



GUÍA DOCENTE 2020-2021
Computación Neuronal y Evolutiva

1. Denominación de la asignatura:

Computación Neuronal y Evolutiva

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

6382

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Sistemas de Información y Sistemas Inteligentes

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Informática

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Álvaro Herrero Cosío, Bruno Baruque Zanón

4.b Coordinador de la asignatura

Álvaro Herrero Cosío

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Cuarto curso - Primer semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Haber cursado la asignatura Sistemas Inteligentes y además, se recomienda que el alumno tenga conocimientos básicos de programación

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

C4 Capacidad para conocer los fundamentos, paradigmas y técnicas propias de los sistemas inteligentes y analizar, diseñar y construir sistemas, servicios y aplicaciones informáticas que utilicen dichas técnicas en cualquier ámbito de aplicación.

C7 Capacidad para conocer y desarrollar técnicas de aprendizaje computacional y diseñar e implementar aplicaciones y sistemas que las utilicen, incluyendo las dedicadas a extracción automática de información y conocimiento a partir de grandes volúmenes de datos.

CT1 Capacidad de análisis y síntesis.

CT2 Capacidad de organización y planificación.

CT3 Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CT4 Conocimiento de una lengua extranjera.

CT5 Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

CT6 Capacidad de gestión de la información.

CT7 Resolución de problemas.

CT8 Toma de decisiones.

CT9 Trabajo en equipo.

CT14 Razonamiento crítico.

CT16 Aprendizaje autónomo.

CT18 Creatividad.

CT25 Elaborar y defender argumentos dentro del ámbito de la Informática.

CT26 Desarrollar habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CT27 Planificación y gestión del tiempo.

CG1 Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG8 Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG9 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.



10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
- Conocer la clasificación o taxonomía de algoritmos avanzados propuestos en el campo de la Inteligencia Artificial y el Soft Computing. - Comprender los fundamentos básicos de algunos de los algoritmos basados en Inteligencia Artificial que emplean muchas empresas para sus operaciones: clasificación automática, reconocimiento de patrones/imágenes, sistemas de detección de fraude/intrusos, predicción, sistemas de recomendación, etc. - Conocer las características típicas de los problemas de optimización con los que se puede encontrar un ingeniero en informática: balanceo de cargas, cálculo de rutas y navegación autónoma, resolución de conflictos de horarios (scheduling), clasificación automática de patrones, etc. - Tener un conocimiento general del abanico de soluciones que proporciona la computación evolutiva a los problemas mencionados. Conocer las ventajas e inconvenientes de cada una de estas técnicas en función de cada tipo de problema. - Ser capaz tanto de emplear, como comprender y analizar los resultados proporcionados por software de computación evolutiva; así como de programar algunos de los algoritmos básicos de este paradigma. - Conocer los fundamentos de algunas técnicas que permiten la implementación de comportamientos complejos en agentes software en función de las condiciones del entorno. Actualmente se pueden ver aplicaciones de éstos en videojuegos o robótica. - Conocer las soluciones que pueden proporcionar las redes neuronales y cómo estas se están aplicando en la actualidad a problemas industriales, del ámbito de la salud, la economía, las redes sociales, etc. - Tener un conocimiento suficiente para implementar redes neuronales artificiales y aplicar estas a problemas reales, pudiendo comparar distintos modelos neuronales. Además del conocimiento básico, se conocerán aspectos avanzados como el Deep Learning.



10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Introducción a la Computación Neuronal Introducción Introducción a la computación neuronal Procesamiento Neuronal Humano
Redes Neuronales Artificiales Neurona Artificial Modelo de una neurona Funciones de activación Tipos de funciones de activación Red neuronal artificial Red neuronal artificial
Aprendizaje Aprendizaje supervisado Aprendizaje supervisado
Introducción a la Computación Evolutiva Introducción a la computación y aprendizaje evolutivos
Algoritmos Genéticos Conceptos Básicos de los Algoritmos Genéticos Problemas a los que se enfrentan los Algoritmos Genéticos Evaluación y Alcance de los Algoritmos Genéticos
Ámbitos de Aplicación de la Computación Evolutiva Problemas con Varios Objetivos Algoritmos Evolutivos Avanzados



10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Aggarwal, Ch.C., (2018) Neural Networks and Deep Learning, Springer, 978-3-319-94462-3, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-94463-0>.
- Bishop, Christopher M., Neural networks for pattern recognition, 1ª, Oxford University Press, 978-0-19-8538642-6,
- Goldberg, David E, (1989) Genetic Algorithms in Search, Optimization, and Machine Learning, Addison Wesley, 0201157675,
- Haykin, S. McMillan, (1994) Neural Networks. A Comprehensive Foundation, Macmillan, 0023527617,
- José T. Palma Méndez y Roque Marín Morales, (2008) Inteligencia Artificial: Técnicas, métodos y aplicaciones. Capítulos 15 y 11., 1ª, Mc Graw-Hill, 978-84-481-5618-3,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Ahn, Chang Wook, (2006) Advances in Evolutionary Algorithms: Theory, Design and Practice, Springer, 978-3-540-31758-6,
- Corchado, J.M., Díaz, F., Borrajo, L. y Fernández, F. , (2000) Redes Neuronales Artificiales: Un Enfoque Práctico, Universidade de Vigo,
- Isasi P., Galván, I.M. , (2004) Redes de Neuronas Artificiales: Un Enfoque Práctico, Pearson Educación,
- Lance Chambers, (1995) Practical handbook of genetic algorithms. Vol. 1, 2 y 3, Boca Raton - CRC Press, 0849325196, 0849325293, 0-8493-2539-0,
- Michalewicz, Zbigniew, (1996) Genetic Algorithms + Data Structures = Evolution Programs, Springer,
- Stephan Olariu, Albert Y. Zomaya, (2006) Handbook of Bioinspired Algorithms and Applications, Chapman and Hall/CRC, 978-1-4200-3506-3,
- Thomas Bäck, (1996) Evolutionary algorithms in theory and practice : evolution strategies, evolutionary programming, genetic algorithm, Oxford University Press, 0195099710,
- Thomas Baeck, D.B Fogel, Z Michalewicz, (1997) Handbook of Evolutionary Computation, Taylor & Francis, 978-0-7503-0895-3,



11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CR15, C4, C7, CT1, CT2, CT3, CT6, CT7, CT8, CT14, CT16, CT25, CT26, CT27, CG1, CG7, CG8	24	34	58
Clases prácticas (pequeño grupo)	CR15, C4, C7, CT2, CT4, CT5, CT6, CT8, CT9, CT14, CT16, CT18, CT26, CT27, CG1, CG8, CG9	24	42	66
Realización y presentación de trabajo	CR15, C4, C7, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT9, CT14, CT16, CT18, CT25, CT26, CT27, CG1, CG8, CG9	4	20	24
Realización de pruebas de evaluación	CT1, CT2, CT3, CT6, CT7, CT14, CT25, CT26, CT27	2	0	2
Total		54	96	150

12. Sistemas de evaluación:

Para superar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 4 sobre 10 en cada uno de los procedimientos y de 5 sobre 10 en la media ponderada de los mismos. La nota de las prácticas será truncada a 10, no pudiendo compensar otras partes de la asignatura.

Para la segunda convocatoria, el procedimiento de "Seguimiento y participación" no es recuperable, por la propia naturaleza del mismo.

Los pesos de los distintos procedimientos en la segunda convocatoria serán los mismos que los de la primera.

Habiendo superado la asignatura en primera convocatoria, cabe la opción de presentarse en segunda convocatoria para incrementar las calificaciones de los procedimientos "Actividades prácticas", "Trabajo" y "Prueba final".



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Actividades prácticas	35 %	35 %
Trabajo	25 %	25 %
Seguimiento de la materia	10 %	10 %
Prueba(s) final(es)	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Para la evaluación excepcional, se aplicarán los siguientes procedimientos, con los correspondientes pesos:

Entrega de prácticas (35%)

Trabajo (25%)

Prueba escrita (40%)

Se establecerán las condiciones y plazos para cada curso académico, que serán distintos de la evaluación ordinaria.

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Materiales elaborados por el profesor

Recursos online

Bibliografía

Plataforma UBUVirtual

Software específico

14. Calendarios y horarios:

Según lo establecido por Ordenación Académica de la Escuela Politécnica Superior

15. Idioma en que se imparte:

Español, con algún material en inglés. Esta asignatura se encuentra incluida en la oferta English Friendly.



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2020-2021		
TITULACIÓN	Grado en Ingeniería Informática	
CURSO	4º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	Computación Neuronal y Evolutiva / 6382	
SEMESTRE (1.º/2.º)	1º	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Optativa	6
COORDINADOR/A	Álvaro Herrero Cosío	
PROFESORADO	Álvaro Herrero Cosío, Bruno Baruque Zanón	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> NO PROCEDE 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Tanto las clases teóricas como las clases prácticas pasarán a impartirse en modalidad online, empleando para ello las herramientas que se determinen (Skype Empresarial, Teams, etc.). Estas se desarrollarán en el horario previamente establecido para los escenarios A y B. En el caso de que las fechas previstas para las presentaciones de los trabajos también coincidan con el escenario C, estas se desarrollarán de la misma manera que las clases teóricas y prácticas.		
CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> <u>NO PROCEDE</u>		



2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

En este escenario la atención tutorial de los estudiantes se desarrollará a través de las siguientes vías:

- Correo electrónico de los profesores de la asignatura.
- Mensajes a través de UBUVirtual.
- Foros de la asignatura en UBUVirtual
- Tutorías online previamente concertadas empleando para ello las herramientas que se determinen (Skype Empresarial, Teams, etc.).

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

NO PROCEDE

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

El procedimiento Seguimiento de la materia consiste en la realización de distintos ejercicios en el aula. En el escenario C estos serán sustituidos por actividades online relacionadas con los temas impartidos en las clases teóricas. Para cada una de ellas se darán las indicaciones oportunas en relación con las herramientas a emplear, tiempo disponible, etc.

En este escenario, las Pruebas finales se realizarán mediante un cuestionario en UBUVirtual, requiriendo también la conexión de los alumnos participantes a alguna herramienta de video conferencia (Skype Empresarial, Teams, etc.) para llevar a cabo la supervisión de la prueba. Esto podrá requerir que se solicite al alumno la activación de los mecanismos de identificación admitidos por la Universidad de Burgos.

Finalmente, los procedimientos de Actividades prácticas y Trabajo se desarrollarán de la misma manera que para los escenarios A y B.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)



COMENTARIOS