[redacted]

[Código de asignatura: 40440078]

DESARROLLO DE AGENTE INTELIGENTE
PRÁCTICA FINAL

Curso 2019-20 (Cuat. 2)

Nombre de la asignatura	DESARROLLO DE AGENTE INTELIGENTE
Créditos	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso académico	Tercer Curso
Departamento	Sistemas Informáticos y Computación (DSIC)
Área de conocimiento	Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
Profesor responsable	[redacted]
Profesores con docencia en la asignatura	[redacted]
Web	https://www.dsic.upv.es/~[redacted]/
Lengua	Castellano
Grupos	1
Aforo	70
Horario	Lunes 15:00 h - 17:00 h
Aula/Laboratorio	1I1

OBJETIVOS GENERALES Y COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

Esta práctica tiene como objetivo principal que el alumno aplique los conocimientos adquiridos en la asignatura para desarrollar un agente inteligente. Para ello, el alumno deberá implementar un agente que sea capaz de resolver problemas de búsqueda en un entorno concreto. Además, el alumno deberá ser capaz de diseñar una estrategia de juego para competir contra otros agentes inteligentes.

Para la realización de esta práctica, el alumno ha de aplicar los conocimientos adquiridos en las siguientes asignaturas:

- Los algoritmos de búsqueda estudiados en la asignatura de Inteligencia Artificial, impartida durante el primer cuatrimestre de 3º curso del Grado en Ingeniería Informática.
- Los conocimientos de programación adquiridos en la asignatura de Fundamentos de Programación, impartida durante el primer cuatrimestre de 1º curso del Grado en Ingeniería Informática.

ENCUADRE DE LA PRÁCTICA EN EL CONTEXTO DE LA ASIGNATURA

Esta práctica se realizará de forma individual y tendrá un peso del 30% sobre la nota final de la asignatura. Para poder aprobar la asignatura, será necesario obtener una nota mínima de 5 puntos sobre 10 en la práctica.

RECURSOS DOCENTES

Material y recursos de la asignatura	[redacted]
Material y recursos de la práctica	[redacted]
Foro	[redacted]
Tutorías	15 de abril
Entrega	[redacted]
Tutorías	15 de abril
Entrega	[redacted]
Tutorías	15 de abril
Entrega