



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUIA DOCENTE



CURSO 2018/2019

Grado en Ingeniería Informática itinerario Computación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Aprendizaje Automático

Denominación en inglés:

Machine Learning

Código:

606010238

Carácter:

Obligatorio

Horas:**Totales****Presenciales****No presenciales****Trabajo estimado:**

150

60

90

Créditos:**Grupos reducidos****Grupos grandes****Aula estándar****Laboratorio****Prácticas de campo****Aula de informática**

3

0

0

0

3

Departamentos:**Áreas de Conocimiento:**

Tecnologías de la Información

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

Curso:**Cuatrimestre:**

4º - Cuarto

Primer cuatrimestre

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:**E-Mail:****Teléfono:****Despacho:**

*Aranda Corral, Gonzalo A.

gonzalo.aranda@dti.uhu.es

87663

TU-7

*Profesor coordinador de la asignatura

[Consultar los horarios de la asignatura](#)

1. Descripción de contenidos**1.1. Breve descripción (en castellano):**

Tema 1: Introducción
 Tema 2: Adquisición de conceptos
 Tema 3: Clasificación supervisada
 Tema 4: Programación lógica inductiva
 Tema 5: Aprendizaje por optimización paramétrica.
 Tema 6: Redes Neuronales
 Tema 7: Aprendizaje por refuerzo

1.2. Breve descripción (en inglés):

Lesson 1: Introduction
 Lesson 2: Knowledge acquisition
 Lesson 3: Supervised classifiers
 Lesson 4: Inductive Logic Programming
 Lesson 5: Parametric Learning
 Lesson 6: Neural Networks
 Lesson 7: Reinforcement Learning

2. Situación de la asignatura**2.1. Contexto dentro de la titulación:**

Asignatura obligatoria que desarrolla uno de los aspectos más importantes de la Inteligencia Artificial: el desarrollo de sistemas con capacidad de aprendizaje.

2.2. Recomendaciones:

Conocimientos sólidos de programación en cualquier lenguaje de propósito general. Están especialmente recomendados Java y/o Python.

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

El aprendizaje automático es una de las ramas más importantes de la Inteligencia Artificial. Se centra en estudiar la capacidad de las máquinas (o programas) de modificar su comportamiento para adquirir un conocimiento. Existen muchísimas formas en las que este conocimiento puede ser adquirido de forma automática y suelen estar relacionadas con la forma en la que el conocimiento es representado.

El objetivo de esta asignatura es presentar una serie de enfoques y algoritmos que permiten aprender a los ordenadores. Dentro de la variedad de enfoques existentes, la asignatura se centra en el aprendizaje simbólico inductivo, el aprendizaje por analogía, el aprendizaje por refuerzo y el aprendizaje basado en optimización paramétrica. Se ha optado por no incluir en el temario de la asignatura a algunos de los paradigmas de la inteligencia artificial relacionados con el aprendizaje automático, como los algoritmos genéticos, los sistemas difusos o los sistemas bioinspirados, ya que estos se tratan en profundidad en otras asignaturas.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes**4.1. Competencias específicas:**

- **CE7-C:** 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.

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CB5:** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **CG0:** Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.
- **G02:** Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica
- **G03:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G04:** Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista
- **G05:** Capacidad de trabajo en equipo.
- **G06:** Capacidad para el aprendizaje autónomo así como iniciativa y espíritu emprendedor
- **T02:** Conocimiento y perfeccionamiento en el ámbito de las TIC's

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

Sesiones académicas de teoría

Las clases teóricas tendrán una duración de 2 horas. En ellas se expondrá y explicará el contenido teórico de cada uno de los temas y la realización de algún ejercicio teórico. Se pondrá a disposición del alumno, en la web de la asignatura con antelación suficiente, contenido digital para la mejor comprensión del tema.

Sesiones académicas de problemas Al final de cada tema se realizará una serie de ejercicios seleccionados de entre un conjunto de ejercicios propuestos para el tema. Estos boletines estarán disponibles en la web de la asignatura con antelación suficiente.

Sesiones de prácticas de laboratorio Las sesiones de prácticas se desarrollarán en aulas provistas de ordenadores y tendrán una duración de 2 horas. En estas prácticas se explicarán aspectos de implementación de las diferentes técnicas de aprendizaje automático, así como algunas herramientas que desarrollan estas técnicas.

Resolución y entrega de trabajos A lo largo del curso se planteará una lista de trabajos prácticos a desarrollar por los alumnos de manera individual. Cada alumno deberá elegir uno de estos trabajos, cuya calificación corresponderá a la evaluación práctica de la asignatura. El seguimiento de estos trabajos se realizará en tutorías individualizadas.

Seminarios, exposiciones y debates

Cada alumno podrá exponer (si procede) su trabajo en clase. Las clases finales de la asignatura estarán dedicadas a la exposición de estos trabajos.

Pruebas parciales evaluables

Durante el curso se podrán realizar pruebas parciales evaluables, cuyo peso en la calificación final irá en función del contenido que cubran.

6. Temario desarrollado:

Tema 1: Introducción

- 1.1 Concepto de aprendizaje
- 1.2 Aprendizaje natural
- 1.3 Tipos de aprendizaje automático
- 1.4 Un poco de historia
- 1.5 Representaciones del conocimiento

Tema 2: Regresión Lineal

- 2.1 Introducción teórica
- 2.2 Algoritmos de descenso por gradiente
- 2.3 Algoritmos de descenso por gradiente estocástico
- 2.4 Ecuaciones normales

Tema 3: Máquinas Vector Soporte

- 3.1 Fundamentos
- 3.2 Kernel
- 3.3 Aplicaciones

Tema 4: Redes Neuronales

- 4.1 Introducción. Características generales
- 4.2 La neurona artificial
- 4.3 Redes neuronales de uno o varios niveles
- 4.4 El perceptrón
- 4.5 Tipos de entrenamiento
- 4.6 El Perceptrón Multicapa
- 4.7 Algoritmo Backpropagation.

Tema 5: Adquisición de conceptos

- 5.1 Introducción
- 5.2 Primeros enfoques
- 5.3 El espacio de versiones

Tema 6: Clasificación supervisada

- 6.1 Introducción
- 6.2 Árboles de decisión
- 6.3 Reglas de clasificación

Tema 7: Programación lógica inductiva

- 7.1 Introducción
- 7.2 Terminología
- 7.3 Generación de reglas por especialización
- 7.4 Generación de reglas por deducción inversa

Tema 8: Aprendizaje No Supervisado

- 8.1 Introducción al clustering
- 8.2 bottom-up .vs. top-down
- 8.3 Clustering jerárquico
- 8.4 Métodos autoorganizativos

Tema 9: Aprendizaje por refuerzo

- 9.1 Introducción
- 9.2 Elementos
- 9.3 Retroalimentación evaluativa (n-armed bandits)
- 9.4 Definición del problema
- 9.5 Programación dinámica
- 9.6 Métodos de Monte-Carlo
- 9.7 Diferencias temporales

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

Tom M. Mitchell, "Machine Learning", Editorial McGraw-Hill, 1997.
A. Moreno, E. Armengol, J. Béjar, L. Belanche, U. Cortés, R. Gavalda, J.M. Gimeno, B. López, M. Martín, M. Sánchez, "Aprendizaje Automático", Ediciones UPC - Universidad Politécnica de Cataluña, 1994.
D. Borrajo, J. G. Boticario, P. Isasi, "Aprendizaje Automático", Editorial Sanz y Torres, 2005.

7.2. Bibliografía complementaria:

B. Sierra, "Aprendizaje Automático: conceptos básicos y avanzados", Editorial Pearson Prentice Hall, 2006.
R.S. Sutton, A.G. Barto, "Reinforcement Learning: an introduction", MIT Press, 1998.
Sebastian Raschka, Vahid Mirjalili: Python Machine Learning, Second Edition (Inglés)

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Prácticas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

Examen de teoría/problemas: 50%

Defensa de prácticas: 0%

Defensa de Trabajos e Informes Escritos: 50%

Es necesaria una calificación mínima de 4.0 puntos (sobre 10.0) en cada una de las partes para calcular la calificación. En cualquier otro caso, la calificación será de 0 o no presentado, según corresponda.

En el caso de que alguna parte conste de varias entregas, habrá que obtener la calificación mínima de 4.0 puntos (sobre 10.0) en cada una de las partes que la compongan.

9. Organización docente semanal orientativa:

Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos	Aula Estándar	Grupos Reducidos	Aula de Informática	Grupos Reducidos	Laboratorio	Grupos Reducidos	prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0						Presentación
#2	2	0	2	0	0						Tema 1
#3	2	0	2	0	0						
#4	2	0	2	0	0	Publicación trabajo 1					Tema 2
#5	2	0	2	0	0						Ejercicios
#6	2	0	2	0	0						
#7	2	0	2	0	0						Tema 3
#8	2	0	2	0	0						Tema 4
#9	2	0	2	0	0						Ejercicios
#10	2	0	2	0	0						Tema 5
#11	2	0	2	0	0						
#12	2	0	2	0	0						Tema 6
#13	2	0	2	0	0						Tema 7
#14	2	0	2	0	0						Ejercicios
#15	2	0	2	0	0	Entrega trabajo 1					Tema 8
	30	0	30	0	0						