

Planejamento das Aulas

Data		Conteúdo	Leitura Recomendada
qua	09/10/13	1. Definição de Inteligência Artificial (IA): 1.1. O conceito da Inteligência; 1.2. Possibilidades de definição de IA; 1.3. O Teste de Turing; 1.4. IA Forte x IA Fraca: Searle e o Argumento do Quarto do Chinês.	Russel, cap. 1
sex	11/10/13	1. Definição de Inteligência Artificial (IA): 1.2. Possibilidades de definição de IA; 1.3. O Teste de Turing; 1.4. IA Forte x IA Fraca: Searle e o Argumento do Quarto do Chinês.	Russel, cap. 1
qua	16/10/13	Não haverá aula – Latinoware	
sex	18/10/13	Não haverá aula – Latinoware	
qua	23/10/13	Não haverá aula – (SC) ²	
sex	25/10/13	Não haverá aula – (SC) ²	
qua	30/10/13	2. Histórico da IA. 3. Bases Científicas da IA.	Russel, cap. 1
sex	01/11/13	4. Agentes Inteligentes: 4.1. Agentes e Ambientes; 4.2. O conceito de racionalidade; 4.3. A natureza dos ambientes; 4.4. A estrutura de agentes.	Russel, cap. 2
qua	06/11/13	4. Agentes Inteligentes: 4.1. Agentes e Ambientes; 4.2. O conceito de racionalidade; 4.3. A natureza dos ambientes; 4.4. A estrutura de agentes.	Russel, cap. 2
sex	08/11/13	5. Representação de Conhecimento: 5.1. Lógica; 5.2. Redes Semânticas; 5.3. Quadros; 5.4. Sistemas Híbridos.	Bittencourt, cap. 2 e 5.5
qua	13/11/13	Avaliação	
sex	15/11/13	Feriado – Proclamação da República	
qua	20/11/13	6. Sistemas Especialistas: 6.1. Conceitos; 6.2. Ferramentas para sua construção.	Bittencourt, cap. 5
sex	22/11/13	6. Sistemas Especialistas.	Bittencourt, cap. 5
qua	27/11/13	7. Resolução de Problemas: 7.1. Representação de problemas e espaço de estados; 7.2. Sistemas de produção; 7.3. Métodos de busca;	Russel, cap. 3
sex	29/11/13	7. Resolução de Problemas: 7.4. Busca em grafos; 7.5. Busca bidirecional.	Russel, cap. 3
qua	04/12/13	8. Busca Cega em Grafos: 8.1. Busca em largura ou amplitude; 8.2. Busca em profundidade;	Russel, cap. 3
sex	06/12/13	8. Busca Cega em Grafos:	Russel, cap. 3

		8.3. Busca em profundidade limitada; 8.4. Busca em aprofundamento iterativo.	
qua	11/12/13	9. Busca Informada (ou Heurística) em Grafos: 9.1. Busca gulosa; 9.2. Busca A*;	Russel, cap. 4
sex	13/12/13	9. Busca Informada (ou Heurística) em Grafos: 9.3. Estratégia de gerar-e-testar; 9.4. Subida de encosta.	Russel, cap. 4
qua	18/12/13	Avaliação	
sex	20/12/13	Recesso	
qua	25/12/13	Recesso	
sex	27/12/13	Recesso	
qua	01/01/14	Recesso	
sex	03/01/14	Recesso	
qua	08/01/14	Recesso	
sex	10/01/14	Recesso	
qua	15/01/14	Recesso	
sex	17/01/14	Recesso	
qua	22/01/14	10. Utilização de IA em Jogos: 10.1. Visão Geral; 10.2. Busca Minimax;	Russel, cap. 6
sex	24/01/14	10. Utilização de IA em Jogos: 10.3. Cortes Alfa-Beta.	Russel, cap. 6
qua	29/01/14	11. Aprendizado de Máquina: 11.1. A hierarquia do aprendizado; 11.2. Paradigmas de aprendizado; 11.3. Aprendizado Supervisionado e Não Supervisionado.	Russel, cap. 18
sex	31/01/14	11. Aprendizado de Máquina: 11.4. Avaliação de Algoritmos; 11.5. Desempenho de Algoritmos.	Russel, cap. 18
qua	05/02/14	12. Redes Neurais Artificiais.	Bittencourt, seção 6.4
sex	07/02/14	12. Redes Neurais Artificiais.	Bittencourt, seção 6.4
qua	12/02/14	Avaliação	
sex	14/02/14	Extra para mudanças no planejamento	
qua	19/02/14	Extra para mudanças no planejamento	
sex	21/02/14	Extra para mudanças no planejamento	
qua	26/02/14	Extra para mudanças no planejamento	
sex	28/02/14	Extra para mudanças no planejamento	
qua	12/03/14	Avaliação Final	