

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020-2024
 Rok akademicki 2021/2022

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	<i>sztuczna inteligencja</i>
Kod przedmiotu	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	<i>Kolegium Nauk Przyrodniczych</i>
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	<i>Kolegium Nauk Przyrodniczych</i>
Kierunek studiów	<i>informatyka</i>
Poziom studiów	<i>studia inżynierskie I-go stopnia</i>
Profil	<i>ogólnoakademicki</i>
Forma studiów	<i>stacjonarne</i>
Rok i semestr studiów	<i>rok II, semestr 4</i>
Rodzaj przedmiotu	<i>przedmiot kierunkowy</i>
Język wykładowy	<i>polski</i>
Koordynator	<i>dr Wojciech Rząsa</i>
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<i>dr Wojciech Rząsa</i>

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
4	15	30							4

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia częściowo w formie tradycyjnej, a częściowo z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)

zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

wiedza i umiejętności wymagane na zaliczenie przedmiotów statystyka opisowa oraz algorytmy i struktury danych

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Przedstawienie czym jest, a czym nie jest sztuczna inteligencja – dwa paradygmaty sztucznej inteligencji: słaba i mocna sztuczna inteligencja
C2	Zaznajomienie studentów z zagadnieniem uczenia się maszyn i jego czterema rodzajami: uczeniem nienadzorowanym, uczeniem nadzorowanym, uczeniem częściowo nadzorowanym, uczeniem ze wzmocnieniem; pokazanie działania przykładowych algorytmów reprezentujących nienadzorowane i nadzorowane uczenie się
C3	Przedstawienie przykładowych klasycznych algorytmów zaliczanych do sztucznej inteligencji: algorytm Dijkstry, algorytm A*, Minimax, Minimax z przycinaniem alfa-beta

3.2 Efekty uczenia się

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Student zna pojęcia z zakresu uczenia się maszyn, rozumie na czym polegają różne rodzaje uczenia się. Rozumie w jaki sposób korzystać z osiągnięć sztucznej inteligencji w grach dwuosobowych oraz w zagadnieniach podejmowania decyzji na przykładzie problemu wyboru optymalnej ścieżki.	K_Wo4
EK_02	Student zna przykładowe techniki i algorytmy z zakresu uczenia nadzorowanego i nienadzorowanego, gier dwuosobowych oraz z zakresu wyboru optymalnej ścieżki.	K_Wo7
EK_03	Student potrafi zaimplementować algorytm Minimax w grze będącej odmianą dziewięciopolowej gry w kółko-krzyżyk.	K_U12
EK_04	Student w znacznym stopniu poprawnie symuluje działanie wybranych algorytmów z zakresu uczenia nienadzorowanego, nadzorowanego, wyboru optymalnej ścieżki.	K_U10, K_U11

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Znaczenie pojęć: dane, informacja, wiedza, inteligencja, sztuczna inteligencja, system informacyjny, system decyzyjny, baza transakcji
Skale pomiarowe (nominalna, porządkowa, interwałowa, ilorazowa) i operacja dopuszczalne na danych z poszczególnych skal
Nadzorowane uczenie się: definicja, przykłady, klasyfikator (moduł indukcji wiedzy + moduł stosowania wiedzy), schematy uczenia się: uczenie jednokrotne train & test, uczenie z walidacją train, validate & test, uczenie przyrostowe test then train, uczenie wielokrotne n-krotna walidacja krzyżowa

Uczenie nadzorowane oparte na rozkładach prawdopodobieństw – naiwny klasyfikator Bayesa
Uczenie nadzorowane oparte na pojęciu odległości – algorytm k najbliższych sąsiadów
Uczenie nienadzorowane oparte na pojęciu odległości – algorytm k means, algorytm grupowania aglomeracyjnego
Uczenie nienadzorowane – algorytm Apriori od odkrywania zbiorów częstych
Uczenie ze wzmocnieniem i częściowo nadzorowane – omówienie istoty tych rodzajów uczenia
Gry dwuosobowe – algorytm Minimax i Minimax z przycinaniem alfa-beta; prezentacja implementacji w przykładowych grach
Problemy decyzyjne – wyszukiwanie optymalnych ścieżek: algorytm Dijkstry, algorytm A*; prezentacja implementacji w przykładowych grach
Systemy ekspertowe – budowa i przeznaczenie

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Wprowadzenie do przedmiotu – rozwiązywanie zadań nieustrukturalizowanych, tj. niewpisujących się w znane studentom klasy zadań matematycznych; gra w dziewięciopolową wersję kółko-krzyżyk
Przypisywanie cech do skal pomiarowych, wyznaczanie dopuszczalnych parametrów statystycznych
Symulacja działania algorytmu kNN
Symulacja działania naiwnego klasyfikatora Bayesa
Symulacja działania algorytmu k-means
Symulacja działania algorytmu aglomeracyjnego
Wyznaczanie maksymalnych zbiorów częstych algorytmem Apriori
Symulacja działania algorytmu Minimax i Minimax z przycinaniem alfa-beta
Symulacja działania algorytmu Dijkstry
Symulacja działania algorytmu A* na planszy (w wersjach z pustą planszą, z planszą zawierającą przeszkody, w wersji z poruszającym się punktem docelowym)
Projekt i wykonanie aplikacji implementującej algorytm Minimax do zadanej gry dwuosobowej (modyfikacji gry kółko-krzyżyk)

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład: wykład problemowy/wykład z prezentacją multimedialną.

Ćwiczenia: rozwiązywanie problemów metodą „tablicową”; konsultowanie realizacji projektu zaliczeniowego.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	test wiedzy	wykład
EK_02	test wiedzy	wykład
EK_03	zadanie domowe – projekt programistyczny	ćwiczenia
EK_04	kolokwium	ćwiczenia

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Zaliczenie wykładu: na podstawie testu wiedzy z zagadnień omówionych na wykładzie.
Aby zaliczyć test należy zdobyć co najmniej 50% możliwych do zdobycia punktów z każdego z dwóch jego komponentów – komponentu uczenia maszynowego oraz komponentu algorytmów gier dwuosobowych i podejmowania decyzji.

Zaliczenie ćwiczeń: na podstawie oceny z dwóch kolokwium oraz z projektu. Każda z tych trzech składowych musi być oceną pozytywną, a ich wpływ na ocenę końcową jest taki sam.

Aby zaliczyć kolokwium 1 należy wykazać się umiejętnością stosowania „na kartce” poznanych algorytmów z uczenia maszynowego

Aby zaliczyć kolokwium 2 należy wykazać się umiejętnością stosowania „na kartce” poznanych algorytmów z zakresu gier dwuosobowych i podejmowania decyzji.

Aby zaliczyć projekt należy wykonać jedno z trzech zadań różniących się stopniem trudności: zadanie na ocenę dostateczny; zadanie na ocenę dobry; zadanie na ocenę bardzo dobry. Niewielkie błędy w zadaniach na ocenę dobry i bardzo dobry skutkują obniżeniem oceny o pół stopnia. Znaczące błędy lub brak zadania skutkują niezaliczeniem projektu. Zadanie na ocenę dostateczny należy wykonać bezbłędnie.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	45
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	60
SUMA GODZIN	110
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	4

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Artificial Intelligence. A modern approach: S. Russell, P. Norvig, Prentice Hall 2003

Materiały do wykładów: W. Rząsa, skrypt 2020

Literatura uzupełniająca:

Data Mining: A Knowledge Discovery Approach: K. Cios, W. Pedrycz, R. Swiniarski, L.

Kurgan, Springer 2007

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej