



Escola Superior de Tecnologia
e Gestão de Viseu
A melhor Escola para os
melhores Alunos



Início | Escola ▼ | Estudar ▼ | Ligação ao Exterior ▼ | Investigação ▼ | Internacional ▼ | Viver ESTGViseu ▼ | | | Pesquisar...

Agenda

« Março 2020 »

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Portal Académico

Moodle@ESTGV

Avaliação e Qualidade

IPV

Provedor do Estudante

Publicitação Institucional

Publicitação de Atos
Plano de Gestão de Riscos
de Corrupção e Infrações
Conexas

Ficha Da Unidade Curricular

Informações Gerais



Ano Letivo 2019/20

Unidade Curricular Inteligência Artificial

Código 362

Departamento/área responsável Computer Sciences Department

Área científica Ciências Informáticas

ECTS 5

Ano curricular 3

Semestre curricular 2º Semestre

Regime de frequência Obrigatório

Docentes Filipe Marques da Silva Cabral Pinto

Frequência como disciplina isolada? Sim

Horas de contacto

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
19,5	-	26	-	-	-	-	-

T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;

Tempo total de trabalho (horas) 132,5

Oferta Formativa

Licenciaturas
Mestrados
CTeSP
Pós-Graduações
Erasmus Students
Disciplinas Isoladas
Outras Formações

Candidaturas

Departamentos/Área

Serviços Académicos

Serviços Informática

Biblioteca

Redes Sociais
Facebook e Google+

ESTGV no Facebook

ESTGV no

▼ Objetivos / Competências

Preende introduzir-se a temática da Inteligência Artificial, numa perspectiva essencialmente aplicada, ficando o aluno com os conceitos básicos referente as principais tecnologias da Inteligência Artificial, os tipos de problemas que lhe são específicos e as algumas formas de resolução dos mesmos.

1. Introdução à Inteligência Artificial

- História
- Domínios de aplicação
- Áreas de desenvolvimento

2. Representação do Conhecimento

- Predicados e factos
- Cálculo predicativo

3. Linguagem Natural

- Gramática da Língua Portuguesa
- Parser Top-Down e Bottom-up

4. Agentes Inteligentes

- Arquitectura
- Casos Práticos de utilização

i. Métodos de Procura (Agente Resolvedor de Problemas) ii. outros

5. Redes Neurais

- Arquitectura
- Casos Práticos de utilização

6. Linguagem Python

- Estrutura
- Operadores
- Funções pré-definidas

► Conteúdos programáticos resumidos

► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

► Bibliografia resumida

Início | Escola | Estudar | Ligação ao Exterior | Investigação | Internacional | Viver ESTGViseu

Contatos ▼

