



DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Inteligencia Artificial en la Industria del Entretenimiento		
GRADO: Ingeniería Informática (mención en computación)	CURSO: 4º	CUATRIMESTRE: 1º

La asignatura tiene 25 sesiones que se distribuyen a lo largo de 14 semanas. En cuatro de ellas habrá dos profesores

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA									
SEMANA	SESIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	GRUPO (marcar X)		Indicar espacio distinto de aula (aula informática, audiovisual, etc.)	Indicar SI/NO es una sesión con 2 profesores	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			GRANDE	PEQUEÑO			DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO (Max. 7h semana)
1	1	Presentación de la asignatura	x			NO		1,66	3
1	2	Introducción al curso de IA en la industria del entretenimiento	x			NO	Búsqueda de documentación y ejemplos relacionados con los contenidos de la clase	1,66	
2	3	Movimiento	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
2	4	Búsqueda de caminos (básico)	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	
3	5	Búsqueda de caminos (avanzado)	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
3	6	Tutorial 1: introducción a la plataforma práctica		x	AULA INF.	NO	Realización del tutorial	1,66	
4	7	Búsqueda de caminos (avanzado)				NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
4	8	Tutorial 2: familiarización con la plataforma práctica		x	AULA INF.	NO	Realización del tutorial	1,66	

5	9	Introducción a la programación	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
5	10	Tutorial 2: familiarización con la plataforma práctica		x	AULA INF.	NO	Realización del tutorial	1,66	
6	11	Máquinas de estados	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
6	12	Práctica 1: búsqueda de caminos		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
7	13	Árboles de decisión y reglas	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
7	14	Práctica 1: búsqueda de caminos		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
8	15	Comportamiento orientado a metas	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
8	16	Práctica 2 (primera parte): toma de decisiones		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
9	17	Táctica y estrategia	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
9	18	Práctica 2 (primera parte): toma de decisiones		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
10	19	Aprendizaje automático	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
10	20	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
11	21	Interfaces y diseño	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
11	22	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
12	23	Interfaces y diseño	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
12	24	Proyecto			AULA INF.	SI	Desarrollo del proyecto	1,66	
13	25	Aplicaciones	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
13	26	Proyecto		x	AULA INF.	SI	Desarrollo del proyecto	1,66	
14	27	Proyecto		x	AULA INF.	SI	Desarrollo del proyecto	1,66	7
14	28	Proyecto		x	AULA INF.	SI	Desarrollo del proyecto	1,66	
	29	Proyecto		x	AULA INF.	NO	Desarrollo del proyecto	1,66	
Subtotal 1								48,14	94
Total 1 (Horas presenciales y de trabajo del alumno entre las semanas 1-14)								142,14	
15		Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc						10	
16		Preparación de evaluación y evaluación						3	15
17									
18									
Subtotal 2								3	15
Total 2 (Horas presenciales y de trabajo del alumno entre las semanas 15-18)								33	
TOTAL (Total 1 + Total 2. Máximo 180 horas)								170,14	

