



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	Búsqueda de caminos (básico)	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
2	4	Búsqueda de caminos (avanzado)	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 Prueba de evaluación continua	1,66	
4	7	Juegos de tablero				NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
4	8	Práctica 1: búsqueda de caminos		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
5	9	Introducción a la programación	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
5	10	Práctica 1: búsqueda de caminos		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
6	11	Máquinas de estados	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
6	12	Tutorial 2: familiarización con la plataforma práctica		x	AULA INF.	NO	Realización del tutorial Prueba de evaluación continua	1,66	
7	13	Árboles de decisión y reglas	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
7	14	Tutorial 2: familiarización con la plataforma práctica		x	AULA INF.	NO	Realización del tutorial Prueba de evaluación continua	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	Entrega de la práctica 1. Prueba de evaluación continua Realización de la práctica 2	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 (primera parte): toma de decisiones		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica	1,66	
11	21	Movimiento colectivo	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	Entrega de la práctica 2(I). Prueba de evaluación continua Realización de la práctica 2 (II)	1,66	
1	23	Interfaces y diseño	x			NO	Estudio de los contenidos de la	1,66	7

2							clase		
1 2	24	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia			AULA INF.	SI	Realización de la práctica	1,66	
1 3	25	Interfaces y diseño	x			NO	Estudio de los contenidos de la clase	1,66	7
1 3	26	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	SI	Realización de la práctica	1,66	
1 4	27	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	SI	Realización de la práctica	1,66	7
1 4	28	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	SI	Realización de la práctica	1,66	
	29	Práctica 2 (segunda parte): táctica y estrategia		x	AULA INF.	NO	Realización de la práctica Entrega final	1,66	
Subtotal 1								48,14	94
Total 1 (Horas presenciales y de trabajo del alumno entre las semanas 1-14)								142,14	
1 5		Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc						10	
1 6		Preparación de evaluación y evaluación						3	15
1 7									
1 8									
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	