



| Opće informacije                             |  |             |
|--|--|-------------|
| Nositelj predmeta                            | Marina Ivašić-Kos                      |             |
| Naziv predmeta                               | INTELIGENTNI SUSTAVI I                 |             |
| Studijski program                            | Diplomski studij Fizika i informatika  |             |
| Status predmeta                              | Obvezatan                              |             |
| Godina                                       | 2. godina                              |             |
| Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave | ECTS koeficijent opterećenja studenata | 6           |
|  | Broj sati (P+V+S)                      | 30 + 30 + 0 |

| 1. OPIS PREDMETA   |  |  |
|--|--|--|
| <b>1.1. Ciljevi predmeta</b>   |  |  |
| Glavni cilj ovog kolegija je upoznavanje koncepata i algoritama umjetne inteligencije i primjena tih postupaka u rješavanju problema. Teme uključuju inteligentne agente, rješavanje problema, planiranje i strojno učenje.  |  |  |
| <b>1.2. Uvjeti za upis predmeta</b>  |  |  |
| Program kolegija je u korelaciji sa programom kolegija Inteligentni sustavi II.  |  |  |
| <b>1.3. Očekivani ishodi učenja za predmet</b>   |  |  |
| Student će nakon položenog ispita biti u stanju: <ul style="list-style-type: none"><li>- primijeniti tehnike pretraživanja i predstavljanja znanja temeljene na logici</li><li>- objasniti i primijeniti tehnike planiranja i učenja.</li><li>- objasniti simboličke paradigme umjetne inteligencije</li><li>- odabrati paradigmu za odgovarajući problem</li><li>- objasniti i primijeniti Bayesovo pravilo</li><li>- oblikovati jednostavni agentski sustav</li></ul>  |  |  |
| <b>1.4. Sadržaj predmeta</b>   |  |  |
| Povijest i filozofski temelji. Inteligentni agenti. Propozicijska i predikatna logika. Programiranje u Prologu. Tehnike umjetne inteligencije (UI) u rješavanju problema i planiranju: Izvedba algoritama UI u Prologu. Pretraživanje. Zadovoljenje graničenja. Algoritmi planiranja. Zaključivanje: Logički agenti. Probabilističko zaključivanje. Bayesove mreže. Tehnike strojnog učenja: Umjetne neuronske mreže. Genetski algoritmi i genetsko programiranje. Simboličke tehnike strojnog učenja. Procesiranje prirodnog jezika. Multiagentski sustavi. |  |  |
| <b>1.5. Vrste izvođenja nastave</b>  | <input checked="" type="checkbox"/> predavanja<br><input type="checkbox"/> seminari i radionice<br><input checked="" type="checkbox"/> vježbe<br><input type="checkbox"/> e-učenje<br><input type="checkbox"/> terenska nastava<br><input type="checkbox"/> praktična nastava<br><input type="checkbox"/> praktikumska nastava | <input checked="" type="checkbox"/> samostalni zadaci<br><input type="checkbox"/> multimedija i mreža<br><input type="checkbox"/> laboratorijski rad<br><input type="checkbox"/> projektna nastava<br><input type="checkbox"/> mentorski rad<br><input checked="" type="checkbox"/> konzultativna nastava<br><input type="checkbox"/> ostalo _____ |
| <b>1.6. Komentari</b>  |  |  |



### 1.7. Obveze studenata

Od studenata se očekuje:

- da redovno prisustvuju nastavi,
- naprave potrebne pripreme za nastavu,
- naprave praktičan rad,
- izlože seminarski rad,
- polože konačni ispit.

### 1.8. Praćenje<sup>1</sup> rada studenata

|                   |   |                              |   |                |   |                     |   |
|-------------------|---|------------------------------|---|----------------|---|---------------------|---|
| Pohađanje nastave | 1 | Aktivnost u nastavi          | 1 | Seminarski rad |   | Eksperimentalni rad |   |
| Pismeni ispit     | 1 | Usmeni ispit                 |   | Esej           |   | Istraživanje        |   |
| Projekt           | 1 | Kontinuirana provjera znanja |   | Referat        | 1 | Praktični rad       | 1 |
| Portfolio         |   |                              |   |                |   |                     |   |

### 1.9. Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Varijanta 1. (završni ispit) Rad studenta na predmetu će se vrednovati i ocjenjivati tijekom nastave i na završnom ispitu. Ukupan broj bodova koje student može ostvariti tijekom nastave je 70 (ocjenjuju se aktivnosti označene u tablici), dok na završnom ispitu može ostvariti 30 bodova.

Detaljna razrada načina praćenja i ocjenjivanja rada studenata bit će prikazana u izvedbenom planu predmeta!

### 1.10. Obvezna literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)

1. Russell, S., Norvig, P., Artificial Intelligence: A Modern Approach, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1995.
2. Ivan Bratko, Prolog Programming for Artificial Intelligence, Addison Wesley, 2000

### 1.11. Dopunska literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)

1. Rich, E., Knight, K., Artificial Intelligence, McGraw-Hill, New York, NY, 1991.
2. Winston, H.P., Artificial Intelligence 3rd Edition, Addison-Wesley, Reading, MA, 1992.
3. Tracy, K.W., Bouthorn, P., Object-oriented Artificial Intelligence using C++, W.H. Freeman, 1997,
4. Norvig, P., Paradigms of AI programming: Case Studies in Common Lisp, Morgan-Kaufman, Los Altos, CA, 1992.

### 1.12. Broj primjeraka obvezne literature u odnosu na broj studenata koji trenutno pohađaju nastavu na predmetu

| Naslov  | Broj primjeraka | Broj studenata |
|---|-----------------|----------------|
| Russell, S., Norvig, P., Artificial Intelligence: A Modern Approach, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1995. | 1               | 10             |
| Ivan Bratko, Prolog Programming for Artificial Intelligence, Addison Wesley, 2000                               | 1               | 10             |

### 1.13. Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija

Kvaliteta kolegija će se pratiti i mjeriti kroz uspjeh na ispitima i putem anonimnih anketa koje odražavaju mišljenja studenata o kolegiju.

<sup>1</sup> **VAŽNO:** Uz svaki od načina praćenja rada studenata unijeti odgovarajući udio u ECTS bodovima pojedinih aktivnosti tako da ukupni broj ECTS bodova odgovara bodovnoj vrijednosti predmeta. Prazna polja upotrijebiti za dodatne aktivnosti.