



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

« Dezembro 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 2020/21
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 19,5 TP - PL 26 TC - S - E - OT - O -
 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

Matrículas CNA

Inscrições Letivas

Departamentos/Área

Serviços Académicos

Serviços Informática

Biblioteca

Redes Sociais
Facebook e Google+

ESTGV no Facebook

ESTGV no

Objetivos / Competências

Pretende 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. Sistemas de recomendação

- Colaborativa
- Conteúdo

3. Linguagem Natural

- Tokenization
- Stop words
- Stemming & Lemmatization
- Part Of Speech

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

