

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. Introducción a la computación bioinspirada 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Introducción a la computación bioinspirada 1.3. Referencias	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,2 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.2 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Algoritmos de adaptación social 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Introducción		Clase del tema 2
Semana 3	Tema 2. Algoritmos de adaptación social (continuación) 2.3. Computación bioinspirada basada en colonia de hormigas	Actividad: Algoritmos de adaptación social (5.0 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la Actividad
Semana 4	Tema 2. Algoritmos de adaptación social (continuación) 2.4. Variantes de los algoritmos de colonias de hormigas		Clase del tema 2
Semana 5	Tema 2. Algoritmos de adaptación social (continuación) 2.5. Computación basada en nubes de partículas 2.6. Referencias	Test - Tema 02 (0.2 puntos)	Clase del tema 2

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 6	Tema 3. Algoritmos genéticos 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Estructura general 3.3. Implementaciones de los principales operadores	Actividad grupal: Programación de algoritmos genéticos (3.0 puntos) Test - Tema 03 (0.2 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la Actividad grupal Clase de resolución de la Actividad
Semana 7	Tema 4. Estrategias de exploración-explotación del espacio para algoritmos genéticos 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Introducción 4.3. Algoritmo CHC 4.4. Problemas multimodales 4.5. Referencias	Test - Tema 04 (0.2 puntos)	Clase del tema 4
Semana 8	Tema 5. Modelos de computación evolutiva 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Estrategias evolutivas 5.3. Programación evolutiva		Clase del tema 5
Semana 9	Tema 5. Modelos de computación evolutiva (continuación) 5.4. Algoritmos basados en evolución diferencial		Clase del tema 5 Clase de resolución de la Actividad grupal
Semana 10	Tema 5. Modelos de computación evolutiva (continuación) 5.5. Modelos de evolución basados en estimación de distribuciones (EDA)		Clase del tema 5

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 11	Tema 5. Modelos de computación evolutiva (continuación) 5.6. Programación genética 5.7. Referencias	Laboratorio: Algoritmos evolutivos (5.0 puntos) Test - Tema 05 (0.2 puntos)	Clase del tema 5 y presentación del Laboratorio Laboratorio (2h)
Semana 12	Tema 6. Programación evolutiva aplicada a problemas de aprendizaje 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Introducción 6.3. Aprendizaje basado en reglas		Clase del tema 6
Semana 13	Tema 6. Programación evolutiva aplicada a problemas de aprendizaje 6.4. Métodos evolutivos en problemas de selección de instancias 6.5. Referencias	Test - Tema 06 (0.2 puntos)	Clase del tema 6 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	Tema 7. Problemas multiobjetivo 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Introducción 7.3. Concepto de dominancia 7.4. Aplicación de algoritmos evolutivos a problemas multiobjetivo 7.5. Referencias	Test - Tema 07 (0.2 puntos)	Clase del tema 7 Clase de resolución del Laboratorio

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	Tema 8. Redes neuronales 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción a las redes neuronales 8.3. Ejemplo práctico con redes neuronales	Test - Tema 08 (0.2 puntos)	Clase del tema 8
Semana 16	Semana de exámenes		