



УТВЕРЖДЕНО:
Ученым советом Института сервисных
технологий
Протокол № 7 от «15» января 2026г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ
ДУД.01.01 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ АЛГОРИТМЫ И ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ

**основной профессиональной образовательной программы среднего
профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего
звена**

**по специальности: *09.02.11 Разработка и управление программным
обеспечением***

Квалификация: *Программист*
год начала подготовки: 2026

Разработчики:

должность	ученая степень и звание, ФИО
<i>преподаватель</i>	<i>Ашырглыжов Е.Х.</i>

Рабочая программа согласована и одобрена руководителем ППСЗ:

должность	ученая степень и звание, ФИО
<i>преподаватель</i>	<i>Границына М.С.</i>



СОДЕРЖАНИЕ

- 1 Общая характеристика рабочей программы дисциплины**
- 2 Структура и содержание учебной дисциплины**
- 3 Методические указания по проведению практических занятий/лабораторных работ**
- 4 Фонд оценочных средств дисциплины**
- 5 Условия реализации программы дисциплины**
- 6 Информационное обеспечение реализации программы**



1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ АЛГОРИТМЫ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Интеллектуальные алгоритмы и искусственный интеллект» является обязательной частью общеобразовательного цикла основной профессиональной образовательной программы по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с ФГОС среднего общего образования с учетом ФГОС СПО по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

Дисциплина направлена на формирование ОК по специальности:

<i>Код компетенции</i>	<i>Наименование компетенции</i>
ОК-01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК-02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК-03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК-09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке.

1.2. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель:

- формирование системного базового представления о моделях и технологиях, первичных знаний, умений и навыков студентов в области обработки информации на основе искусственного интеллекта;
- формирование готовности к осуществлению профессиональной мобильности и самосовершенствованию;

1.3 Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СОО

Общие (личностные и метапредметные) результаты обучения:

• личностных:

- чувство гордости и уважения к специальности и достижениям отечественной науки; грамотное поведение в профессиональной деятельности и быту при обращении со средствами вычислительной техники;
- готовность к продолжению образования и повышения квалификации в избранной профессиональной деятельности и объективное осознание роли общих и профессиональных компетенций в этом;
- умение использовать достижения современной науки и технологий для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности;
- умение самостоятельно добывать новые для себя знания и умения из выбранной профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;



- умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в команде по решению общих задач;
- умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития;

• **метапредметных:**

- использование различных видов познавательной деятельности для решения профессиональных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для изучения различных сторон профессиональной предметной области и ее объектов;
- использование основных интеллектуальных операций: постановки задачи, формулирования гипотез, анализа и синтеза, сравнения, обобщения, систематизации, выявления причинно-следственных связей, поиска аналогов, формулирования выводов для изучения различных сторон объектов, явлений и процессов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере;
- умение генерировать идеи и определять средства, необходимые для их реализации;
- умение использовать различные источники для получения информации профессиональной направленности, оценивать ее достоверность;
- умение анализировать и представлять информацию в различных видах;
- умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации;

Дисциплинарные (предметные) результаты обучения:

• **предметных:**

- сформированность представлений о роли и месте специальности в современной научной картине мира;
- владение основополагающими физическими понятиями, закономерностями, законами и теориями; уверенное использование физической терминологии и символики;
- владение основными методами научного познания, используемыми в профессиональной деятельности: наблюдением, описанием, измерением, экспериментом;
- умения обрабатывать результаты измерений, обнаруживать зависимость между физическими величинами, объяснять полученные результаты и делать выводы;
- сформированность умения решать профессиональные задачи;
- сформированность умения применять полученные знания для объяснения условий протекания физических явлений в природе, профессиональной сфере и для принятия практических решений в повседневной жизни;
- сформированность собственной позиции по отношению к технической информации, получаемой из разных источников.



2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	32
<i>в т.ч. в форме практической подготовки (если предусмотрено)</i>	-
в т. ч.:	
теоретическое обучение	16
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	-
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	16
Промежуточная аттестация (Другие формы контроля в 1 семестре)	

2.2. Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) <i>(если предусмотрены)</i>	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Тема 1.1. Искусственный интеллект- фундаментальная наука и технология комплексных технологических решений	<p>Содержание</p> <p>Предпосылки и этапы развития ИИ. Предмет исследования. Междисциплинарная сущность ИИ и направления исследований. Национальная стратегия в области ИИ. Классификация систем ИИ. Риски и выгоды. Этика ИИ.</p>	2	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
Тема 1.2 Инженерия знаний	<p>Содержание</p> <p>Системы, основанные на знаниях. Базы знаний. Теоретические аспекты и технологии инженерии знаний. Поле знаний. Приобретение и структурирование знаний. Методы приобретения знаний. Источники знаний для интеллектуальных систем.</p>	2	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
Тема 1.3 Представление знаний	<p>Содержание</p> <p>Системы, основанные на правилах (продукционные системы). Примеры решения задач. Формальные языки и формальные системы. Язык исчисления предикатов первого порядка. Исчисление предикатов первого порядка. Формальные алгебраические системы. Интерпретация. Выводимость и истинность. Основы логического программирования (Пролог, Python)</p>	2	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
Тема 1.4 Системы искусственного интеллекта: примеры использования и инструментальные средства из разработки	<p>Содержание</p> <p>Экспертные системы и управление знаниями. Пример создания ЭС. Системы естественного языка и системы машинного перевода. Чат-боты и виртуальные ассистенты. Примеры разработки. Системы компьютерного зрения и визуализация обработки информации. Машинное творчество (создание компьютерной музыки, стихов, сказок, компьютерной живописи) и интеллектуальные компьютерные игры (детерминированные игры с полной информацией (шахматы, шашки)). Использование систем искусственного интеллекта в образовании.</p>	4	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
Тема 1.5 Машинное	Содержание	4	ОК-1



обучение	Задачи машинного обучения. Приобретение знаний из примеров. Классы обучающих алгоритмов (нейронные сети и методы, основанные на знаниях). Поиск. Алгоритмы поиска. Деревья решений. Оценка обучающих алгоритмов. Генетические алгоритмы. Практическое применение методов машинного обучения. Понятие глубокого обучения.		ОК -2 ОК-3 ОК-9
Тема 1.6 Основы технологий обработки больших данных	Содержание	2	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
	Основные термины и определения. Big-data аналитика в образовании. Использование корреляционного анализа для обработки данных. Визуализация больших данных. Решение задач с использованием актуальных инструментальных средств		
	Практические занятия 1. Модели представления знаний 2. Семантическая сеть 3. Фреймовая модель 4. Нейронные сети	16	ОК-1 ОК -2 ОК-3 ОК-9
Всего:		32	



3. Методические указания по проведению практических занятий/лабораторных работ

Практические занятия заключаются в выполнении студентами, под руководством преподавателя, комплекса учебных заданий направленных на усвоение научно-теоретических основ учебной дисциплины, приобретение практических навыков овладения методами практической работы с применением современных средств компьютерной графики, мультимедиа, коммуникационных технологий.

Практические занятия способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней составляющих профессиональной компетентности студентов. Наряду с формированием умений и навыков в процессе практических занятий обобщаются, систематизируются, углубляются и конкретизируются теоретические знания, вырабатывается способность и готовность использовать эти навыки на практике, развиваются интеллектуальные умения.

Практические занятия проводятся в форме семинаров и практических работ.

3.1. Тематика и содержание практических занятий

Тема 1.3 Представление знаний

Практическое занятие №1

Тема: Модели представления знаний

Тема 1.4 Системы искусственного интеллекта: примеры использования и инструментальные средства из разработки

Практическое занятие №2

Тема: Семантическая сеть

Тема 1.5 Машинное обучение

Практическое занятие №3

Тема: *Фреймовая модель*

Тема 1.6 Основы технологий обработки больших данных

Практическое занятие №4

Тема: *Нейронные сети*

4. Фонд оценочных средств дисциплины

4.1 Контроль и оценка результатов освоения общеобразовательной дисциплины раскрываются через дисциплинарные результаты, направленные на формирование общих компетенций по разделам и темам содержания учебного материала.

Общая компетенция	Раздел/Тема	Тип оценочных мероприятий



ОК-01 ОК-02 ОК-03 ОК-09	Тема 1.1, Тема 1.2, Тема 1.3, Тема 1.4, Тема 1.5, Тема 1.6	Устный опрос Выполнение практических работ Тестовый контроль
----------------------------------	--	--

4.2. Контрольно-измерительные материалы включают:

Контроль знаний обучающихся включает:

Текущий контроль в форме устного ответа, практических работ

Промежуточную аттестацию в форме тестирования

4.2.1 Оценочные средства текущего контроля по дисциплине

Примерные практические работы:

Практическое занятие №1

Существует множество моделей представления знаний. Наиболее распространены три модели представления знаний (таблица 1): фреймовая, продукционная и семантическая. Выбор метода представления знаний зависит от особенностей предметной области (какие структуры знаний наиболее часто встречаются, присутствуют ли иерархичность или сетевые конструкции, характер входных и выходных данных в задачах и т.д.), опыта когнитолога, выбранного инструментария разработки.

Таблица 1. Основные модели представления знаний, используемые на практике

Модель	Достоинства	Недостатки
Продукции	Наглядность, высокая модульность, легкость внесения дополнений и изменений, простота механизма логического вывода, простота интерпретации.	При накоплении большого числа (нескольких сотен) продукций они начинают противоречить друг другу, возникают трудности при добавлении правил, зависящих от уже имеющихся в базе знаний, отсутствует целостный образ знаний, неясна взаимосвязей между правилами.
Семантические сети	Наглядность, соответствует представлениям об организации долговременной памяти человека, позволяет снизить объем хранимых данных.	Представляют собой пассивные структуры, для обработки которых необходим специальный аппарат формального вывода и планирования, произвольная структура и различные типы вершин и связей усложняют процедуру обработки информации, сетевая модель не дает ясного представления о структуре предметной области.
Фреймы	Гибкость, наглядность, удобный способ включения процедурных знаний, сводимость к другим моделям, модульность.	Отсутствие универсальной процедуры управления выводом кроме механизма наследования, является идеологической концепцией.

Продукционная модель

Продукция – это предложение-образец вида «Если, то», по которому осуществляется поиск в базе знаний.

В продукции выделяют левую часть (начинается с «если» и заканчивается перед «то») и правую (начинается после «то»). Левая часть продукции - antecedent – условие



выполнения правой часть продукции. Правая часть – консеквент – действие, выполняемое в случае нахождения элементов, удовлетворяющих левой части. Действие может быть промежуточным и выступать затем в качестве консеквента или целевым, завершающим процедуру вывода.

Антецедент формируется из фактов, входных данных задачи и логических связей (и, или, не). Консеквент может представлять из себя действие по изменению фактов, данных, рекомендацию, решение задачи. Кроме этого, любая продукция имеет имя и приоритет, определяющий последовательность проверки продукций машиной вывода.

Продукции отражают причинно-следственные связи, которые и позволяют человеку принимать решения, базируясь на знаниях и предположениях о том, что есть и что будет, если что-то сделать.

Пример решения задачи

Задача. Построить продукционную модель представления знаний в предметной области «Ресторан» (посещение ресторана). Описание процесса решения. Для построения продукционной модели представления знаний необходимо выполнить следующие шаги:

- 1) Определить целевые действия задачи (являющиеся решениями).
- 2) Определить промежуточные действия или цепочку действий, между начальным состоянием и конечным (между тем, что имеется, и целевым действием).
- 3) Определить условия для каждого действия, при котором его целесообразно и возможно выполнить. Определить порядок выполнения действий.
- 4) Добавить конкретики при необходимости, исходя из поставленной задачи.
- 5) Преобразовать полученный порядок действий и соответствующие им условия в продукции.
- 6) Для проверки правильности построения продукций записать цепочки продукций, явно проследив связи между ними.

Этот набор шагов предполагает движение при построении продукционной модели от результата к начальному состоянию, но возможно и движение от начального состояния к результату (шаги 1 и 2).

Решение.

1) Обязательное действие, выполняемое в ресторанах – поглощение пищи и ее оплата. Значит, есть уже два целевых действия «съесть пищу» и «оплатить», которые взаимосвязаны и следуют друг за другом.

2) Прежде чем что-либо съесть в ресторане, туда нужно придти, дожидаться официанта и сделать заказ. Кроме того, нужно выбрать, в какой именно ресторан пойти. Значит, цепочка промежуточных действий: «выбор ресторана и путь туда», «сделать заказ официанту».

3) Прежде чем идти в ресторан, необходимо убедиться, что есть необходимая сумма денег. Выбор ресторана может обуславливаться многими причинами, выберем



территориальный признак – к какому ближе в тот и идем. В разных ресторанах работают разные люди, поэтому в зависимости от выбора ресторана, официанты будут разные.

Кроме того, разные рестораны специализируются на разных кухнях, поэтому заказанные блюда будут в разных ресторанах отличаться. Значит вначале идут действия, позволяющие выбрать ресторан, затем характеризующие рестораны, а уже после заказ, еда, и оплата заказа.

4) Пусть в задаче будут рассматриваться два ресторана: «Вкусная еда» и «Вкуснятина». Первый – паб и заказы приносят быстрее, чем во втором, второй – пиццерия. В первом работает официант Сергей, а во втором официантка Марина. Петр – это клиент.

5) Выше описанное можно преобразовать в следующие предложения типа «Если, то»:

- Если субъект хочет есть и у субъекта есть достаточная сумма денег, то субъект может пойти в ресторан.
- Если субъект ближе к ресторану «Вкусная еда», чем к ресторану «Вкуснятина» и субъект может пойти в ресторан, то субъект идет в ресторан «Вкусная еда».
- Если субъект ближе к ресторану «Вкуснятина», чем к ресторану «Вкусная еда» и субъект может пойти в ресторан, то субъект идет в ресторан «Вкуснятина».
- Если субъект идет в ресторан «Вкуснятина» и в ресторане «Вкуснятина» работает официант Марина, то у субъекта принимает заказ Марина.
- Если субъект идет в ресторан «Вкусная еда» и в ресторане «Вкусная еда» работает официант Сергей, то у субъекта принимает заказ Сергей.
- Если субъект выбрал блюда и у субъекта принимает заказ Марина, то заказ принесут через 20 мин.
- Если субъект выбрал блюда и у субъекта принимает заказ Сергей, то заказ принесут через 10 мин.
- Если заказ принесут через 20 мин. или заказ принесут через 10 мин., то субъект может есть.
- Если субъект может есть, то после еды субъект должен оплатить заказ.

Введем обозначения для фактов (Ф), действий (Д) и продукций (П), тогда:

Субъект = Петр;

Ф1= субъект хочет есть;

Ф2= у субъекта есть достаточная сумма денег;

Ф3= субъект ближе к ресторану «Вкусная еда», чем к «Вкуснятина»;

Ф4=в ресторане «Вкуснятина» работает официант Марина;

Ф5=в ресторане «Вкусная еда» работает официант Сергей;

Ф6= субъект выбрал блюда;

Д1= субъект может пойти в ресторан;

Д2=субъект идет в ресторан «Вкусная еда»;

Д3=субъект идет в ресторан «Вкуснятина»;

Д4= у субъекта принимает заказ Марина;

Д5=у субъекта принимает заказ Сергей;

Д6=заказ принесут через 20 мин.

Д7=заказ принесут через 10 мин.

Д8=после еды субъект должен оплатить заказ.

Для продукций установим приоритет (в скобках перед запятой, чем выше приоритет, чем раньше проверяется правило).

П1(4 , Ф1 и Ф2)= Д1;

П2(5 , Ф3 и Д1)= Д2;

П3(4 , не Ф3 и Д1)= Д3;

П4(3 , Д3 и Ф4)= Д4;

П5(3 , Д2 и Ф5)= Д5;

П6(2 , Д4)= Д6;

П7(2 , Д5)= Д7;

П8(1 , Д6 или Д7)= Д8;

б) Для отображения взаимосвязи продукций построим граф (рис. 1).

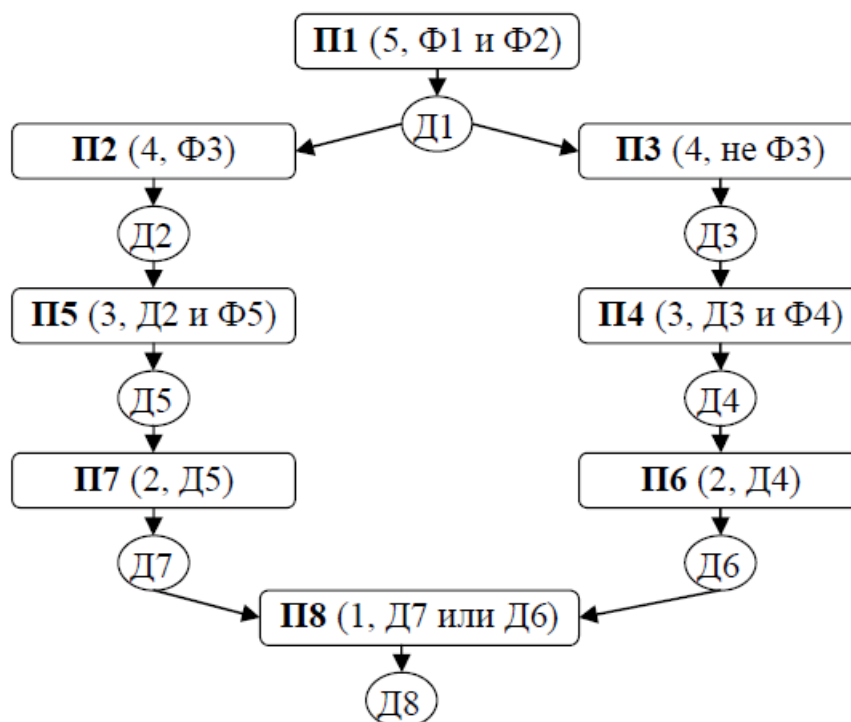


Рис. 1. Схема продукций предметной области «Ресторан».

Задачи



1. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Аэропорт» (диспетчерская).
2. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Железная дорога» (продажа билетов).
3. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Торговый центр» (организация).
4. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Автозаправка» (обслуживание клиентов).
5. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Автопарк» (пассажирские перевозки).
6. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Компьютерные сети» (организация).
7. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Университет» (учебный процесс).
8. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (средства и способы ее обеспечения).
9. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (угрозы).
10. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Интернет-кафе» (организация и обслуживание).
11. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Разработка информационных систем» (ведение информационного проекта).
12. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Туристическое агентство» (работа с клиентами).
13. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Зоопарк» (организация).
14. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Кухня» (приготовление пищи).
15. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Больница» (прием больных).
16. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Кинопрокат» (ассортимент и работа с клиентами).
17. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Прокат автомобилей» (ассортимент и работа с клиентами).
18. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Операционные системы» (функционирование).
19. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Информационные системы» (виды и функционирование).
20. Построить производственную модель представления знаний в предметной области «Предприятие» (структура и функционирование)

Практическое занятие №2

Семантическая сеть

Семантическая сеть — это ориентированный граф, вершины которого — понятия, а дуги — отношения между ними. Узлы в семантической сети обычно соответствуют объектам, концепциям, событиям или понятиям. Любой фрагмент сети, например одна вершина, две вершины и соединяющие их дуги, называют подсетью. Логический вывод (поиск решения) на семантической сети заключается в том, чтобы найти или сконструировать подсеть, удовлетворяющую некоторым условиям. Отношения, представляемые дугами, в семантической сети могут быть различными (таблица 2). Типы отношений выбираются в зависимости от вида семантической сети (таблица 3) и решаемой задачи.

Таблица 2. Основные виды отношений в семантических сетях.

Тип	Описание
являться наследником (a-kind-of)	задает иерархические связи между классами
являться экземпляром	определяет значение, описывает конкретный объект, понятие
(is-a, например)	
это (are, есть)	может использоваться вместо связи a-kind-of в отношениях подразумевающих равенство или эквивалентность
являться частью (has-part)	определяет структурные связи, описывает части или целые объекты.
Функциональные	определяются обычно глаголами, отражают различные отношения (учить, владеть и т.д.).
Количественные	отображают количественные соотношения между вершинами (больше, меньше и т.д.)
Пространственные	отображают пространственные отношения между вершинами (близко, далеко и т.д.)
Временные	описывают временные связи между вершинами (скоро, долго, сейчас и т.д.)
Атрибутивные	описывают свойства объектов, понятий
Логические	описывают логические связи между вершинами (и, или, не)

Таблица 3. Типы семантических сетей.

Тип	Описание
<i>По типу знания</i>	
экстенциональные	описывает конкретные отношения данной ситуации.
интенциональные	описывают имена классов объектов, а не индивидуальные имена объектов, связи отражают те отношения, которые всегда присущи объектам данного класса.
<i>По типу ограничений на дуги и вершины</i>	
Простые	вершины сети не обладают внутренней структурой
иерархические	вершины обладают внутренней структурой, в иерархической сети есть возможность разделять сеть на подсети и устанавливать отношения не только между вершинами, но и между подсетями (различные подсети, существующие в сети, могут быть упорядочены в виде дерева подсетей, вершины которого — подсети, а дуги — отношения видимости)
динамические (сценарии)	сети с событиями
<i>По количеству типов отношений</i>	
Однородные	обладают только одним типом отношений
Неоднородные	количество типов отношений больше двух
<i>По арности отношений</i>	
Бинарные	все отношения в графе связывают ровно два понятия
N-арные	в сети есть отношения, связывающие более двух объектов

Пример решения задачи

Задача. Построить сетевую модель представления знаний в предметной области «Ресторан» (посещение ресторана). Описание процесса решения. Для построения сетевой модели представления знаний необходимо выполнить следующие шаги:

1) Определить абстрактные объекты и понятия предметной области, необходимые для решения поставленной задачи. Оформить их в виде вершин.

2) Задать свойства для выделенных вершин, оформив их в виде вершин, связанных с исходными вершинами атрибутивными отношениями.

3) Задать связи между этими вершинами, используя функциональные, пространственные, количественные, логические, временные, атрибутивные отношения, а также отношения типа «являться наследником» и «являться частью».

4) Добавить конкретные объекты и понятия, описывающие решаемую задачу. Оформить их в виде вершин, связанных с уже существующими отношениями типа «являться экземпляром», «есть».

5) Проверить правильность установленных отношений (вершины и само отношение при правильном построении образуют предложение, например «Двигатель является частью автомобиля»).



Решение.

1) Ключевые понятия данной предметной области – ресторан, тот, кто посещает ресторан (клиент) и те, кто его обслуживают (повара, метрдотели, официанты, для простоты ограничимся только официантами). У обслуживающего персонала и клиентов есть общие

характеристики, поэтому целесообразно выделить общее абстрактное понятие – человек. Продукцией ресторана являются блюда, которые заказывают клиенты.

Исходя из этого, вершины графа будут следующими: «Ресторан», «Человек», «Официант», «Клиент», «Заказ» и «Блюдо».

2) У этих объектов есть определенные свойства и атрибуты. Например, рестораны располагаются по определенным адресам, каждое блюдо из меню имеет свою цену. Поэтому добавим вершины «Адрес» и «Цена».

3) Определим для имеющихся вершин отношения и их типы, используя таблицу 2.

4) Добавим знание о конкретных фактах решаемой задачи. Пусть имеется два ресторана: «Вкуснятина» и «Вкусная еда», в первом работает официантка Марина, а во втором официант Сергей. Пётр решил пойти в ресторан «Вкусная еда» и сделал заказ официанту на 2 блюда: картофель фри за 30 р., бифштекс за 130 р. Также известны адреса этих

ресторанов и их специфика. Исходя из этого, добавим соответствующие вершины в граф и

соединим их функциональными отношениями и отношениями типа «например или является экземпляром». Полученный в результате граф изображен на рис. 2.

5) Осуществим проверку установленных связей. Например, возьмем вершину «Блюдо» и пройдем по установленным связям. Получаем следующую информацию: блюдо является частью заказа, примерами блюд могут служить картофель фри и бифштекс.

Для получения ответа на какой-либо вопрос по этой задаче, необходимо найти соответствующий участок сети и, используя связи, получить результат. Например, вопрос «Какова цена заказа Петра (сколько Петр заплатил за заказ)?» Из запроса понятно, что необходимо найти следующие вершины: «Цена», «Перт» и «Заказ» или «Заказ Петра». Часть семантической сети, находящаяся между этими вершинами, содержит ответ, а именно, частью заказа Петра являются картофель фри и бифштекс, которые стоят 30 и 130 р. соответственно. Больше информации о заказе Петра в модели нет, поэтому

делаем вывод – Петр заплатил 160 р.



7. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Университет» (учебный процесс).
8. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (средства и способы ее обеспечения).
9. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (угрозы).
10. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Интернет-кафе» (организация и обслуживание).
11. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Разработка информационных систем» (ведение информационного проекта).
12. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Туристическое агентство» (работа с клиентами).
13. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Зоопарк» (организация).
14. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Кухня» (приготовление пищи).
15. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Больница» (прием больных).
16. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Кинопрокат» (ассортимент и работа с клиентами).
17. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Прокат автомобилей» (ассортимент и работа с клиентами).
18. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Операционные системы» (функционирование).
19. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Информационные системы» (виды и функционирование).
20. Построить семантическую модель (сеть) представления знаний в предметной области «Предприятие» (структура и функционирование).

Практическое занятие №3

Фреймовая модель

Фреймовая модель представления знаний была предложена М. Минским в 1979 году и является развитием семантических сетей.

Фрейм (англ. frame) - абстрактный образ для представления некоторого стереотипа восприятия. Каждый фрейм имеет собственное название и список слотов и их значений.

Значениями могут быть данные любого типа, а также название другого фрейма. Таким образом, фреймы образуют сеть. Кроме того, существует связь между фреймами типа АКО (a kind of), которая указывает на фрейм более высокого уровня иерархии, откуда неявно наследуются список и значения слотов. При этом возможно множественное наследование – перенос свойств от нескольких прототипов.

Любой фрейм может быть представлен следующим образом:

(ИМЯ ФРЕЙМА:

(имя 1-го слота: значение 1-го слота),

(имя 2-го слота: значение 2-го слота),



.....
(имя N-го слота: значение N-го слота))

Табличное представление слота выглядит следующим образом (таблица 4):

Таблица 4. Структура фрейма.

ИМЯ ФРЕЙМА			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон

При табличном представлении фрейма кроме уже описанных составляющих фрейма указываются и дополнительные параметры. Способ получения значения определяет, как именно устанавливается значение конкретного слота. Существует несколько способов (таблица 5), выбор способа зависит от свойств самих данных.

Таблица 5. Способы получения значений слотов.

Способ	Описание
По умолчанию от прототипа (родителя)	Слоту присваивается значение, определенное по умолчанию во фрейме-прототипе, некоторые стандартные значения.
Через наследование	Отличается от первого способа тем, что значение задано в специальном слоте родительского фрейма, соединенного с текущим связью АКО.
По формуле	Слоту назначается формула, результат вычисления которой является значением слота.
Через присоединенную процедуру	Слоту назначается процедура, позволяющая получить значение слота алгоритмически.
Из внешних источников данных	При использовании модели в интеллектуальных системах данные, являющиеся значениями слотов, могут поступать из баз данных, от системы датчиков, от пользователя.

В теории фреймов допускается, чтобы к слотам присоединялись различные специальные процедуры. Для этого используются так называемые демоны. Демоном (таблица 6) называется процедура, автоматически запускаемая при выполнении некоторого условия (события) при обращении к соответствующему слоту. Демонов может быть несколько. Наиболее похож механизм присоединенных процедур к триггерам в реляционных базах данных.

Таблица 6. Наиболее распространенные демоны.

Демон	Событие	Описание
IF-REMOVED	если удалено	Выполняется, когда информация удаляется из слота.
IF-ADDED	если добавлено	Выполняется, когда новая информация записывается в слот.
IF-NEEDED	по требованию	Выполняется, когда запрашивается информация из пустого слота.
IF-DEFAULT	по умолчанию	Выполняется, когда устанавливается значение по умолчанию.

Существует несколько видов фреймов, которые позволяют описать предметную область и решаемую задачу. В таблице 7 представлены наиболее распространенные типы фреймов, указаны типы знаний, которые они отображают, а также примеры фреймов данного типа из различных предметных областей.

Таблица 7. Типы фреймов.

Тип фрейма	Тип знания	Описание	Пример
По познавательному назначению			
Фреймы-прототипы (шаблоны, образцы)	интенсивные	отражают знания об абстрактных стереотипных понятиях, которые являются классами каких-то конкретных объектов	человек, автомобиль
Фреймы-экземпляры (примеры)	экстенсивные	отражают знания о конкретных фактах предметной области	Иванов И.И., ВАЗ-2110
По функциональному назначению			
Фреймы-структуры (объекты)	декларативные	отображают абстрактные и конкретные предметы и понятия предметной области (содержат набор характеристик, описывающий объект или понятие)	заем, залог, вексель, человек, лекция
Фреймы-операции	процедурные	отображают различные процессы преобразования или использования объектов предметной области (содержат набор характеристик процесса)	процессы получение заёма, синтеза устройств
Фреймы-ситуации	прагматические	отображают типичные ситуации, в которых могут находиться фреймы объекты и фреймы роли (содержат набор характеристик, идентифицирующих ситуацию)	авария, тревога, рабочий режим устройства
Фреймы-сценарии	Технологические	отображают развитие ситуации, типовую структуру для некоторого действия, понятия, события, отображает динамику (содержат набор характеристик, позволяющих обеспечить развитие системы по данному сценарию)	банкротство, празднование именин, сдача экзамена
Фреймы-роли	функциональные	отображают типичную роль, выполняемую фреймом-объектом в определенной ситуации (содержат набор характеристик роли)	менеджер, кассир, клиент, студент, преподаватель

Пример решения задачи



Задача. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Ресторан» (посещение ресторана).

Описание процесса решения. Для построения фреймовой модели представления знаний необходимо выполнить следующие шаги:

1) Определить абстрактные объекты и понятия предметной области, необходимые для решения поставленной задачи. Оформить их в виде фреймов-прототипов (фреймов-объектов, фреймов-ролей).

2) Задать конкретные объекты предметной области. Оформить их в виде фреймов-экземпляров (фреймов-объектов, фреймов-ролей).

3) Определить набор возможных ситуаций. Оформить их в виде фреймов ситуаций (прототипы). Если существуют прецеденты по ситуациям в предметной области, добавить фреймы-экземпляры (фреймы ситуации).

4) Описать динамику развития ситуаций (переход от одних к другим) через набор сцен. Оформить их в виде фреймов-сценариев.

5) Добавить фреймы-объекты сценариев и сцен, которые отражают данные конкретной задачи.

Решение.

1) Ключевые понятия данной предметной области – ресторан, тот, кто посещает ресторан (клиент) и те, кто его обслуживают (повара, метрдотели, официанты, для простоты ограничимся только официантами). У обслуживающего персонала и клиентов есть общие характеристики, поэтому целесообразно выделить общее абстрактное понятие – человек. Тогда фреймы «Ресторан» и «Человек» являются прототипами-образцами, а фреймы «Официант» и «Клиент» - прототипами-ролями. Также нужно определить основные слоты фреймов – характеристики, имеющие значения для решаемой задачи.

ЧЕЛОВЕК			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
пол	Мужской или	из внешних источников	
возраст	От 0 до 120 лет	из внешних источников	

РЕСТОРАН			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Название		из внешних источников	
Адрес		из внешних источников	
Часы работы		из внешних источников	
Специализация		из внешних источников	

Класс	Средний или высший	из внешних источников	
-------	--------------------	-----------------------	--

Фреймы-наследники содержат все слоты своих родителей, они явно прописываются только в случае изменения какого-либо параметра.

ОФИЦИАНТ (АКО ЧЕЛОВЕК)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
возраст	От 18 до 55 лет	из внешних источников	
стаж работы		из внешних источников	
зарплата		из внешних источников	
график работы		из внешних источников	
место работы	Фрейм-объект	из внешних источников	

КЛИЕНТ (АКО ЧЕЛОВЕК)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Вид оплаты	Наличные или карточка	По умолчанию (наличные)	
Статус	Обычный или Vip	По умолчанию (обычный)	
Форма заказа	Заказ есть или нет	По умолчанию (заказа нет)	
Чаевые		Из внешних источников	

2) Фреймы-образцы описывают конкретную ситуацию: какие рестораны имеются в городе, как именно организовывается посещение, кто является посетителем, кто работает в выбранном ресторане и т.д. Поэтому определим следующие фреймы-образцы, являющиеся наследниками фреймов-прототипов

КАФЕ-РЕСТОРАН "ВКУСНЯТИНА" (АКО РЕСТОРАН)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Название	Вкуснятина	из внешних источников	
Адрес	г. Ульяновск, улица Минаева, 15	из внешних источников	
Часы работы	9:00-00:00	из внешних источников	
Специализация	Пиццерия	из внешних источников	
Класс	Средний или высший	из внешних источников	

КАФЕ "ВКУСНАЯ ЕДА" (АКО РЕСТОРАН)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Название	Вкусная еда	из внешних источников	
Адрес	г. Ульяновск, улица Карла Маркса, 5	из внешних источников	
Часы работы	9:00-00:00	из внешних источников	
Специализация	Паб	из внешних источников	
Класс	Средний	из внешних источников	

СЕРГЕЙ (АКО ОФИЦИАНТ)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
возраст	27	из внешних источников	



пол	мужской	из внешних источников	
стаж работы	5	из внешних источников	
зарплата	7 000	из внешних источников	
график работы	Через день с 18:00 до 00:00	из внешних источников	
место работы	КАФЕ "ВКУСНАЯ"	из внешних источников	

МАРИНА (АКО ОФИЦИАНТ)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
возраст	24	из внешних источников	
Пол	женский	из внешних источников	
стаж работы	2	из внешних источников	
зарплата	8 200	из внешних источников	
график работы	Каждый день с 9:00 до 14:00	из внешних источников	
место работы	КАФЕ-РЕСТОРАН "ВКУСНЯТИНА"	из внешних источников	

ПЁТР (АКО КЛИЕНТ)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
пол	мужской	из внешних источников	
возраст	19	из внешних источников	
Вид оплаты	Наличные	По умолчанию (наличные)	
Статус	Обычный	По умолчанию (обычный)	
Форма заказа	Заказа нет	По умолчанию (заказа нет)	
Чаевые	7 % от суммы заказа	Из внешних источников	

3) Фреймы-ситуации описывают возможные ситуации. В ресторане клиент попадает в несколько типичные ситуации: заказ и оплата. Возможны и другие не типичные ситуации: клиент подавился, у клиента нет наличности для оплаты счета и т.д. Рассмотрим типичные ситуации (их может быть больше):

ЗАКАЗ			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Перечень блюд		из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Перечень цен»)
Перечень цен		Присоединенная процедура	IF-ADDED (изменяет слот «Сумма заказчик»)
Сумма заказа		Присоединенная	
Принял заказ	Фрейм-образец	из внешнего источника	
Сделал заказ	Фрейм-образец	из внешнего источника	

ОПЛАТА			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Вид платежа		из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Чаевые»)
Чаевые		Присоединенная	
Оплатил	Фрейм-образец	Присоединенная процедура	
Заказ	Фрейм-образец	из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Оплатил»)

4) Ситуации возникают после наступления каких-то событий, выполнения условий и могут следовать одна за другой. Динамику предметной области можно отобразить в фреймах-сценариях. Их может быть множество, опишем наиболее общий и типичный сценарий посещения ресторана:

ПОСЕЩЕНИЕ РЕСТОРАНА			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Посетитель	Фрейм-объект	из внешних источников	
Ресторан	Фрейм-объект	из внешних источников	IF-ADDED, IF-REMOVED (изменяют слот «Официант»)
Официант	Фрейм-объект	присоединенная процедура (определяет по выбранному ресторану)	
Сцена 1	Вход, выбор	из внешних источников	
Сцена 2	Заказ	из внешних источников	
Сцена 3	Еда	из внешних источников	
Сцена 4	Оплата	из внешних источников	
Сцена 5	Выход	из внешних источников	

5) Пусть в рамках нашей задачи Пётр посетил ресторан «Вкусная еда». Тогда фреймы будут заполнены следующим образом:

ПОСЕЩЕНИЕ «Вкусной еды» (АКО ПОСЕЩЕНИЕ РЕСТОРАНА)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Посетитель	ПЁТР	из внешних источников	
Ресторан	КАФЕ "ВКУСНАЯ ЕДА"	из внешних источников	IF-ADDED, IF-REMOVED (изменяют слот «Официант»)
Официант	СЕРГЕЙ	присоединенная процедура (определяет по выбранному ресторану)	
Сцена 1	Вход, выбор	из внешних источников	
Сцена 2	ЗАКАЗ ПЕТРА	из внешних источников	
Сцена 3	Еда	из внешних источников	
Сцена 4	ОПЛАТА ПЕТРА	из внешних источников	
Сцена 5	Выход	из внешних источников	

ЗАКАЗ ПЕТРА (АКО ЗАКАЗ)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Перечень блюд	Отбивная, темное пиво	из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Перечень цен»)
Перечень цен	250, 75	Присоединенная процедура	IF-ADDED (изменяет слот «Сумма заказк»)
Сумма заказа	325	Присоединенная	
Принял заказ	СЕРГЕЙ	из внешнего источника	
Сделал заказ	ПЕТР	из внешнего источника	

ОПЛАТА ПЕТРА (АКО ОПЛАТА)			
Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Демон
Вид платежа	Наличные	из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Чаевые»)
Чаевые	30	Присоединенная процедура	
Оплатил	ПЕТР	из внешних источников	
Заказ	ЗАКАЗ ПЕТРА	из внешних источников	IF-ADDED (изменяет слот «Оплатил»)

3). Взаимосвязь различных видов фреймов отображается графически в виде графа (рис.

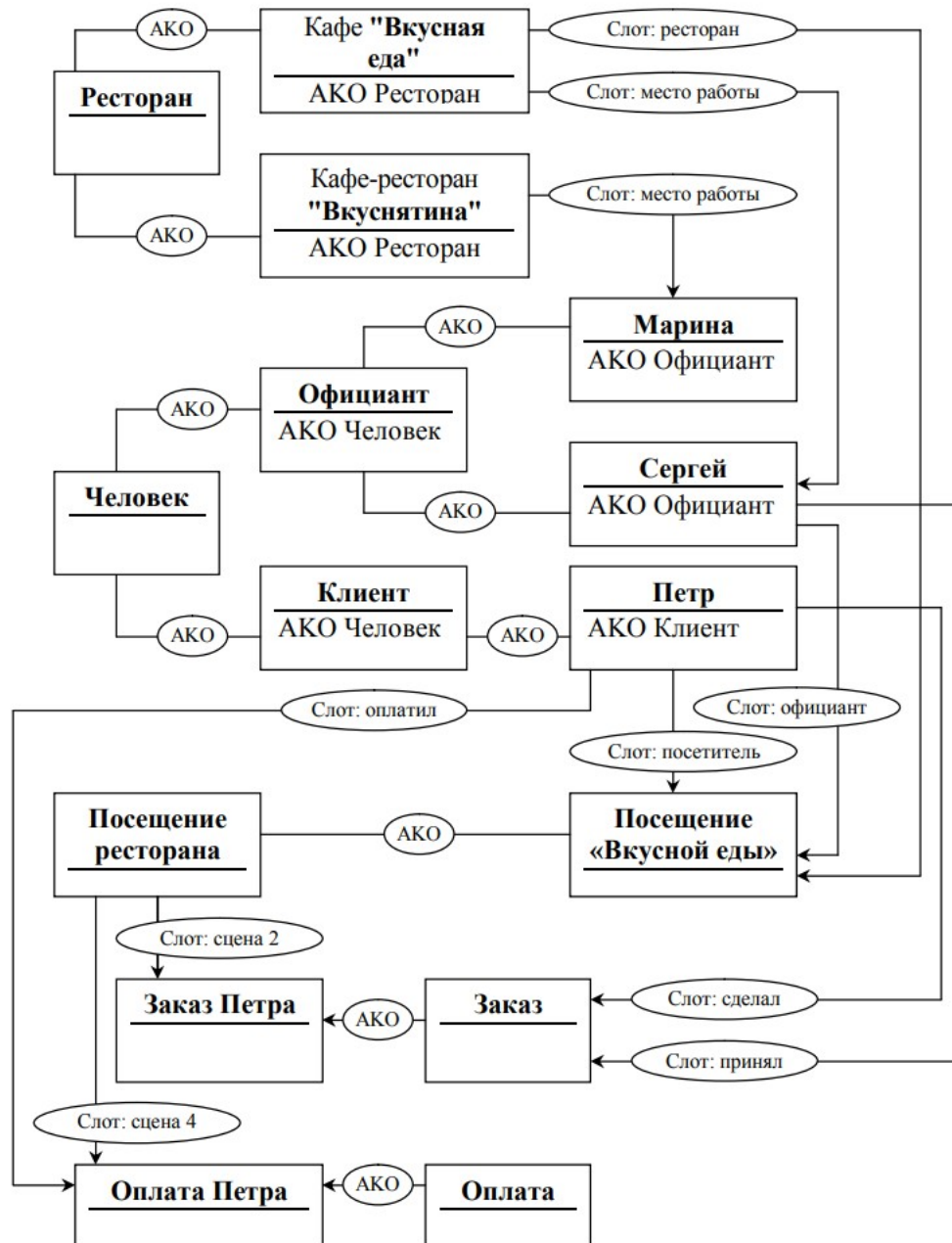


Рис. 3. Схема фреймов для предметной области «Ресторан».

Использование фрейм-модели аналогично семантической, только в процессе получения ответа кроме вершин учитываются и слоты. Например, получить ответ на вопрос «Кто работает официантом в ресторане «Вкусная еда»?» можно следующим образом: из запроса понятно, что необходимо найти фрейм «Ресторан «Вкусная еда»» и проследить связь с фреймом «Сергей», являющимся наследником фрейма «Официант». Также можно найти слот «Место работы» и проверив его значение во фреймах



наследниках фрейма «Официант» определить, что официантом в ресторане «Вкусная еда» работает Сергей.

Задачи

1. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Аэропорт» (диспетчерская).
2. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Железная дорога» (продажа билетов).
3. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Торговый центр» (организация).
4. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Автозаправка» (обслуживание клиентов).
5. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Автопарк» (пассажирские перевозки).
6. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Компьютерные сети» (организация).
7. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Университет» (учебный процесс).
8. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (средства и способы ее обеспечения).
9. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Компьютерная безопасность» (угрозы).
10. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Интернет-кафе» (организация и обслуживание).
11. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Разработка информационных систем» (ведение информационного проекта).
12. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Туристическое агентство» (работа с клиентами).
13. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Зоопарк» (организация).
14. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Кухня» (приготовление пищи).
15. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Больница» (прием больных).
16. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Кинопрокат» (ассортимент и работа с клиентами).
17. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Прокат автомобилей» (ассортимент и работа с клиентами).
18. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Операционные системы» (функционирование).

19. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Информационные системы» (виды и функционирование).
20. Построить фреймовую модель представления знаний в предметной области «Предприятие» (структура и функционирование).

Практическое занятие №4

Нейронные сети

Искусственная нейронная сеть – математическая модель, реализуемая программно или аппаратно, построенная по подобию естественных нейронных сетей (сетей нервных клеток живого организма), представляющая собой соединение простых взаимодействующих между собой процессоров - искусственных нейронов.

Схема искусственного нейрона представлена на рис. 4, где $X_1..X_N$ – входы нейрона, $W_1..W_N$ – синаптические веса связей нейрона, S – взвешенная сумма входных значений нейрона, $F(S)$ – функция активации, значением которой является Y – выходное значение нейрона.

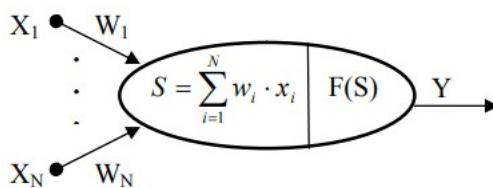


Рис. 4. Формальный нейрон (математическая модель)

Функции активации могут различные, наиболее часто используемые представлены в таблице 8.

Название	Формула	График (пример)
Пороговая	$F(S) = \begin{cases} 1, & \text{при } S \geq T, \\ 0, & \text{при } S < T, \end{cases}$ $T = \text{const.}$	
Линейная	$F(S) = k \cdot S,$ $k = \text{const.}$	
Сигмоидальная	$F(S) = \frac{1}{1 + e^{-S \cdot k}},$ $k = \text{const.}$	

Гиперболический тангенс	$F(S) = th\left(\frac{S}{k}\right) = \frac{e^{\frac{S}{k}} - e^{-\frac{S}{k}}}{e^{\frac{S}{k}} + e^{-\frac{S}{k}}},$ $k = const.$	
-------------------------	---	--

Таблица 8. Основные функции активации.

Существует множество нейронных сетей, которые классифицируются по нескольким признакам (таблица 9). Наибольшее распространение получили слоистые сети прямого распространения.

Тип	Описание
<i>По топологии</i>	
Полносвязные	Каждый нейрон связан с другим нейроном в сети (из-за высокой сложности обучения не используется).
Слоистые	Нейроны располагаются слоями, каждый нейрон последующего слоя связан с нейронами предыдущего. Есть однослойные и многослойные сети.
<i>По типу связей</i>	
Прямого распространения	Все связи между нейронами идут от выходов нейронов предыдущего слоя к входам нейронов последующего.
Рекуррентные	Допускаются связи выходов нейронов последующих слоев с входами нейронов предыдущих.
<i>По организации обучения</i>	
С учителем	При обучении используются обучающие выборки, в которых определены требуемые от сети выходные значения, такие сети используют для решения задач классификации.
Без учителя	Нейронная сеть сама в процессе работы выделяет классы объектов и относит объект к определенному классу, такие сети используют для задач кластеризации.
<i>По типу сигнала</i>	
Бинарные	На вход нейронных сетей подают только нули или единицы.
Аналоговые	Подаваемые на входы нейронов сигналы могут быть произвольными (вещественными числами).
<i>По типу структур</i>	
Однородная	Все нейроны в нейронной сети используют одну функцию активации.
Неоднородная	Нейроны в нейронной сети имеют разные функции активации.

Таблица 9. Типы искусственных нейронных сетей.

Для решения конкретной задачи нужно выбрать подходящую нейронную сеть. При этом нужно учитывать не только перечисленные в таблице критерии, но и архитектуру сети. Выбор архитектуры подразумевает определение количества слоев и нейронов в этих слоях. Не существует формального алгоритма по определению нужной архитектуры, поэтому на практике выбирают или заведомо маленькую сеть и постепенно ее наращивают или заведомо большую и постепенно выявляют неиспользуемые связи и сокращают сеть.

Нейронная сеть, прежде чем использоваться на практике для решения какой-либо задачи, должна быть обучена. Обучение нейронной сети - это процесс настройки синаптических весов. Существует множество алгоритмов, ориентированных на определенные



типы сетей и на конкретные задачи, рассмотрим алгоритмы для однослойной и многослойной сетей.

Алгоритм обучения сети по Δ -правилу

Простейшая нейронная сеть – однослойная (рис. 5), представляющая из себя расположенные параллельно нейроны, получающие на входы одинаковые сигналы, но имеющие различные синаптические связи. Количество входов и выходов такой нейронной сети соответствует количеству нейронов.

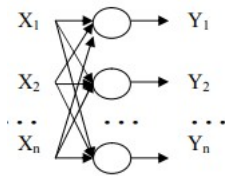


Рис. 5. Однослойная нейронная сеть

Такие нейронные сети можно обучать с помощью алгоритма обучения по Δ -правилу.

Алгоритм обучения по Δ -правилу:

1 шаг: инициализация матрицы весов (и порогов, в случае использования пороговой функции активации) случайным образом.

2 шаг: предъявление нейронной сети образа (на вход подаются значения из обучающей выборки – вектор X), берется соответствующий выход (вектор D).

3 шаг: вычисление выходных значений нейронной сети (вектор Y).

4 шаг: вычисление для каждого нейрона величины расхождения реального результата с желаемым.

$$\varepsilon_i = (d_i - y_i),$$

где d_i – желаемое выходное значение на i -нейроне, y_i – реальное значение на i -нейроне.

5 шаг: изменение весов (и порогов при использовании пороговой функции) по формулам:

$$w_{ij}(t+1) = w_{ij}(t) - \eta \cdot \varepsilon_i \cdot x_j,$$

$$\theta_i(t+1) = \theta_i(t) - \eta \cdot \varepsilon_i,$$

где t -номер текущей итерации цикла обучения, w_{ij} – вес связи j -входа с i -нейроном, η – коэффициент обучения, задается от 0 до 1, x_j – входное значение, θ_i – пороговое значение i -нейрона.

6 шаг: проверка условия продолжения обучения (вычисление значения ошибки и/или проверка заданного количества итераций). Если обучение не завершено, то 2 шаг, иначе заканчиваем обучение.

Пример решения задачи

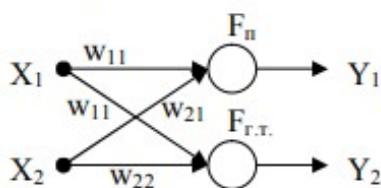
Задача. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: гиперболический тангенс ($k=1$) и пороговую функцию ($T=0,7$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций эквивалентности и дизъюнкции (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

Описание процесса решения. Для обучения нейронной сети по Δ - правилу необходимо:

- 1) Графически отобразить структуру нейронной сети. Определить размерность матрицы синаптических весов.
- 2) Определить обучающую выборку, представив ее в табличном виде.
- 3) Выбрать входные данные, на которых будет рассматриваться итерация цикла обучения.
- 4) Следуя алгоритмы обучения по Δ –правилу, просчитать одну итерацию цикла и представить новые синаптические веса в матричном виде.

Решение.

1) По заданию нейронная сеть состоит из двух нейронов, значит, входов у однослойной нейронной сети будет 2 и выходов 2, а синаптических весов 4. Первый нейрон имеет пороговую функцию активации, второй – гиперболический тангенс.



2) По заданию нейронная сеть бинарная, поэтому на ее входы могут подаваться только нули и единицы, так как входов 2, то возможных комбинаций входных значений будет 4 (обучающая выборка будет состоять из 4 векторов). Выход первого нейрона, согласно заданию, соответствует оператору эквивалентности, а второго – дизъюнкции. Поэтому таблица с обучающей выборкой будет выглядеть следующим образом:

X1	X2	D1	D2
0	0	1	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	1

3) Пусть в качестве вектора обучения будет рассматриваться 3-ая строка таблицы.

4) Следуя алгоритмы обучения по Δ -правилу выполним 6 шагов

1 шаг: зададим матрицу весов случайным образом из интервала $[0,1]$:

Wij(1)	1	2
1	0.7	1
2	0.5	0.2

2 шаг: вектор $X=\{1,0\}$, вектор $D=\{0,1\}$.

3 шаг: вычисление выходных значений нейронной сети (вектор Y).

$$T = 0.7;$$

$$S_1 = x_1 \cdot w_{11} + x_2 \cdot w_{21} = 1 \cdot 0.7 + 0 \cdot 0.5 = 0.7;$$

$$Y_1 = \begin{cases} 1, & \text{при } S_1 \geq T \\ 0, & \text{при } S_1 < T \end{cases} = \begin{cases} 1, & \text{при } 0.7 \geq 0.7 \\ 0, & \text{при } 0.7 < 0.7 \end{cases} = 1.$$

$$k = 1,$$

$$S_2 = x_1 \cdot w_{12} + x_2 \cdot w_{22} = 1 \cdot 0.9 + 0 \cdot 0.2 = 0.9,$$

$$Y_2 = th\left(\frac{S_2}{k}\right) = \frac{e^{0.9} + e^{-0.9}}{e^{0.9} - e^{-0.9}} \approx 1.39.$$

5 шаг: задаем η - коэффициент обучения от 0 до 1 и изменяем веса:

$$\eta = 0.8,$$

$$w_{11}(2) = w_{11}(1) - 0.8 \cdot \varepsilon_1 \cdot x_1 = 0.7 - 0.8 \cdot (-1) \cdot 1 = 1.5,$$

$$w_{21}(2) = w_{21}(1) - 0.8 \cdot \varepsilon_1 \cdot x_2 = 0.5 - 0.8 \cdot (-1) \cdot 0 = 0.5,$$

$$\theta_1(2) = \theta_1(1) - 0.8 \cdot \varepsilon_1 = 0.7 - 0.8 \cdot (-1) = 1.5,$$

$$w_{12}(2) = w_{12}(1) - 0.8 \cdot \varepsilon_2 \cdot x_1 = 0.9 - 0.8 \cdot (-0.39) \cdot 1 = 1.212,$$

$$w_{22}(2) = w_{22}(1) - 0.8 \cdot \varepsilon_2 \cdot x_2 = 0.2 - 0.8 \cdot (-0.39) \cdot 0 = 0.2.$$

Wij(2)	1	2
1	1.5	1.212
2	0.5	0.2

6 шаг: вычислим среднеквадратичную ошибку (можно выбрать другие методы оценки ошибки)

$$\varepsilon = \sum_{i=1}^N (d_i - y_i)^2 = \sum_{i=1}^2 \varepsilon_i^2 = \varepsilon_1^2 + \varepsilon_2^2 = (-1)^2 + (-0.39)^2 = 1.1521.$$

N - количество нейронов.

Так как мы рассматриваем одну итерацию цикла обучения в любом случае выходим из цикла.

Задачи

1. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей пороговую функцию



активации ($T=0,7$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций дизъюнкции и импликации (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

2. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей линейную функцию активации ($k=0,6$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций конъюнкции и дизъюнкции (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

3. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей сигмоидальную функцию активации ($k=1$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций импликации и конъюнкции (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

4. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функцию активации гиперболический тангенс ($k=1$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций эквивалентности и импликации (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

5. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: гиперболический тангенс ($k=2$) и пороговую функцию ($T=0,5$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций эквивалентности и конъюнкции (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

6. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: сигмоидальную ($k=1$) и линейную ($k=0,6$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций импликации и конъюнкции (не использовать первую строку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.



7. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: линейную ($k=0,7$) и пороговую ($T=0,75$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций конъюнкции и эквивалентности (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

8. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: пороговую ($T=0,8$) и сигмоидальную ($k=1$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций конъюнкции и импликации (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

9. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: гиперболический тангенс ($k=2$) и линейную ($k=0,8$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций дизъюнкции и эквивалентности (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

10. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной неоднородной нейронной сети, состоящей из 2 нейронов и имеющей функции активации: гиперболический тангенс ($k=2$) и сигмоидальную ($k=0,9$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для операций импликации и дизъюнкции (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

11. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей функцию активации гиперболический тангенс ($k=3$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для $X1 \& X2 \rightarrow X3$, $X1 \& X2$ и $X2 \rightarrow X3$ (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

12. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей сигмоидальную функцию активации ($k=1$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для



$X1 \rightarrow X2 \& X3$, $X1 \& X2$ и $X1 \& X3$ (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

13. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей линейную функцию активации ($k=0,9$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для $X3 \rightarrow X1 \& X2$, $X2 \& X3$, $X2 \rightarrow X3$ (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

14. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной бинарной однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей пороговую функцию активации ($T=0,4$). В качестве обучающей выборки использовать таблицу истинности для $(X2 \rightarrow X1) \& X3$ (не использовать первую строчку таблицы). Синаптические веса задать случайным образом.

15. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной аналоговой однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей линейную функцию активации ($k=0,9$). Синаптические веса и обучающую выборку задать случайным образом (не нули).

16. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной аналоговой однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей сигмоидальную функцию активации ($k=0,8$). Синаптические веса и обучающую выборку задать случайным образом (не нули).

17. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной аналоговой однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей пороговую функцию активации ($T=0,8$). Синаптические веса и обучающую выборку задать случайным образом (не нули).

18. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной аналоговой однородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей функцию активации – гиперболический тангенс ($k=1$). Синаптические веса и обучающую выборку задать случайным образом (не нули).



19. Просчитать одну итерацию цикла обучения по Δ -правилу однослойной аналоговой неоднородной нейронной сети, состоящей из 3 нейронов и имеющей функции активации: сигмоидальную ($k=1$), линейную ($k=0,8$) и пороговую ($T=0,5$). Синаптические веса и обучающую выборку задать случайным образом (не нули).

4.3.2. Типовые задания для оценки знаний и умений промежуточной аттестации

Тестирование

1. Традиционно считается, что ИИС содержит:

- a) базу данных
- b) базу знаний
- c) интерпретатор правил или машину вывода
- d) все варианты верны

2. Сколько этапов должно включать создание системы искусственного интеллекта?

- a) 3
- b) 4
- c) 5
- d) нет верных вариантов

3. Из скольких комплексов вычислительных средств состоит функциональная структура системы ИИ:

- a) 3
- b) 4
- c) 5
- d) нет верных вариантов

4. Модель реагирования системы на вызовы среды была предложена ...

- a) В.Н. Лаптевым
- b) С.Н. Корсаковым
- c) Д.А. Поспеловым
- d) Г.С. Альтшуллером

5. Кто предложил тест, целью которого является определение возможности искусственного мышления, близкого к человеческому?

- a) С.Н. Корсаков
- b) А.М. Тьюринг
- c) Д.А. Поспелов
- d) Г.С. Альтшуллер

6. Что представляет собой экспертная система MYCIN?

- a) анализ нарушения дыхания
- b) экспертная система для медицинской диагностики
- c) распознавание химических структур



д) экспертная система для военных целей

7. Универсальный алгоритм, способный разрабатывать алгоритмы решения конкретных задач:

- а) интеллект
- б) мышление
- в) разум
- д) мозг

8. Что является точным предписанием о выполнении в определенном порядке операций?

- а) функция
- б) алгоритм
- в) интеллектуальная задача
- д) задача

9. В чем суть философской проблемы в области искусственного интеллекта?

- а) способен или не способен искусственный интеллект к обобщению
- б) способен или не способен искусственный интеллект к обучению
- в) возможно или невозможно моделирование мышления человека
- д) все варианты верны

10. Выберите верное утверждение:

- а) Искусственный интеллект - это программная система, имитирующая на компьютере мышление человека.
- б) Искусственный интеллект - это программная среда, обеспечивающая выполнение задач, стоящих перед человеком.
- в) Искусственный интеллект - это предметно-ориентированная информационная система, реализующая абстрактную логику.
- д) Искусственный интеллект - это совокупность программно-аппаратных средств, позволяющая решать поставленные перед человеком задачи.

11. Какая функция не является обязательной для того, чтобы система была признана интеллектуальной?

- а) Функция представления и обработки знаний
- б) Функция рассуждения
- в) Функция понимания
- д) Функция общения

12. Сколько функций должно быть реализовано в системе, чтобы она считалась интеллектуальной?

- а) 5
- б) 7
- в) 3
- д) 2

13. Интеллектуальная система должна быть способна накапливать знания об окружающем мире, классифицировать и оценивать их, инициировать процессы получения новых знаний, соотносить новые знания со знаниями, хранящимися в базе знаний.

Это функция ...

- а) Функция представления и обработки знаний
- б) Функция рассуждения
- в) Функция понимания
- д) Функция общения



14. Интеллектуальная система должна быть способна формировать новые знания с помощью логического вывода и механизмов выявления закономерностей в накопленных знаниях. Это функция ...

- a) Функция представления и обработки знаний
- b) Функция рассуждения
- c) Функция понимания
- d) Функция общения

15. Какие бывают типы нейронных сетей?

- a) Полносвязные
- b) Многослойные
- c) Замкнутые
- d) Открытые

16. Какие классы искусственных нейронных сетей относятся к парадигме обучения «с учителем»?

- a) Многослойный персептрон
- b) Байесовская сеть
- c) Самоорганизующиеся карты Кохонена
- d) ART-сети

17. Какие классы искусственных нейронных сетей относятся к парадигме обучения «без учителя»?

- a) Многослойный персептрон
- b) Сеть с радиально-базисной функцией
- c) Самоорганизующиеся карты Кохонена
- d) ART-сети

18. Какие из представленных пунктов относятся к типам правил обучения нейросети?

- a) Коррекция по ошибке
- b) Машина Больцмана
- c) Правило Хебба
- d) Обучение методом соревнования
- e) План Холланда

19. Какие из задач решаются при помощи нейронных сетей?

- a) Задачи оценки
- b) Задачи аппроксимации (приближения)
- c) Задачи интегрирования
- d) Задачи прогнозирования

20. Какими параметрами в общем случае характеризуется искусственная нейронная сеть?

- a) Адаптивная обучаемость
- b) Самоорганизация
- c) Устойчивость к ошибкам
- d) Работа в режиме реального времени и параллельная обработка информации

Вопросы для устного ответа:

1. Искусственный интеллект как направление знаний. Основные направления. «Сильный» и «слабый» ИИ. Критерий интеллектуальности. Тест Тьюринга. Критика теста Тьюринга.



2. Философские аспекты ИИ. Теория симуляции реальности Н.Бострома. Цифровая философия Э.Фредкина. Эволюционная кибернетики В.Ф.Турчина.
3. Понятие сингулярности. Трансгуманистическая философия: основные постулаты.
4. Модели памяти и мышления человека. Чанки. Структуры и процессы.
5. Восходящий, нисходящий и эволюционный подходы к ИИ. Понятие о нейронных сетях.
6. Знания и информация. Понятие о представлении знаний. Статические и динамические знания. Модели явного и неявного представления знаний.
7. Процедурное представление знаний. Продукции. Деревья И-ИЛИ. Деревья вывода.
8. Сетевое представление знаний. Семантические сети. Концептуальные графы. Представление знаний тройками объект-атрибут-значение. Представление семантической сети на Прологе.
9. Фреймовое представление знаний. Основные операции логического вывода во фреймовом представлении. Реализация фреймового подхода на языке Пролог.
10. Представление знаний на основе формальной логики. Пролог как возможный язык логического представления знаний.
11. Представление графов. Задача поиска пути в графе. Решение задач методом поиска в пространстве состояний.
12. Алгоритм поиска в глубину и его реализация на Прологе.
13. Алгоритм поиска в ширину и его реализация на Прологе.
14. Поиск в нагруженном графе. Алгоритм поиска с весовой функцией и его реализация на Прологе.
15. Понятие об эвристическом поиске. Допустимость, монотонность, информированность. Критерий допустимости A-алгоритма поиска. Примеры.
16. Поиск по принципу первый-лучший (жадный алгоритм поиска) и его реализация на Прологе.
17. Реализация алгоритма A* на Прологе.
18. Поиск с итерационным погружением (ID).
19. Различные способы повышения эффективности алгоритмов поиска: поиск с использованием списка пар пройденных вершин, представление путей деревьями.
20. Экспертные системы. Структура экспертной системы. База знаний. Машина вывода.
21. Основные подходы к построению экспертных систем. Оболочки экспертных систем. Роль инженера по знаниям. Основные методы, используемые инженером по знаниям. Жизненный цикл экспертной системы.
22. Прямой логический вывод. Иллюстрация прямого вывода на деревьях И-ИЛИ. Конфликтное множество. Связь с поиском в пространстве состояний. Применение различных алгоритмов поиска.
23. Обратный логический вывод. Иллюстрация обратного логического вывода на деревьях И-ИЛИ. Конфликтное множество. Связь с поиском в пространстве состояний. Применение различных алгоритмов поиска.

4.4. Критерии и показатели оценивания

Для текущего контроля

Оценка	Форма контроля	Критерии оценивания	Показатели оценивания
«5»	устный ответ	полнота и правильность ответа, степень	ответ полный и правильный на основании изученных



		осознанности, понимания изученного материала, четкость и грамотность речи.	теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком: ответ самостоятельный.
«4»	устный ответ	полнота и правильность ответа, степень осознанности, понимания изученного материала, четкость и грамотность речи.	ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию учителя.
«3»	устный ответ	полнота и правильность ответа, степень осознанности, понимания изученного материала, четкость и грамотность речи.	ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный.
«2»	устный ответ	полнота и правильность ответа, степень осознанности, понимания изученного материала, четкость и грамотность речи.	при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить при наводящих вопросах учителя.

Оценка	Форма контроля	Критерии оценивания	Показатели оценивания
«5»	практическая работа	полнота и правильность выполнения работы	работа выполнена полностью и правильно; сделаны правильные выводы.
«4»	практическая работа	полнота и правильность выполнения работы	работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок, исправленных самостоятельно по требованию преподавателя.
«3»	практическая работа	полнота и правильность выполнения работы	работа выполнена правильно не менее чем на половину или допущена существенная ошибка
«2»	практическая работа	полнота и правильность выполнения работы	допущены две (и более)



			существенные ошибки в ходе работы, которые обучающийся не может исправить даже по требованию преподавателя.
--	--	--	---

Для промежуточной аттестации

Оценк а	Форма контроля	Критерии оценивания	Показатели оценивания
«5»	тестовое задание	правильность ответа	86-100% правильных ответов на вопросы
«4»	тестовое задание	правильность ответа	71-85% правильных ответов на вопросы
«3»	тестовое задание	правильность ответа	51-70% правильных ответов на вопросы
«2»	тестовое задание	правильность ответа	0-50% правильных ответов на вопросы

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Учебная аудитория

оснащенной оборудованием: Учебная мебель, плакаты, мультимедийное презентационное оборудование.

6. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

6.1. Основные печатные издания



1. Исаев, С.В. Интеллектуальные системы : учеб. пособие / С.В. Исаев, О.С. Исаева. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2017. - 120 с. - ISBN 978-5-7638-3781-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1032129>
2. Интеллектуальные системы: модели и методы метаэвристической оптимизации : монография / Л. А. Гладков, Ю. А. Кравченко, В. В. Курейчик, С. И. Родзин. - Чебоксары : Среда, 2024. - 229 с. - ISBN 978-5-907830-56-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2194956>
3. Ботуз, С. П. Интеллектуальные интерактивные системы и технологии управления удаленным доступом: методы и модели управления процессами защиты и сопровождения интеллектуальной собственности в сети Internet/Intranet : учебное пособие / С. П. Ботуз. - 3-е изд., доп. - Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2020. - 340 с. - ISBN 978-5-91359-132-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1858776>