

Intelligenza artificiale, 2002-03

- Orario: merc., giov. e venerdì 15:30-17:30
- Luogo: aula 5 del DSI
- Docente titolare: Mario Ornaghi,
- riserve: Alessandro Provetti, Alessandra Mileo
 - » <cognome>@dsi.unimi.it
 - » www.dsi.unimi.it/<cognome>
- pagina del corso:
mag.usr.dsi.unimi.it/aiclass/
- pagina del gruppo di ricerca:
mag.usr.dsi.unimi.it/

AI02-03: Il contenitore

- Corso per studenti *maturi*:
- tendenzialmente simile a *CS5314*, *graduate Artificial Intelligence* americano
- Presuppone:
 - Inglese base
 - conoscenze di algoritmi, logica e complessità
 - frequenza e studio durante il corso
- in giugno, progetto finale sul tema costruzione di *agenti* autonomi

Intelligenza artificiale, 2002-03

- Audience intesa:
 - studenti maturi della laurea Triennale e specialistica:
 - linguaggi di programmazione
 - Algoritmi e strutture dati
 - Matematica discreta
 - Logica
 - interessati a temi di ricerca, non immediatamente professionalizzanti (se non ad alto livello).
- **Sconsigliamo vivamente la frequenza al 2° anno**

Intelligenza artificiale, 2002-03

- Modalità del corso:
 - studio intensivo, assimilazione continua dei concetti.
 - prove in itinere
 - progetto finale a tema fisso (più o meno)
- **sconsigliato il sistema dell'appello off-line**
- **sconsigliato al primo biennio**

AI02-03: modularizzazione

Primo modulo (6cfu):

- studio intensivo, assimilazione continua dei concetti.
- prove in itinere
 - 26 marzo
 - 30 aprile

Secondo modulo (6cfu):

- studio intensivo, assimilazione continua dei concetti, lavoro di gruppo, programmazione.
- prova in itinere
 - 4 giugno
- progetto finale di gruppo a tema fisso (più o meno):
 - 4 luglio

AI: i contenuti

- presenta e discute vari sviluppi di
 - logica,
 - algoritmica e
 - linguaggi di programmazioneche dovrebbero abilitarci a
- Concepire, progettare e realizzare *sistemi* capaci di agire *intelligentemente* in domini *complessi*
- speculare sulla natura della nostra attività di informatici e magari su altro

Rilevanza dell'AI (e del corso..)

A differenza di altri corsi a Informatica, non dà un vantaggio *apparente* per la professione

Può essere utile

- per comprendere:

*the unusual effectiveness of
logics in Computer Science*

- come esercizio di vaglio critico

..

Purtroppo..

essendo interdisciplinare, umanistico e speculativo, questo settore è spesso accusato di irrilevanza e non-falsificabilità

Alcuni aspetti dell'AI

Attività interdisciplinare, dagli incerti confini:

- discorso sulla natura di coscienza, intelligenza ecc
 - e sull'artificialità di coscienza, intelligenza ecc.
- modelli dell'attività cerebrale
 - reti neurali
- comprensione di funzioni umane *alte*:
 - neurofisiologia, psicologia sperimentale
- riproduzione di funzioni umane *alte*:
 - vediamole...

Importanti elementi concettuali:

– Metafora del volo

- il volo umano non può dirsi realizzato
- il volo commerciale sì
- il volo degli uccelli è utile a mostrare l'esistenza di principi fisici poi che possono poi venire ri-applicati con successo

– Empirismo

- anche se dominata da logica e matematica, l'informatica ha un notevole aspetto sperimentale
- J. Hartmanis: importanza della *demo*
 - simile all'esperimento cruciale in fisica
 - la teoria può solo dare degli upper-bounds
- attenzione a verità *contingenti*

Riproduzione e miglioramento:

- visione
- destrezza (bracci robotici)
- linguaggio naturale (scritto e parlato)
- riassunzione
- apprendimento (statistico, per casi, revisione)
- diagnosi
- pianificazione (teleologia)
- autonomia
- cooperazione (empatia)

L'autonomia

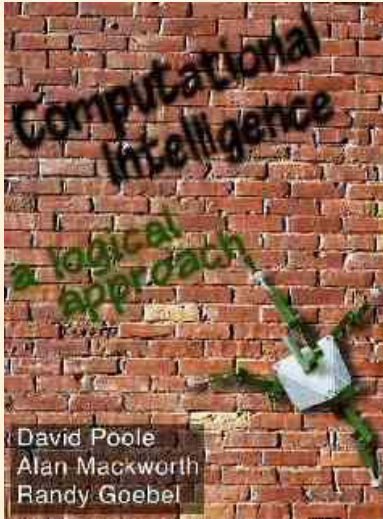
McCarthy & Hayes, 1956:

- per agire intelligentemente nel mondo, un agente deve mantenere una *rappresentazione interna* del mondo con cui filtrare l'input

l'agente è intelligente perché *comprende* l'input
(attraverso la rappresentazione interna)

- se input e rappresentazione sono entrambi dati come formule logiche, la comprensione si *riduce* a manipolazione simbolica (deduzione automatica)
- la rappresentazione è contingente/soggetta a revisione

Il libro di testo



Enfasi su *computational*, non su *intelligence*
risoluzione di problemi attraverso

- analisi del dominio
- formalizzazione logica
- deduzione automatica di soluzioni

Poole et al.

Computational Intelligence: a logical approach
Oxford University Press, 1998

Progetto finale

- Costruzione e programmazione di un agente autonomo.
- Basato su Lego Mindostorms, *ma*
 - utilizza la Programmazione logica per pianificare il proprio comportamento

