

<b>Студијски програм : Компјутерске науке - основне академске студије</b>			
<b>Врста и ниво студија: Основне академске студије</b>			
<b>Назив предмета: Вештачка интелигенција CS260</b>			
<b>Наставник: Горан Славковић и остали наставници факултета</b>			
<b>Статус предмета: Обавезан</b>			
<b>Број ЕСПБ: 7</b>			
<b>Услов: Објект-оријентисано програмирање</b>			
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената за савладавање основних принципа вештачке интелигенције, као и за развој апликације која користи елементе представљања знања, претраживања и закључивања.			
<b>Исход предмета</b> На крају курса, очекује се да успешан студент демонстрира разумевања основних принципа пројектовања система заснованих на знању и претраживању кроз илустративне примере вештачке интелигенције.			
<b>Садржај предмета</b> Вештачка интелигенција и интелигентни системи: основни концепти и преглед области. Представљање знања засновано на правилима. Закључивање засновано на правилима. Машинско учење. Надгледано учење. Надгледано учење. Неуронске мреже. Технологије за анализу и разумевање текста. Технологије за представљање знања и резоновање на Вебу. Семантички веб.  Упознавање са софтверским оквирима, алатима и сервисима специфичним за сваку од области која се обрађује на часовима предавања. Сви софтверски оквири са којима ће студенти радити су отвореног кода и у програмском језику Јава. Парадигми.			
<b>Литература</b> 1. Stuart Russell, Peter Norvig: <i>Вештачка интелигенција: савремени приступ</i> , ЦЕТ, Београд, 2008. 2. S. Russell, P. Norvig, <i>Artificial Intelligence - A Modern Approach</i> , The 3rd Edition. Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 2009.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	
		Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b> На предавањима се користе класичне методе наставе уз коришћење пројектора. Објашњавају се принципи примене елемената вештачке интелигенције у рачунарским апликацијама. На вежбама се класичним методама наставе увежбавају илустративни примери система са елементима представљања знања, претраживања и закључивања, а на рачунару се приказују и тестирају илустративни алгоритми претраживања и закључивања.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена <b>40</b>	<b>Завршни испит</b>	поена <b>60</b>
активност у току предавања	<b>5</b>	писмени испит	<b>60</b>
практична настава		усмени испт	
колоквијум-и	<b>35 (15+20)</b>	.....	
семинар-и			