

Adquisición del Conocimiento

- Acumular nuevo conocimiento
- Reestructuración de conocimiento existente
- Activar procesos que mejoren la performance del sistema a partir de nueva información

Base de Conocimiento

- Es el conjunto de aserciones y de reglas. Su función es suministrar información de la naturaleza de los problemas que puede manejar

Base de Conocimiento

- Una aserción A es una formulación simbólica de un hecho
- Una regla R es una relación explícita entre aserciones generalmente de causalidad

SI A_1 y...y A_n ENTONCES B_1 y...y B_m
Donde $A_1 \dots A_n$ son antecedentes (predicciones)
 $B_1 \dots B_m$ forman el consecuente (conclusiones)

Representación del conocimiento

- Todo problema es más sencillo de resolver si disponemos de conocimiento específico sobre él
- Este conocimiento dependiente del dominio se combina con el conocimiento general sobre cómo resolver problemas
- Este conocimiento ha de permitir guiar a los mecanismos de IA para obtener soluciones de manera más eficiente

Esquema de representación

- Estructuras de datos que codifican el problema en curso con el que se enfrenta el agente → Parte estática
- Estructuras de datos que almacenan conocimiento referente al entorno en el que se desarrolla el problema y procedimientos que manipulan las estructuras de forma consistente con una interpretación plausible de las mismas → Parte dinámica