

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.7.2. «Представление знаний в информационных системах»

Для направления подготовки: 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки: Геоинформационные системы

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: Очная.

Программа дисциплины «Представление знаний в информационных системах» предусматривает изучение методов и моделей представления знаний.

В рабочей программе представлены цели и задачи дисциплины.

Цели дисциплины: Обеспечение студентов теоретическими знаниями и практическими навыками в области: построения баз данных и баз знаний для решения неформализуемых и трудноформализуемых задач.

Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина «Представление знаний в информационных системах» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, полученные обучающимися при изучении курсов «Математика» и «Информатика». Дисциплина обеспечивает изучение профессиональных дисциплин, подготовки выпускной квалификационной работы.

Рабочая программа дисциплины Представление знаний в информационных системах «» имеет трудоемкость равную 3 зачетным единицам.

Краткое содержание дисциплины по разделам:

1. Логическая модель представления знаний и правила вывода, теоретические основы, пример спецификации и вычисления, продукционная модель представления знаний и правила их обработки, реляционные модели представления знаний и соответствующие способы рассуждений, фреймы, семантические сети, теория и техника приобретения знаний, принципы приобретения знаний.
2. Существующие подходы и техника решения, экспертные системы - инструмент автоматизированных обучающих систем, введение в экспертные системы, роли эксперта, инженера знаний и пользователя, база знаний.
3. Правила; объекты; определение запроса, редактор, процедурный язык; компилятор правил и объектов. Средства работы с файлами, структура главного меню, правила и объекты, антецедент и консеквент правила; первичная цель
4. Простые объекты; объекты со списком значений; объекты с фреймами, основные атрибуты (слоты) объекта, создание и редактирование процедур, вызов процедур из правил, процедурные фреймы и слоты, операторы процедурного языка, средства управления выполнением приложений, логическое программирование и экспертные системы, языки искусственного интеллекта, применение языка Пролог.
5. Архитектура для автоматического рассуждения, основанного на правилах, механизм вывода на основе модели логического программирования, понятие о нечетких множествах и их связь с теорией построения экспертных систем, реализация экспертных систем в среде Windows.