

Emri i Lëndës : Inteligjenca Artificiale							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
CMP 314	B	Pranverë	2.00	0.00	2.00	3.00	5.00
Lektori		Edlir Spaho, MSc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Bachelor					
Përshkrimi		Kursi Inteligjenca Artificiale ofron një hyrje të përgjithshme në bazat e Inteligjencës Artificiale. Në këtë kurs do të trajtohen teknikat dhe metodat kryesore të zgjidhjes së problemeve me anë të AI duke përdorur agjentët që arsyetojnë llogjikisht, metodat e kërkimit, logjikën First-Order, sistemet e arsyetimit logjik, inteligjencën llogaritëse, rrjetet neurale artificiale si dhe algoritmat dhe programimin gjenetik.					
Objektivat							
Konceptet Kryesore		Agjentët Racionalë, Informed Search, Uninformed Search, Funksionet Heuristike, First-Order Logic, Forward & backward-chaining, Computational Intelligence, Neural Network, Fuzzy Logic, Algoritëm gjenetik, Programim gjenetik, etj...					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në AI Në këtë temë do trajtohet çfarë është AI, disiplinat që kontribuan në AI, historia e AI, inteligjenca artificiale sot. Lit1, (Fq.1-33)						
2	Agjentët inteligjent Në këtë temë do trajtohen agjentët dhe mjedisi, perceptimi i tyre, funksionet agjent, programet agjent, koncepti i agjentit relacional, gjithëdija, të mësuarit dhe autonomia e agjentit, përcaktimi i mjedisit të detyrave, vecoritë e tij, struktura e agjentit, agjent me reflekse të thjeshta, agjent me reflekse model-based, agjentët goal-based, agjentët utility-based, agjentët që mësojnë, si punon komponenti i programit agjent. Lit1, (Fq.34-63)						
3	Zgjidhje të problemeve me anë të kërkimit Në këtë temë do trajtohen agjentët që zgjidhin probleme të përcaktuara mirë, shembuj problemesh, problemet e botës reale. Kërkimi për zgjidhje, me metodën e pemës, infrastruktura e algoritmit të kërkimit, matja e performancës problem-solving, strategjitë e kërkimit uninforme, kërkimi breadth-first search, kërkimi uniform-cost, kërkimi depth-first, kërkimi depth-limited, kërkimi dydrejtimor, krahasimi i strategjive të kërkimit uninformed, Strategjitë e kërkimit informed (heuristic), kërkimi best-first, kushti i optimalitetit (Pranueshmëria dhe qëndrueshmëria), kërkimi memory-bounded, funksionet heuristike. Lit1, (Fq. 64-119)						
4	Metodat e Kërkimit Në këtë temë do trajtohen algoritmi i kërkimit lokal, kërkimi ngjitja e kodrës (hill-climbing), kërkimi lokal në hapësirat e vazhdueshme, kërkim me veprime të papërcaktuara (nondeterministic), pema e kërkimit and-or, kërkim me vrojtim të pjesshëm, agjentët e kërkimit online dhe mjediset e panjohura, problemet e kërkimit online, agjentët e kërkimit online, kërkimi kundështar, lojërat. Lit1,(Fq.120-201)						
5	Agjentët që arsyetojnë llogjikisht Në këtë temë do trajtohen agjentët që arsyetojnë të bazuar në njohuri, logjika, logjika propozuese, vërtetimi i teoremës propozuese, kontrolli i modelit të propozimit efektiv, agjentët që bazohen në llogjikën propozuese. Lit1, (Fq.234-284)						
6	First-Order Logic (FOL) Në këtë temë do trajtohen gjuha e përfaqësimit, gjuha e mendimit, kombinimi më i mirë i gjuhëve formale dhe natyrale, sintaksa dhe semantika e FOL, logjika e modelit FOL, përdorimi i logjikës FOL, Inxhinierim i njohurive në FOL. Lit1, (Fq. 285-321)						
7	Sistemet e arsyetimit logjik Në këtë temë do trajtohet inference propozues kundrejt First-order, reduktimi në inference propozuese, rregulli i inferencës First-order, algoritmi Forward-chaining, algoritmi backward-chaining, zgjidhjet. Lit1, (Fq.322-365)						

8	Provimi gjysmë final
9	Planifikimi Në këtë temë do trajtohen përkufizimi i planifikimit klasik, algoritme për planifikimin si kërkim state-space, grafet e planifikimit, qasje të tjera të planifikimit klasik, analiza e tyre, planifikimi dhe veprimi në botën reale, koha afatet dhe burimet, planifikim hierarkik, planifikimi dhe veprimi në fusha të papërcaktuara, planifikimi multiagjent. Lit1, (Fq. 366-436)
10	Inteligjenca llogaritëse (CI) Në këtë temë do trajtohen prezantimi me klasat kryesore të problemeve për teknikat e inteligjencës llogaritëse (CI), rrjetet neurale, sistemet fuzzy, computing evolues, inteligjenca Swarm. Lit2, (Fq.1-27)
11	Rrjetet neurale artificiale me Matlab/Python Në këtë temë do trajtohen histori e rrjetave neurale, rrjetat neurale artificiale, implementimi elektronikisht i neuronit artificial, përbërësit e rrjetave neurale, arkitektura dhe algoritmi i rrjetave neurale, arkitektura e shtresëzuar, rrjete të parashikuara. Lit2, (Fq. 29-106)
12	Paradigmat e llogaritjes (computation) evoluese Në këtë temë do trajtohen historia e llogaritjes evoluese, diagrama e rrjedhës së një algoritmi tipik evolues, modelet e llogaritjes evoluese, algoritmi gjenetik, programimi gjenetik, programimi evolues, strategjia evoluese, avantazhet dhe disavantazhet e llogaritjes evoluese, implementimi i algoritmeve evoluese duke përdorur Python/Matlab, Lit2, (Fq. 419-544)
13	Algoritëm gjenetik bazuar në Matlab/Python Në këtë temë do trajtohen historia përshkrimi dhe roli i algoritmit gjenetik, parametrat, ndërtimi i hipotezave bllok, dinamizmi i një skeme, ilustrime bazuar në teoremën e skemës, operacionet e kryqëzuara, kryqëzim 1-point, kryqëzim 2-point, operacione të tjera në algortmin gjenetik. Lit 2, (Fq. 547-588)
14	Programimi gjenetik Në këtë temë do trajtohen gjuha e programimit LISP, funksionaliteti i programimit gjenetik, funksionalitetet e programimit gjenetik, krijimi i një popullimi random, funksionet dhe terminalet, operacionet gjenetike, funksionet e përzgjedhjes (Selection), veprimet e kryqëzuara, programimi gjenetik në gjuhën makinë, bazat elementare të programimit gjenetik, flowchart i programimit gjenetik, avantazhet e programimit gjenetik. Lit 2, (Fq.591 -646)
15	Përsëritje
16	Final Exam
Parakushtet	
Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.	
Literatura	
• Artificial Intelligence: A modern approach by S. Russel and P. Norvig, third edition, 2016. • Computational intelligence paradigms, Theory and application using Matlab, S.Sumathi, Surekha P. CRC Press, 2010	
Referenca të tjera	
• Tom Mitchell, Machine Learning	
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat	
1	Studentët do të jenë të aftë të kuptojnë çfarë është Inteligjenca Artificiale si dhe evolimin e saj.
2	Studentët do të kenë njohuri mbi konceptet kryesore të Inteligjencës Artificiale.
3	Studentët do të përvetësojnë metodat dhe teknikat kryesore të zgjidhjes së problemeve me anë të Inteligjencës Artificiale.
4	Studentët do të jenë të aftë të implementojnë metodat dhe teknikat kryesore të zgjidhjes së problemeve me anë të Inteligjencës Artificiale në Matlab/Python.
5	Studentët do të jenë të gatshëm për t'u bërë pjesë e diskutimeve të frytshme në fushën e evolimit të metodave dhe teknikave kryesore të përdorura nga Inteligjenca Artificiale.
6	Studentët do të jenë të pajisur me metodat dhe teknikat e mjaftueshme të përdorura nga Inteligjenca Artificiale për të vijuar me lëndët e tjera pasardhëse.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	30	
Kuize	0	0	
Projekte	1	20	
Projekte semestrale	0	0	
Punë laborator	0	0	
Pjesëmarrja në mësim	1	10	
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			60
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			40
Total			100
Ngarkesa ECTS (Në Bazë të Ngarkesës së Studentit)			
Aktivitetet	Sasia	Kohëzgjatja (orë)	Ngarkesa Totale (orë)
Kohëzgjatja e kursit (Duke përfshirë edhe javën e provimeve : 16x Orët totale të kursit)	16	4	64
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	4	56
Detyra	1	4	4
Gjysmë finale	1	5	5
Provimi final	1	5	5
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			134
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			5.36
ECTS			5.00