
Ano Letivo 2017-18

Unidade Curricular COMPUTAÇÃO EVOLUTIVA

Cursos ENGENHARIA INFORMÁTICA (2.º ciclo)

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências e Tecnologia

Código da Unidade Curricular 14741034

Área Científica CIÊNCIA DE COMPUTADORES

Sigla

Línguas de Aprendizagem
Inglês-EN

Modalidade de ensino
Presencial

Docente Responsável Fernando Miguel Pais da Graça Lobo

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Fernando Miguel Pais da Graça Lobo	T; TP	T1; TP1	30T; 30TP

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S1	30T; 30TP	168	6

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Programação, Algoritmos e Estruturas de Dados, Probabilidades e Estatística.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

- Aprender os mecanismos de funcionamento das principais classes de Algoritmos Evolutivos (AEs)
- Ser capaz de implementar um AE e aplicá-lo num problema concreto.
- Desenvolver a qualidade de escrita técnica e de realização de apresentações.

Conteúdos programáticos

- O que é Computação Evolutiva? Prespectiva histórica. Principais classes de Algoritmos Evolutivos.
- O algoritmos genético simples. Principais métodos de selecção, recombinação, mutação, e reposição.
- Representações e concepção de operadores. Utilização de conhecimento específico.
- Estratégias evolutivas. A regra de 1/5. Auto-adaptação da força da mutação.
- Programação genética.
- Computação evolutiva interactiva.
- Tratamento de restrições.
- Optimização multi-modal.
- Optimização multi-objectivo.
- Teoria básica dos algoritmos genéticos. Limitações dos AEs simples. Dificuldade de problemas e o Teorema NFL.
- Decomposição de Goldberg para AGs competentes.
- Especificação de parâmetros em AEs. Avaliação de performance.
- Ideias chave de AEs baseados em modelos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Nas aulas T, a matéria é apresentada e explicada aos estudantes, acompanhada de exemplos ilustrativos.

Nas aulas P os estudantes realizam exercícios de programação onde exercitam a matéria dada nas aulas teóricas e trabalham no projecto da disciplina.

Avaliação:

- exercícios de programação (10%)
- projecto (50%)
- exame final (40%)

O projecto é feito individualmente e consiste na aplicação de computação evolutiva num problema à escolha do estudante. Para a componente do projecto, o estudante terá de:

- escrever um relatório técnico (máximo de 10 páginas A4) descrevendo a aplicação de CE ao problema escolhido. (60%)
 - fazer uma apresentação oral de 20 minutos sobre o trabalho realizado. (20%)
 - ler e rever o relatório de um dos colegas. (10%)
 - submeter todo o código realizado na obtenção dos resultados apresentados no relatório técnico. (10%)
-

Bibliografia principal

Não haverá um livro de texto único recomendado. Serão recomendados capítulos seleccionados dos seguintes livros, bem como artigos fornecidos pelo professor.

- Genetic Algorithms in Search, Optimization and Machine Learning, by David E. Goldberg, Addison-Wesley, 1989.
- Introduction to Evolutionary Computing, by A. E. Eiben and J. E. Smith, Springer, 2003.
- Evolutionary Computation 1: Basic Algorithms and Operators, edited by T. Baeck, D. B. Fogel, Z. Michalewick, 2000.
- Evolutionary Computation 2: Advanced Algorithms and Operators, edited by T. Baeck, D. B. Fogel, Z. Michalewick, 2000.
- Essentials of Metaheuristics (free at <http://www.cs.gmu.edu/~sean/book/metaheuristics/>), by Sean Luke, 2010.
- A Field Guide to Genetic Programming (free at <http://www.gp-field-guide.org.uk/>) by Riccardo Poli, William Langdon, and Nicholas McPhee.

Academic Year 2017-18

Course unit EVOLUTIVE COMPUTING

Courses INFORMATICS ENGINEERING

Faculty / School Faculdade de Ciências e Tecnologia

Main Scientific Area CIÊNCIA DE COMPUTADORES

Acronym

Language of instruction English-EN

Teaching/Learning modality In-person lectures.

Coordinating teacher Fernando Miguel Pais da Graça Lobo

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Fernando Miguel Pais da Graça Lobo	T; TP	T1; TP1	30T; 30TP

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
30	30	0	0	0	0	0	0	168

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Computer Programming, Algorithms and Data Structures, Statistics and Probability.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

- Learn the working principles of the major classes of Evolutionary Algorithms (EAs)
- Be able to implement an EA and apply it to a particular domain
- Develop writing and presentation skills

Syllabus

- What is Evolutionary Computation? Historical perspective. Major classes of Evolutionary Algorithms. Local vs global search methods.
- Simple genetic algorithms. Major methods for selection, recombination, mutation, and replacement.
- Representations and design of operators. Using problem specific information.
- Evolution strategies. The 1/5 rule. Self-adaptation of mutation step sizes.
- Genetic programming.
- Interactive Evolutionary Computation.
- Constraint handling.
- Multimodal optimization.
- Multi-objective optimization.
- Basic GA theory. Limitations of simple EAs. Problem difficulty and the NFL theorem.
- Goldberg's decomposition for competent GAs.
- Parameter setting in EAs. Performance assessment.
- Key ideas of Model based EAs.

Teaching methodologies (including evaluation)

In the main T lectures, the course materials are explained to students along with illustrative examples.
In the P lectures students have hands-on experience on the course materials and work on their projects.

Grading:

- programming assignments (10%)
- project (50%)
- final exam (40%)

The project is done individually and consists of applying evolutionary computation to an application domain of the student's choice. For the project component, students will have to:

- write a technical report (10 A4 pages maximum) describing your EC application. (60%)
 - make a 20-minute oral presentation of your work. (20%)
 - read and carefully review a report from your classmates. (10%)
 - submit all the code that you did to obtain the results shown in your technical report. (10%)
-

Main Bibliography

No particular textbook will be followed. Selected chapters from the following books will be recommended, along with research papers provided by the instructor.

- Genetic Algorithms in Search, Optimization and Machine Learning, by David E. Goldberg, Addison-Wesley, 1989.
- Introduction to Evolutionary Computing, by A. E. Eiben and J. E. Smith, Springer, 2003.
- Evolutionary Computation 1: Basic Algorithms and Operators, edited by T. Baeck, D. B. Fogel, Z. Michalewick, 2000.
- Evolutionary Computation 2: Advanced Algorithms and Operators, edited by T. Baeck, D. B. Fogel, Z. Michalewick, 2000.
- Essentials of Metaheuristics (free at <http://www.cs.gmu.edu/~sean/book/metaheuristics/>), by Sean Luke, 2010.
- A Field Guide to Genetic Programming (free at <http://www.gp-field-guide.org.uk/>) by Riccardo Poli, William Langdon, and Nicholas McPhee.