

OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIO DE ALGORITMOS DE BÚSQUEDAS DE AGENTES

Adriana Cruzado,

Roger Bruges,

Justyn Dávila

Yefry Mendoza

RESUMEN

Esta herramienta virtual de aprendizaje, va dirigida a aquellas personas que desean aprender todo lo relacionado con el funcionamiento de los algoritmos de búsquedas de agentes inteligentes de manera interactiva por medio de fuentes confiables. Este Objeto de aprendizaje, brinda una herramienta virtual por medio de la cual las personas podrán adquirir el conocimiento que ellos deseen y necesiten en su momento. El proyecto consta de un instrumento a través de una página web de contenido, que contará con las herramientas interactivas y educativas que facilite el aprendizaje por parte de los usuarios. Cada una de las personas, que accedan a la página pueden visualizar un listado de las distintas lecciones donde se explican cada uno de los temas relacionados a los algoritmos de búsquedas de agentes inteligentes, al finalizar cada una de las lecciones se realiza una actividad de evaluación, que le permite al usuario saber si aprendió o no, es decir, permitirá retroalimentar su conocimiento.

PALABRAS CLAVE

Ovas, Algoritmos de búsqueda inteligente, Objetos de información, Educación virtual

REFERENCIAS

[1] Maria Spyropoulou, D. N. (2013). Evaluating the correspondence of educational software to learning theories. Obtenido de ACM Digital Library:
<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2491845.2491882&coll=DL&dl=ACM&CFID=602266595&CFTOKEN=75645342>

[2] Diana M. Cardona-Román, V. E. (2008). Academia.edu . Obtenido de
http://www.academia.edu/3220544/DESARROLLO_DE_UN_OBJETO_VIRTUAL_DE_APRENDIZAJE_COMO_APOYO_AL_CURSO_MERCADEO_ESTRAT%C3%89GICO_DE_LA_UNIVERSIDAD_NACIONAL_

- [3] Art Shindhelm, Y. Y. (2006). A project oriented AI course. Obtenido de ACM Digital Library: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1181901.1181938&coll=DL&dl=ACM&CFID=602266595&CFTOKEN=75645342>
- [4] MasterMagazine. (s.f.). MasterMagazine. Obtenido de <http://www.mastermagazine.info/termino/15383.php>
- [5] Jason Molina, C. T. (20089). TÉCNICAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA SOLUCIÓN DE LABERINTOS DE ESTRUCTURA DESCONOCIDA. Obtenido de Portal Egov : http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/tecnicas_de_inteligencia_artificial.pdf
- [6] Diaz, E. (2013). Inteligencia Artificial Tipos de Búsqueda. Obtenido de SlideShare: <http://es.slideshare.net/pakodiaz752/tipos-de-busquedas-ia>
- [7] Aprende, C. (2010). Colombia Aprende. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/propertyvalue-3418.html>
- [8] E. Martelo, M. Manotas and B. Vallejo, "Prototipo De Una Aplicación Móvil Con Realidad Aumentada Para Mostrar Puntos De Información De Ubicación De La Universidad Simón Bolívar En Barranquilla Colombia Mediante El Uso Del Navegador Móvil Junaio", Investigación e Innovación en Ingenierías, vol. 2, no. 2, 2014. DOI: <https://doi.org/10.17081/invinno.2.2.2048>
- [9] A. Labrador, P. Wightman, A. Santander, D. Jabba and M. Jimeno, "Tis-Bad: A Time Series-Based Deobfuscation Algorithm", Investigación e Innovación en Ingenierías, vol. 3, no. 1, 2015. DOI: <https://doi.org/10.17081/invinno.3.1.2035>
- [10] B. Londoño González and P. Sánchez, "Algoritmo Novedoso Para la Detección de Tareas Repetitivas en el Teclado", Investigación e Innovación en Ingenierías, vol. 3, no. 2, 2015. DOI: [10.17081/invinno.3.2.2031](https://doi.org/10.17081/invinno.3.2.2031)