



Lingüística Computacional

Guía de Aprendizaje – Información al estudiante

1. Datos Descriptivos

Asignatura	Lingüística Computacional
Materia	Sistemas y Servicios Basados en el Conocimiento
Departamento responsable	Inteligencia Artificial
Créditos ECTS	3
Carácter	Optativa
Titulación	Graduado/a en Ingeniería Informática
Curso	4
Especialidad	No aplica

Curso académico	2011-2012
Semestre en que se imparte	Segundo (Febrero a Junio)
Semestre principal	Segundo (Febrero a Junio)
Idioma en que se imparte	Español
Página Web	http://www.dia.fi.upm.es/



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

2. Profesorado

NOMBRE Y APELLIDO	DESPACHO	Correo electrónico
Igor Boguslavskiy	D-2201	igor@opera.dia.fi.upm.es
Jesús Cardeñosa	L-3310	carde@fi.upm.es

3. Conocimientos previos requeridos para poder seguir con normalidad la asignatura

Asignaturas superadas	<ul style="list-style-type: none">Inteligencia Artificial
Otros resultados de aprendizaje necesarios	



4. Objetivos de Aprendizaje

COMPETENCIAS ASIGNADAS A LA ASIGNATURA Y SU NIVEL DE ADQUISICIÓN		
Código	Competencia	Nivel
CG12	Comprensión amplia de las técnicas y métodos aplicables en una especialización concreta, así como de sus límites	2
CG13	Apreciación de los límites del conocimiento actual y de la aplicación práctica de la tecnología más reciente	2
CE19	Capacidad para desarrollar e implantar una solución informática en un entorno empresarial	1

LEYENDA: Nivel de adquisición 1:
Nivel de adquisición 2:
Nivel de adquisición 3:



RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA			
Código	Resultado de aprendizaje	Competen- cias asociadas	Nivel de adquisi- ción
RA1	Conocer los componentes que integran cualquier sistema de Lingüística Computacional	CE12, CG13, CE19,	2
RA2	Tener los conocimientos básicos de la estructura de lenguas naturales que están en el fondo de las aplicaciones de Lingüística Computacional	CE12, CE19	1
RA3	Conocer y diseñar sistemas de análisis de lenguaje natural	CE12, CG13	2
RA4	Conocer los métodos de la modelación de diferentes niveles de lenguaje natural	CE19, CG12, CG13	2



5. Sistema de evaluación de la asignatura

INDICADORES DE LOGRO		
Ref	Indicador	Relacionado con RA
I1	Diseño de bloques de un sistema de lingüística computacional	RA1, RA2
I2	Construcción de un fragmento del diccionario morfológico para el español	RA1,RA2, RA3
I3	Construir las estructuras sintácticas de dependencias para un fragmento de texto	RA2, RA4

EVALUACION SUMATIVA			
Breve descripción de las actividades evaluables	Momento	Lugar	Peso en la calif.
Realización y entrega de practica I	Semana 8	Aula+email	1/2
Realización y entrega de practica II	Semana 13	Aula+email	1/2
			Total: 100%



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La asignatura de Lingüística Computacional tiene una parte teórica muy orientada a su aplicación y una parte práctica. La evaluación de la asignatura se hará exclusivamente a través de las prácticas. El peso de cada una de ellas es el mismo. La asistencia a clase es obligatoria en al menos un 80% de las clases.

Práctica

Se realizarán **dos prácticas obligatorias** en grupos de dos o tres personas. Hay que aprobar las dos prácticas con cinco puntos sobre 10. La nota total es la media de las de las prácticas. Si alguna práctica estuviese suspensa, el grupo que la ha realizado debería defenderla mediante entrevista oral con el profesor correspondiente. Si algún alumno aprobado quiere subir nota podrá hacerlo mediante presentación oral del trabajo.



6. Contenidos y Actividades de Aprendizaje

CONTENIDOS ESPECÍFICOS		
Bloque / Tema / Capítulo	Apartado	Indicadores Relacionados
Tema 1: Introducción a la Lingüística Computacional	1.1 Situación actual 1.2 Problemas pendientes	I1, I2
Tema 2: Fundamentos de lingüística general	2.1 La lengua y sus funciones. 2.2 Unidades principales de la lengua: palabra y oración 2.3 Modelo funcional de la lengua. Niveles del lenguaje.	I1, I2
Tema 3: Morfología	3.1 Modelo de estados finitos. 3.2 Modelo de posiciones morfológicas	I1
Tema 4: Sintaxis	4.1 Modelo de dependencias y constituyentes 4.2 Estructura sintáctica del español 4.3 Métodos de parsing	I2
Tema 5: Semántica	5.1 Grafos conceptuales 5.2 Semántica ontológica	I1, I2
Tema 6: Léxico	6.1 Información morfológica en el diccionario 6.2 Información sintáctica en el diccionario 6.3 Información semántica en el diccionario	I1



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

7. Breve descripción de las modalidades organizativas utilizadas y de los métodos de enseñanza empleados

Tabla 7. Modalidades organizativas de la enseñanza








MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA		
Escenario	Modalidad	Finalidad
	Clases Teóricas	<i>Hablar a los estudiantes</i>
	Seminarios-Talleres	<i>Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes</i>
	Clases Prácticas	<i>Mostrar a los estudiantes cómo deben actuar</i>
	Prácticas Externas	<i>Completar la formación de los alumnos en un contexto profesional</i>
	Tutorías	<i>Atención personalizada a los estudiantes</i>
	Trabajo en grupo	<i>Hacer que los estudiantes aprendan entre ellos</i>
	Trabajo autónomo	<i>Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje</i>

Tabla 5. Métodos de enseñanza

MÉTODOS DE ENSEÑANZA		
	Método	Finalidad
	Método Expositivo/Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
	Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
	Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
	Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
	Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
	Contrato de Aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

Se conoce como método expositivo "la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida". Esta metodología -también conocida como lección (lecture)- se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. El término "lección magistral" se suele utilizar para denominar un tipo específico de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales.

Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

Situaciones en las que se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.

Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales. Es tanto un método, a utilizar entre otros, como un enfoque global de la enseñanza, una filosofía.

Un acuerdo establecido entre el profesor y el estudiante para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo, con una supervisión por parte del profesor y durante un periodo determinado. En el contrato de aprendizaje es básico un acuerdo formalizado, una relación de contraprestación recíproca, una implicación personal y un marco temporal de ejecución.



BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS MODALIDADES ORGANIZATIVAS UTILIZADAS Y METODOS DE ENSEÑANZA EMPLEADOS

CLASES DE TEORIA	<p>Durante una clase de teoría o lección magistral, el profesor realiza una exposición verbal de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, mediante la cual suministra a los alumnos información esencial y organizada procedente de diversas fuentes con unos objetivos específicos predefinidos (motivar al alumno, exponer los contenidos sobre un tema, explicar conocimientos, efectuar demostraciones teóricas, presentar experiencias, etc.) pudiendo utilizar para ello, además de la exposición oral, otros recursos didácticos (audiovisuales, documentos, etc).</p>
CLASES DE PROBLEMAS	<p>Este método de enseñanza se utiliza como complemento de la clase de teoría (lección magistral) y se basa en solicitar a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.</p> <p>La intención principal es la de aplicar lo ya aprendido para favorecer la comprensión tanto de la importancia como del contenido de un nuevo tema, afianzar conocimientos y estrategias y su aplicación en las situaciones prácticas que se planteen.</p>
PRÁCTICAS	<p>El profesor plantea un supuesto práctico para cuya solución el alumno ha de aplicar los conocimientos adquiridos en las clases de teoría, las sesiones de trabajo personal y las clases de seminarios.</p>
TRABAJOS AUTONOMOS	<p>El alumno aprenderá a trabajar de forma autónoma y autodirigida con el fin de preparar tanto las presentaciones orales a realizar como la elaboración de un trabajo escrito. En este tipo de trabajo autónomo, el alumno recopilará información de fuentes bibliográficas y/o Internet.</p>
TRABAJOS EN GRUPO	<p>El trabajo en grupo es el complemento al trabajo individual. El objetivo fundamental es realizar un aprendizaje cooperativo, con el fin de presentar tanto las presentaciones orales y escritos.</p>
TUTORÍAS	<p>Los alumnos, de forma individual o en grupo, podrán solicitar al profesor tantas sesiones de tutorías como precisen con el fin de alcanzar el máximo grado de aprovechamiento en la asignatura</p>



8. Recursos didácticos

RECURSOS DIDÁCTICOS	
BIBLIOGRAFÍA	Artículos facilitados por el profesor.
	Handbook of Natural Language Processing. Ed. by R.Dale, H.Moisl, H. Somers. Marcel Dekker Inc., 2000. Chapters 4, 5, 28.
	B. Roark, R. Sproat. Computational Approaches to Morphology and Syntax. Oxford University Press, 2007. Chapters 1, 6-9.
	I. Bolshakov, A. Gelbukh. Computational linguistics. Models. Resources. Applications. IPN, 2004.
	The Oxford Handbook of Computational Linguistics. R. Mitkov (Ed.), Oxford University Press, 2003.
	- Quillian M.R., "Semantic Memory. Semantic Information Processing". M. Minsky (Ed.), MIT press, 1968
	- Niremburg, S.; Raskin, V.; Ontological Semantics; MIT Press; 2004
RECURSOS WEB	Página web de la asignatura (http://www.fi.upm.es/)
	Sitio Moodle de la asignatura (http://XXXXXX)
EQUIPAMIENTO	Aula Asignada: Pdte.
	Biblioteca
	Sala de trabajo en grupo



9. Cronograma de trabajo de la asignatura

Semana	Actividades en Aula	Actividades en Laboratorio	Trabajo Individual	Realización de Prácticas	Actividades de Evaluación	Otros
Semana 1 (4 horas)	Tema 1.1 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)		--	--
Semana 2 (4 horas)	Tema 1.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)		--	--
Semana 3 (4 horas)	Tema 2.1 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)		--	--
Semana 4 (6 horas)	Tema 2.3 (2 horas)	--	Estudio individual (4 horas)			--
Semana 5 (8 horas)	Tema 3.1 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica I (4 horas)	--	--
Semana 6 (8 horas)	Tema 3.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica I (4 horas)	--	--
Semana 7 (8 horas)	Tema 3.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica I (4 horas)		
Semana 8 (4 horas)	Tema 4.1 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)		Entrega práctica I	--
Semana 9 (8 horas)	Tema 4.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica II (4 horas)		--
Semana 10 (8 horas)	Tema 4.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica II (4 horas)		
Semana 11 (8 horas)	Tema 4.3 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica II (4 horas)		--



Semana 12 (8 horas)	Tema 5.1 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)	Realización de práctica II (4 horas)		--
Semana 13 (4 horas)	Tema 5.2 (2 horas)	--	Estudio individual (2 horas)			--
Semana 14 (6 horas)	Tema 6.1 (2 horas)	--	Estudio individual (4 horas)			--
Semana 15 (6 horas)	Tema 6.2 (2 horas)	--	Estudio individual (4 horas)		Entrega práctica II	--
Semana 16 (6 horas)	Tema 6.3 (2 horas)	--	Estudio individual (4 horas)			--

Nota: Para cada actividad se especifica la dedicación en horas que implica para el alumn



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid