



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ing. de Sistemas
Informáticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

613000135 - Computación Evolutiva Y Bioinspirada

PLAN DE ESTUDIOS

61AH - Máster Universitario En Aprendizaje Automático Y Datos Masivos

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2025/26 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	2
4. Descripción de la asignatura y temario.....	3
5. Cronograma.....	6
6. Actividades y criterios de evaluación.....	7
7. Recursos didácticos.....	9

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	613000135 - Computación Evolutiva y Bioinspirada
No de créditos	3 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Primer curso
Semestre	Primer semestre
Período de impartición	Septiembre-Enero
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	61AH - Máster Universitario en Aprendizaje Automático y Datos Masivos
Centro responsable de la titulación	61 - E.T.S De Ing. De Sistemas Informáticos
Curso académico	2025-26

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Carlos Camacho Gomez (Coordinador/a)	4104	carlos.camacho@upm.es	Sin horario.
Francisco Serradilla Garcia	4121-6004	francisco.serradilla@upm.es	Sin horario.
Cristian Oliver Ramirez Atencia	1108	cristian.ramirez@upm.es	Sin horario.

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

3.1. Competencias

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CE07 - Diseñar y desarrollar algoritmos evolutivos y de enjambre, así como su aplicación a problemas avanzados de optimización y su despliegue en sistemas reales.

CG1 - Capacidad para aplicar el método científico y saber organizar y planificar experimentos con rigor metodológico en el ámbito del aprendizaje automático y los datos masivos

CG2 - Participar en la aplicación de mecanismos de descripción, cuantificación, análisis, interpretación y evaluación de resultados experimentales del ámbito de los datos masivos y el aprendizaje automático

CG3 - Capacidad para reunir e interpretar datos masivos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole científico, social o ético en el ámbito del aprendizaje automático y los datos masivos

CG4 - Capacidad de aplicar iniciativa, integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica en el ámbito del trabajo en equipo dentro del ámbito del aprendizaje automático y datos masivos

CG5 - Participar en la transmisión de la información generada, las ideas, los problemas y las soluciones de forma oral y escrita para un público tanto especializado como no especializado

CT1 - Creatividad

CT2 - Organización y planificación

CT3 - Gestión de la información

CT4 - Liderazgo de equipos

CT5 - Trabajo en contextos internacionales

K03 - El alumno analiza los problemas de optimización derivados del ajuste y explotación de los modelos de aprendizaje automático

3.2. Resultados del aprendizaje

RA45 - Conocer y comprender las técnicas fundamentales que permitan la resolución de problemas siguiendo esquemas evolutivos inspirados en metáforas biológicas

RA46 - Conocer y comprender las peculiaridades de cada técnica evolutiva y su parametrización más apropiada

RA47 - Adaptar cada técnica a las características específicas de los dominios de problemas

RA48 - Evaluar las prestaciones y eficiencia de los métodos de forma comparativa

RA49 - Trabajar sobre problemas específicos y resolverlos de forma eficiente ajustando las técnicas y sus parámetros.

4. Descripción de la asignatura y temario

4.1. Descripción de la asignatura

La asignatura de Computación Evolutiva y Bioinspirada se enfoca en el estudio y aplicación de algoritmos inspirados en la naturaleza para resolver problemas complejos. En esta disciplina, se exploran conceptos y técnicas basadas en la evolución biológica y otros fenómenos naturales, con el objetivo de desarrollar soluciones eficientes y robustas. Durante el curso, se estudian diferentes enfoques de algoritmos evolutivos, como algoritmos genéticos, estrategias evolutivas y programación genética. Estos algoritmos se basan en los principios de selección natural, reproducción y variación para buscar soluciones óptimas en un espacio de búsqueda dado. Además de los algoritmos evolutivos clásicos, se exploran técnicas bioinspiradas, como colonias de hormigas, enjambres de partículas y sistemas inmunológicos artificiales. Estos métodos se inspiran en el comportamiento colectivo y la inteligencia emergente observada en sistemas biológicos para resolver problemas de optimización y

toma de decisiones.

La asignatura abarca la implementación práctica de estos algoritmos mediante la programación y experimentación en lenguajes de programación adecuados. En resumen, la asignatura de Computación Evolutiva y Bioinspirada explora técnicas y algoritmos basados en la evolución biológica y la naturaleza para resolver problemas complejos. Proporciona herramientas teóricas y prácticas para el desarrollo de soluciones eficientes en diversos dominios de aplicación.

The subject of Evolutionary and Bioinspired Computing focuses on the study and application of nature-inspired algorithms to solve complex problems. In this discipline, concepts and techniques based on biological evolution and other natural phenomena are explored with the aim of developing efficient and robust solutions. During the course, different approaches to evolutionary algorithms are studied, such as genetic algorithms, evolutionary strategies, and genetic programming. These algorithms are based on the principles of natural selection, reproduction, and variation to search for optimal solutions in a given search space. In addition to classical evolutionary algorithms, bioinspired techniques are explored, such as ant colonies, particle swarms, and artificial immune systems. These methods draw inspiration from collective behavior and emergent intelligence observed in biological systems to solve optimization problems and make decisions.

The subject encompasses the practical implementation of these algorithms through programming and experimentation in appropriate programming languages. In summary, the subject of Evolutionary and Bioinspired Computing explores techniques and algorithms based on biological evolution and nature to solve complex problems. It provides theoretical and practical tools for the development of efficient solutions in various application domains.

4.2. Temario de la asignatura

1. Algoritmos Evolutivos

- 1.1. Heurísticas y metaheurísticas
- 1.2. Postulados de la evolución por selección natural
- 1.3. Operadores genéticos fundamentales
- 1.4. Algoritmos genéticos clásicos
- 1.5. Operadores avanzados (optimización combinatoria, números reales, cromosomas de longitud variable,...)
- 1.6. Algoritmos meméticos
- 1.7. Ejemplos y aplicaciones

2. Inteligencia de enjambre

- 2.1. Introducción a los algoritmos de enjambre
- 2.2. Postulados de la inteligencia colectiva y de enjambre
- 2.3. Metaheurísticas basadas en Inteligencia de Enjambre
- 2.4. Cooperación de agentes
- 2.5. Particle Swarm Optimization
- 2.6. Ant Colony Optimization
- 2.7. Ejemplos y aplicaciones

3. Optimización multiobjetivo

- 3.1. Conceptos básicos
- 3.2. Frente de Pareto y dominancia
- 3.3. Algoritmos clásicos (SPEA2, NSGAII,...)
- 3.4. Ejemplos y aplicaciones

5. Cronograma

5.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad tipo 1	Actividad tipo 2	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11	Tema 1: Algoritmos Evolutivos Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Tema 1: Algoritmos Evolutivos Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
12	Tema 1: Algoritmos Evolutivos Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Tema 1: Algoritmos Evolutivos Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
13	Tema 2: Inteligencia de enjambre Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Tema 2: Inteligencia de enjambre Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
14	Tema 2: Inteligencia de enjambre Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Tema 2: Inteligencia de enjambre Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
15	Tema 3: Optimización multiobjetivo Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Tema 3: Optimización multiobjetivo Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
16				
17				Evaluación Global PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación Progresiva y Global Presencial Duración: 03:00

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

6. Actividades y criterios de evaluación

6.1. Actividades de evaluación de la asignatura

6.1.1. Evaluación (progresiva)

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Evaluación Global	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	03:00	100%	5 / 10	CE07 K03 CG1 CB9 CT5 CT4 CT3 CT2 CT1 CG5 CG4 CG3 CG2 CB8 CB7 CB6 CB10

6.1.2. Prueba evaluación global

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Evaluación Global	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	03:00	100%	5 / 10	CE07 K03 CG1 CB9 CT5 CT4 CT3 CT2 CT1 CG5 CG4 CG3 CG2 CB8 CB7 CB6 CB10

6.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

6.2. Criterios de evaluación

La evaluación de la asignatura consistirá en la realización de una práctica incremental en grupo. Los elementos fundamentales para la evaluación de la misma serán:

- Se valorará la calidad de los resultados obtenidos, evaluando si la solución encontrada cumple con los objetivos planteados y si es competitiva en comparación con otras técnicas o algoritmos existentes.
- Se valorará la eficiencia del proceso evolutivo, o de enjambre, examinando el tiempo y los recursos computacionales requeridos para alcanzar una solución aceptable.
- Se valorará la escalabilidad de la solución, es decir, su capacidad para manejar problemas de mayor tamaño y complejidad.
- Se valorará la calidad del código presentado.
- Se valorará la calidad de la memoria presentada, estructura, organización, descripción del código, análisis de los resultados y las conclusiones presentadas.

EVALUACIÓN PROGRESIVA:

La práctica, y por tanto la evaluación, se basará en la realización de una presentación en la semana 17, por grupos, así como de la entrega de un notebook con la resolución a los problemas propuestos. Para aprobar la asignatura se deberá obtener al menos un 5/10.

EVALUACIÓN GLOBAL:

Para la prueba final los alumnos realizarán una entrega de una práctica y su defensa mediante una presentación en la semana 17. Para aprobar la asignatura se deberá obtener al menos un 5/10.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

Los alumnos realizarán una práctica, similar a la de la prueba global ya comentada y realizarán una única prueba de tipo presentación individual sobre una práctica extraordinaria. Para aprobar la asignatura se deberá obtener al menos un 5/10.

7. Recursos didácticos

7.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Kar, A. K. (2016). Bio inspired computing a review of algorithms and scope of applications. Expert Systems with Applications, 59, 20-32.	Bibliografía	
Talbi, El-Ghazali (2009). Metaheuristics: from design to implementation. John Wiley & Sons.	Bibliografía	
Bäck, T., Fogel, D. B., & Michalewicz, Z. (1997). Handbook of evolutionary computation. Release, 97(1), B1.	Bibliografía	
Eiben, A. E., & Smith, J. E. (2015). Introduction to evolutionary computing. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.	Bibliografía	
Suárez, E. J. C., & Galán, S. F. (2021). Fundamentos de computación evolutiva. Marcombo	Bibliografía	
X. Yang (2014). Nature-Inspired Optimization Algorithms. Springer	Bibliografía	
D. Simon (2013). Evolutionary Optimization Algorithms. Wiley	Bibliografía	
S. Luke (2012). Essentials of Metaheuristics.	Bibliografía	
M. Gendreau, J. Potvin (2009). Handbook of Metaheuristics. Springer	Bibliografía	