

Aula de Inteligencia Artificial

Presentación



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD



FECYT
FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA

CAMPUS
CIENTÍFICOS
DE VERANO 2012

Con la colaboración de
 Obra Social "la Caixa"

UNIVERSIDAD DE LAS ILAS
DE GRAN CANARIA

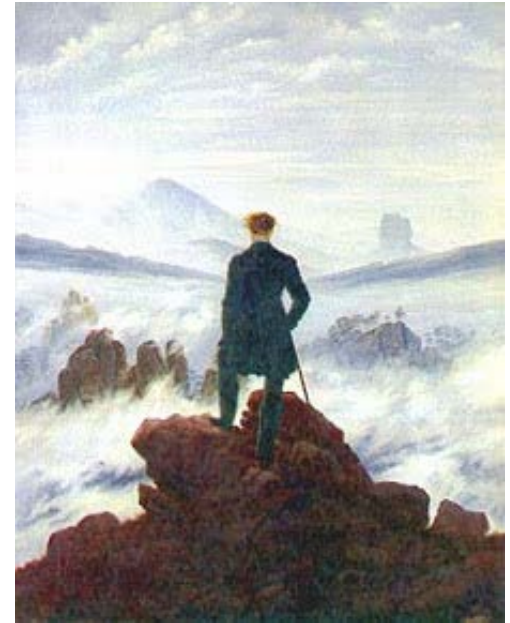
Profesorado

- Modesto F. Castrillón Santana ([Google scholar](#))
 - Titular de universidad
 - modesto.castrillon@ulpgc.es
 - Despacho 1.7
 - 928458755
- J. Javier Lorenzo Navarro ([Google scholar](#))
 - Titular de universidad
 - javier.lorenzo@ulpgc.es
 - Despacho S9
 - 928458747



Objetivos

- Conocimiento de los procesos básicos de visión por computador
- Manejo de herramientas de prototipado para aprendizaje automático, en particular enfocadas a la visión por computador



Caminante ante un mar de niebla (1818), C. Friedrich

Visión

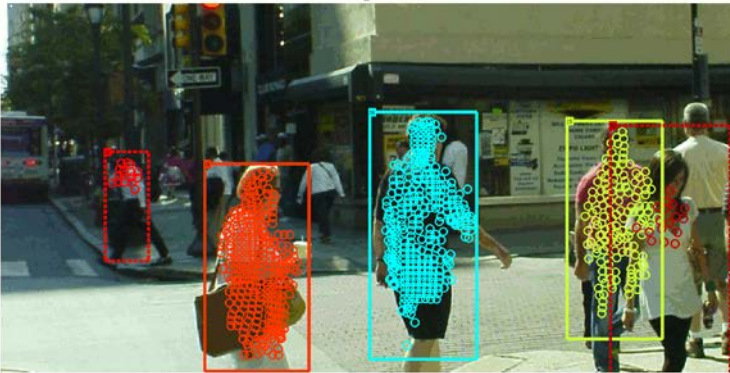
"Proceso de descubrir lo que está presente en el mundo y donde está, a partir de imágenes del mismo."

(D. Marr, 1982)



Visión por computador

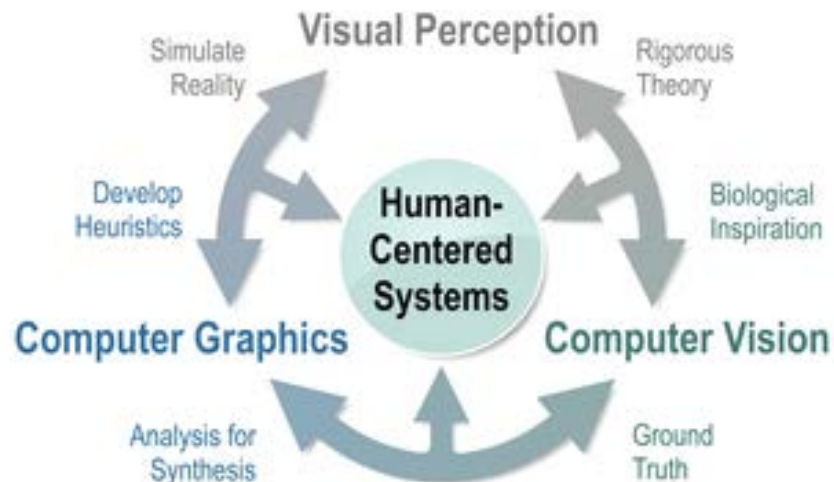
“Métodos para adquirir, procesar, analizar y comprender las imágenes del mundo real con el fin de producir información numérica o simbólica para que puedan ser tratados por un computador”



Visión por computador

Puntos de vista

- Comprensión de la imagen (IA, comportamiento)
- Modalidad sensorial de la robótica
- Emulación de la visión humana
- Proceso inverso a los gráficos por computador

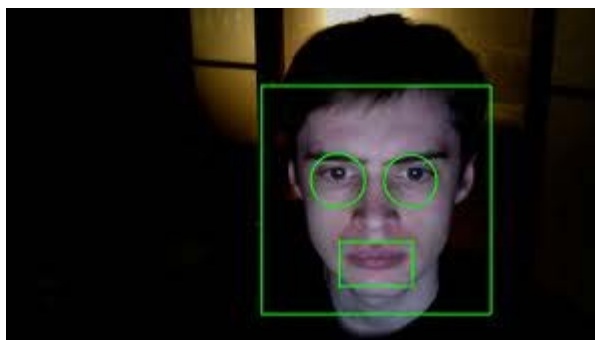
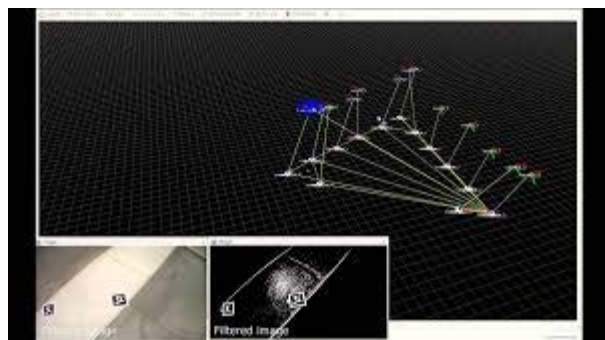
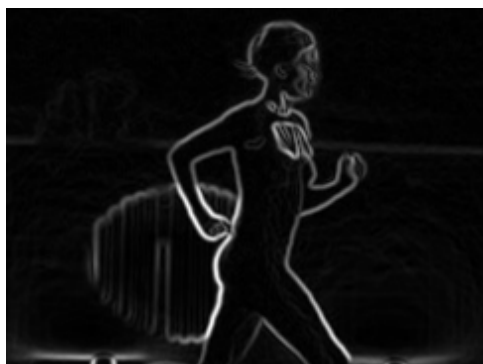


Visión por computador

OpenCV

Código abierto

C, C++, Python, Java



Trabajo final

Prototipo de aplicación de técnicas de visión por computador en un contexto de interacción con personas.

