



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

# Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica PE Doctorado en Ingeniería de Sistemas

# PROGRAMA ANALÍTICO

	PROC	JRAMA ANALITICO
I. Datos de Identificación	de la Unidad o	de Aprendizaje:
1. Clave y nombre de la Unidad	de Aprendizaje:	700 Procesamiento de imágenes y visión computacional
2. Frecuencia semanal: horas de	trabajo presencial	4
3. Horas de trabajo extra aula p	oor semana: 2	
<b>4. Modalidad:</b> ⊠ Escolarizada □	No escolarizada □	Mixto
5. Período académico: ⊠ Semes	tral □ Tetramestra	I □ Modular
6. LGAC: Sistemas estocásticos y	simulación	
7. Ubicación semestral: 1-8		
8. Área curricular: formación, lib	re elección	
9. Créditos: 4		
10. Requisito: Ninguno		
11. Fecha de elaboración: 20/0	01/2010	
12. Fecha de la última actualiza	<b>ción:</b> 10/06/202	1
13. Responsable(s) del diseño:		José Arturo Berrones Santos . Satu Elisa Schaeffer

Revisión: 1 Página 1 de 6





### II. Presentación:

La visión computacional refiere al procesamiento automatizado de imágenes para extrar información para sistemas de toma de decisiones. En procesamiento de nivel bajo, se trabaja directamente con las imágenes para extraer propiedades como orillas, gradiente, profundidad, textura, color, etc. Procesamiento de nivel intermedio consiste generalmente en agrupar los elementos obtenidos en el nivel bajo, para obtener, por ejemplo, contornos y regiones, generalmente con el propósito de segmentación. Procesamiento de alto nivel, por último, consiste en la interpretación de los entes obtenidos en los niveles inferiores y se utilizan modelos y/o conocimiento a priori del dominio

# III. Propósito(s):

Introducción a la visión computacional que trata de emular esta capacidad en las computadoras, de forma que, mediante la interpretación de las imágenes adquiridas, por ejemplo, con una cámara, se puedan reconocer los diversos objetos en el ambiente y su posición en el espacio.

## IV. Competencias del perfil de egreso:

## 14. Competencias del perfil de egreso

- P1) Realizar investigación original y resolver problemas en el área de toma de decisiones en ambientes operativos que pueden ser dinámicos o inciertos para lograr una asignación más efectiva de recursos y decidir el curso de acción óptimo para lograr objetivos establecidos.
- P2) Resolver problemas concretos en sistemas de la industria, la academia o el sector público en base a las herramientas de la toma de decisiones con bases científicas para lograr el mejor diseño, análisis, planeación o gestión de dichos sistemas.

#### 15. Competencias generales a que se vincula la Unidad de Aprendizaje:

Declaración de la competencia general vinculada a la unidad de aprendizaje	Evidencia
C2) Utiliza los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo a su etapa de vida en el área de las ciencias para comprender, interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico.	Tareas
C3) Maneja las tecnologías de la información de acuerdo a los usos del campo de las ciencias y la comunicación como herramientas para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.	Tareas
C5) Emplea pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo, siguiendo los modelos de pensamiento científico para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.	Tareas, proyecto
C11) Practica los valores promovidos por la UANL: verdad, equidad, honestidad, libertad, solidaridad, respeto a la vida y a los demás, respeto a la naturaleza, integridad, ética profesional, justicia y responsabilidad, en su ámbito personal y profesional para contribuir a construir una sociedad sostenible.	Tareas, proyecto
C14) Resuelve conflictos personales y sociales conforme a técnicas específicas en el ámbito académico y de su profesión para la adecuada toma de decisiones.	Tareas, proyecto

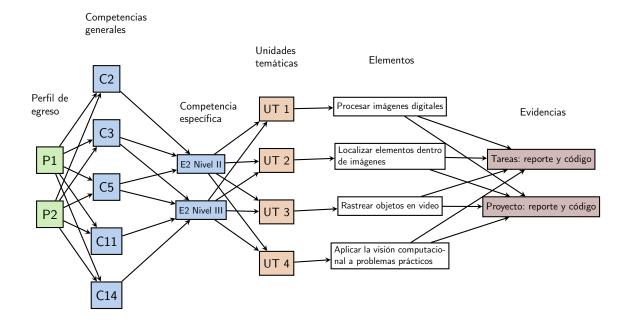




## 16. Competencias específicas y nivel de dominio a que se vincula la unidad de aprendizaje:

Competencia Espe- cífica	Nivel I Inicial	Evidencia	Nivel II Básico	Evidencia	Nivel III Autónomo	Evidencia	Nivel IV Estratégico	Evidencia
E2) Resolver pro- blemas concretos en sistemas de la in-			Identifica los principios de la ingeniería de sis-	Tareas.	Resuelve proble- mas de libro de texto en el área	Tareas, proyec- to.		
dustria, la academia o el sector público			temas necesarios para modelar y		de toma de decisiones con bases			
en base a las he- rramientas de la to- ma de decisiones con			resolver un pro- blema aplicado específico.		científicas.			
bases científicas para lograr el mejor dise-								
ño, análisis, planea- ción o gestión de di- chos sistemas.								

# V. Representación gráfica:



Revisión: 1 Vigente a partir del: 01 de agosto del 2016

Página 4 de 6





# VI. Estructuración en capítulos, etapas o fases de la unidad de aprendizaje:

## 17. Desarrollo de las fases de la Unidad de Aprendizaje:

Se cubren los principios teóricos de la visión computacional. Se busca desarrollar habilidades en la resolución en casos prácticos concretos. Se necesita contar con un buen entendimiento de varios los conceptos matemáticos, especialmente de matemáticas discretas y probabilidad, o en el caso contrario, estar preparado a estudiarlos según necesidad. También se necesita conocimiento de programación. La sesiones son de cuatro horas cada una y son veinte semanas en total.

#### Unidades temáticas

- 1. Umbrales y filtros (3 semanas)
- 2. Detección y análisis formas (7 semanas)
- 3. Detección de movimiento (3 semanas)
- 4. Técnicas y aplicaciones (4 semanas + proyecto)

#### Temario semanal

- 1. Introducción; selección de temas de proyecto
- 2. UT1: Representación de colores
- 3. UT1: Histogramas y umbrales
- 4. UT1: Filtros y máscaras
- 5. UT2: Análisis de bordes
- 6. UT2: Análisis de formas
- 7. UT2: Detección de líneas
- 8. UT2: Detección de círculos
- 9. UT2: Detección de elipses
- 10. UT2: Detección de agujeros
- 11. UT2: Detección de polígonos y esquinas
- 12. UT3: Formatos de video
- 13. UT3: Detección de movimiento
- 14. UT3: Reconocimiento de obietos
- 15. UT4: Decomposición de wavelets
- 16. UT4: Reducción de ruido
- 17. UT4: Imágenes hiperespectarles
- 18. UT4: Procesamiento en tiempo real
- 19. Presentaciones de proyectos
- 20. Revisión de portafolios de evidencia

Revisión: 1





## Elementos de competencia

Evidencias de	Criterios de desem-	Actividades de	Contenidos	Recursos
aprendizaje	peño	aprendizaje		
Reporte escrito y código de la implementación de un algoritmo de visión computacional.	Calidad de la redacción científica del reporte; precisión del método propuesto; eficiencia de la implementación del método; cobertura de la experimentación.	Experimentación con ejemplos; lectura de material de apoyo; modificación de ejemplos; diseño y ejecución de experimentos; análisis y reportaje de resultados obtenidos.	Métodos diversos de visión computacio- nal.	Material en la página web de la unidad y la literatura citada; lenguaje Python o similar; paquete LATEX para redacción científica; repositorios de públicos de código fuente.

# VII. Evaluación integral de procesos y productos:

Las tareas son individuales; se recomienda estudiar juntos y discutir las soluciones, pero no se tolera ningún tipo de plagio en absoluto, ni de otros estudiantes ni de la red ni de libros — toda referencia bibliográfica tiene que ser apropiadamente citada. La entrega se realiza por un repositorio público que debe reflejar todas las fases del trabajo.

No habrá examen. Son 17 tareas (A1–A17) que reportan avances semanales de aplicación de la lectura de la semana para el proyecto del estudiante, otorgando por máximo 5 puntos por tarea:

**NP** = tarea omitida

5 =excede lo que se esperaba

4 = cumple con lo que se esperaba

3 = débil en alcance y/o calidad

2 = débil en ambos alcance y calidad

 $1 = \sin$  contribuciones o méritos aunque fue entregada

 $\mathbf{0} = \mathsf{completamente}$  inadecuado en alzance y calidad

El proyecto final (A18) otorga un máximo de 15 puntos, evaluados en los siguientes rubros

- 1. Variedad de técnicas de empleadas
- 2. Cobertura y validez de la experimentación
- 3. Claridad y relevancia de los resultados
- 4. Calidad de visualización científica
- 5. Calidad de redacción científica

## con la escala:

3 = cumple con lo que se esperaba

2 = débil en alcance y/o calidad

1 = débil en ambos alcance y calidad

0 = inadecuado en alzance y calidad

Revisión: 1





## Ponderación específica

eración Actividad	A1	A2	А3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	т
Ponderación	5%	5%	5%	5%	5 %	5%	5%	5%	5%	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %	15 %	100

# VIII. Producto integrador de aprendizaje de la unidad:

# 18. Producto integrador de Aprendizaje:

Portafolio en un repositorio digital público que contiene los reportes escritos y los códigos de la implemetación de todas las tareas y el proyecto.

# IX. Fuentes de apoyo y consulta:

## 19. Fuentes de apoyo y consulta

## 19.1. Básicas

■ E.R. Davies, *Machine Vision: Theory, Algorithms, Practicalities*, Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA, 2004. ISBN 0122060938.

## 19.2. Complementarias

Artículos científicos especializados relacionados a los temas tratados, de preferencia publicados en revistas internacionales indizados recientes.

Revisión: 1 Página 6 de 6





Autorizó: Dr. César Emilio Villarreal Rodríguez

ALERE FLAMMAM VERITATIS

Ciudad Universitaria, 25 de junio de 2021

**Dr. César Emilio Villarreal Rodríguez**Coordinador Académico
Posgrado en Ingeniería de Sistemas

**Vo. Bo. Dr. Simón Martínez Martínez** Subdirector de Estudios de Posgrado Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica

Revisión: 1