

Plan de contingencia de la asignatura 3863 **Visión Artificial**

Grado en Ingeniería Informática

4º curso, 2º cuatrimestre

Coordinador: **Alberto Ruiz García**

1. Clases Teóricas.

Los alumnos disponen de apuntes online en forma de notebooks jupyter interactivos para todos los temas. Estos notebooks se utilizan en clase para demostrar los conceptos y como apoyo para las prácticas. Algunos capítulos tienen un menor nivel de detalle en las explicaciones, dado que están pensados para ilustrar la explicación del profesor y contienen referencias a otros materiales disponibles online.

Para facilitar la docencia no presencial estamos ampliando los notebooks con explicaciones mucho más detalladas, especialmente en la motivación de los temas, y con animaciones y videos de demostración que normalmente se presentaban en clase.

Se propone a los alumnos que estudien el material detenidamente y envíen sus dudas a través del Aula Virtual. Estas dudas se irán resolviendo lo antes posible y se agruparán en un documento online que mantendremos actualizado. También servirán para mejorar en lo posible el material de la asignatura.

2. Clases Prácticas.

Las clases prácticas consisten normalmente en escribir partiendo de cero un sencillo prototipo de programa que resuelve una determinada tarea directamente relacionada con el tema de esa semana, utilizando las herramientas y bibliotecas de programación recomendadas. En el laboratorio vamos añadiendo progresivamente funcionalidad al programa realizado, justificando cada uno de los elementos que intervienen y explicando el efecto conseguido.

Para adaptar este esquema a un formato no presencial estamos creando versiones incrementales de los ejemplos de código con comentarios explicativos de las diferentes etapas de desarrollo. Se elaborarán también guiones de las sesiones de prácticas explicando el objetivo que perseguimos en todas ellas.

3. Tutorías.

Se mantiene la tutoría electrónica y se responderá lo antes posible a todas las dudas de los alumnos.

4. Evaluación.

La asignatura se evalúa mediante un conjunto de ejercicios individuales que normalmente se basan en ampliar la funcionalidad de los ejemplos de código estudiados en las prácticas de acuerdo con

determinadas especificaciones. Los alumnos deben presentar una memoria final y defenderla en una entrevista personal.

La memoria sigue siendo adecuada y se mantiene para la modalidad no presencial, pero la entrevista personal se modificará. Los alumnos que presenten trabajos originales y prácticas opcionales para conseguir notas superiores al aprobado, y que demuestren claramente en el trabajo presentado una comprensión suficiente de la asignatura, pueden evitar la entrevista. El resto de alumnos, a criterio del profesor, deberá responder por correo electrónico o videoconferencia a una serie de cuestiones sobre el trabajo realizado con el fin de verificar si han adquirido los conocimientos mínimos.

Además, se ampliarán los enunciados de los ejercicios propuestos, explicando con más detalle los objetivos a conseguir, y dando en algunos casos algunas indicaciones acerca del tipo de ataque más prometedor.

Finalmente, mantendremos la entrega parcial prevista de los ejercicios de la primera parte de la asignatura.