



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Aprendizaje Automático Avanzado para Visión por Computador	Código	614535008	
Titulación	Máster Universitario en Visión por Computador			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Inglés			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinador/a	Rouco Maseda, Jose	Correo electrónico	jose.rouco@udc.es	
Profesorado	De Moura Ramos, Jose Joaquim	Correo electrónico	joaquim.demoura@udc.es	
	Rouco Maseda, Jose		jose.rouco@udc.es	
Web				
Descripción general	El objetivo de esta materia es conocer y aplicar modelos neuronales avanzados, conocer las técnicas de la estado del arte de aprendizaje profundo, con planteamientos de entrenamiento end-to-end, y minimizando el uso de datos etiquetados, para resolver aplicaciones de visión por ordenador usando las metodologías cubiertas en la materia.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A2	CE2 - Conocer y aplicar técnicas de aprendizaje automático y reconocimiento de patrones aplicadas a visión por computador
B1	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
B2	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
B5	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
B6	CG1 - Capacidad de análisis y síntesis de conocimientos
B8	CG3 - Capacidad para desarrollar sistemas de visión por computador dependiendo de las necesidades existentes y aplicar las herramientas tecnológicas más adecuadas
B10	CG5 - Capacidad para identificar problemas sin resolver y aportar soluciones innovadoras
B11	CG6 - Capacidad para identificar resultados teóricos o nuevas tecnologías con potencial innovador y convertirlos en productos y servicios de utilidad para la sociedad
C1	CT1 - Ejercer la profesión con conciencia clara de su dimensión humana, económica, legal y ética y con un claro compromiso de calidad y mejora continua
C2	CT2 - Capacidad de trabajo en equipo, organización y planificación

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Conocer, aplicar y evaluar modelos neuronales avanzados.		AM2	CM1
			BM1
			BM2
			BM5
			BM6
			BM8
			BM10
			BM11
	CM2		



Conocer técnicas de aprendizaje profundo, con planteamientos de entrenamiento end-to-end, y minimizando el uso de datos etiquetados.	AM2	BM1 BM2 BM5 BM6 BM8 BM10 BM11	CM1 CM2
Resolver aplicaciones de visión por computador usando métodos avanzados de aprendizaje automático.	AM2	BM1 BM2 BM5 BM6 BM8 BM10 BM11	CM1 CM2

Contenidos	
Tema	Subtema
Perceptrón multicapa y retropropagación.	
Redes convolucionales y recurrentes	
Principios de deep learning	
Aprendizaje auto-supervisado y autoencoders.	
Modelos neuronales avanzados para visión por computador.	
Paradigmas avanzados de supervisión	
Temas seleccionados en aprendizaje máquina para visión por computador	
Aplicaciones avanzadas en visión por computador.	

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	10	20	30
Estudio de casos	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	4	16	20
Prueba objetiva	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	2	0	2
Prácticas de laboratorio	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	16	32	48
Investigación (Proyecto de investigación)	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	10	40	50
Atención personalizada		0	0	0

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Lecciones magistrales participativas con el objetivo de aprender los contenidos teóricos de la materia
Estudio de casos	Elaboración y presentación de trabajos sobre metodologías del estado del arte seleccionadas y relacionados con la materia.
Prueba objetiva	Tests de evaluación continua durante el curso. Evaluación mediante examen al final del curso como alternativa.



Prácticas de laboratorio	Análisis y resolución de casos prácticos con el objetivo de afianzar la aplicación práctica de los contenidos teóricos. Prácticas en aulas de informática, aprendizaje basado en la resolución de casos prácticos, trabajo autónomo y estudio independiente del alumnado, y trabajo en grupo y aprendizaje cooperativo.
Investigación (Proyecto de investigación)	Aprendizaje basado en la resolución de casos prácticos, trabajo autónomo y estudio independiente del alumnado, y trabajo en grupo y aprendizaje cooperativo.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Investigación (Proyecto de investigación) Estudio de casos Prácticas de laboratorio	Resolución de dudas durante las prácticas de laboratorio. Asesoramiento individualizado durante la realización de los proyectos de investigación y el estudio de casos.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Investigación (Proyecto de investigación)	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	Resolución de casos prácticos de aplicación de la materia mediante trabajo autónomo del alumno, y usando las técnicas aprendidas durante lo curso	20
Estudio de casos	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	Elaboración y presentación de trabajos sobre metodologías de la estado del arte seleccionadas	15
Prácticas de laboratorio	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	Análisis y resolución de casos prácticos con el objetivo de afianzar la aplicación práctica de los contenidos teóricos	40
Prueba objetiva	A2 B1 B2 B5 B6 B8 B10 B11 C1 C2	Tests de evaluación continua durante el curso. Evaluación mediante examen al final del curso como alternativa	25

Observaciones evaluación

La evaluación correspondiente a la prueba objetiva se podrá superar mediante la realización de los tests programados durante lo curso o mediante el examen final.

Fuentes de información

Básica	
Complementaria	Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, Aaron Courville. Deep Learning. MIT Press. 2017. Artigos recentes en revistas e conferencias científicas relevantes: NIPS, ICML, IJCAI, AAAI, ECML, CVPR, ICDM, IEEE PAMI, IEEE TKDE, etc.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos de Aprendizaje Automático para Visión por Computador/614535007
Descripción y Modelado de Imagen/614535004

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Reconocimiento Visual/614535005

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



-Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria incorporárase a perspectiva de xénero nesta materia-Traballárase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influírse na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.-Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporárase accións e medidas para corrixilas

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías