[GIG205] IKUSPEN ARTIFIZIALA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA			**Arloa**	?
Seihilabetea	1	**Ikasturtea**	4	**Aipamena / Espezialitatea**	ENPRESA
Izaera	HAUTAZKOA				
Plana	2017	**Modalitatea**	Presentziala	**Hizkuntza**	EUSKARA
Kredituak	6	**Ordu/aste**	5	**Orduak guztira**	90 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = **150 ordu guztira**

IRAKASLEAK

(Ez dago irakaslerik)

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	*(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)*

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

GICB03 - Matematika diskretu, logika, algoritmika eta konplexutasun konputazionalaren oinarrizko kontzeptuak ulertu eta menperatzeko ahalmena, baita horien aplikazioa ere ingeniaritzaren berezko arazoak konpontzeko

GICB05 - Sistema informatikoen egitura, antolamendu, funtzionamendu eta interkonexioa, programazioaren fundamentuak eta ingeniaritzaren berezko arazoak konpontzeko aplikazioa ezagutzea

GIE101 - Integrazio arazoak konpontzeko ahalmena, eskuragarri dauden estrategien, estandarren eta teknologien arabera

GIE102 - Arazoak identifikatu eta aztertzeko ahalmena, eta software soluzioak diseinatu, garatu, inplementatu, egiaztatu eta dokumentatzeko ahalmena, gaur egungo teoria, eredu eta teknikoei buruzko ezagutza egokian oinarrituta

OROKORRAK

GIGC09 - Arazoak ekimenez, erabakimenez, autonomiaz eta sormenez bideratzeko ahalmena. Informatikako Ingeniari Teknikoaren lanbidearen ezagutzak, abileziak eta trebetasunak komunikatzeko eta transmititzeko ahalmena

IKASTE-EMAITZAK

RGI409 **Irudiak prozesatzeko teknikak deskribatzen ditu.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	*IO*	*IG*	*OG*
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	14 h.	6 h.	20 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko	2 h.	2 h.	4 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	5 h.	3 h.	8 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	5 h.	3 h.	8 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	*P*
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%40
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%60

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

IO - Irakastorduak: 26 h.
IG - Irak. gabekoak: 14 h.
OG - Orduak guztira: 40 h.

RGI410 **Teknikak aplikatzen ditu irudiak digitalki prozesatzeko eta lortutako emaitzak analizatzen ditu.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	*IO*	*IG*	*OG*

Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	27 h.	21 h.	48 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko	2 h.	6 h.	8 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	20 h.	10 h.	30 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	15 h.	9 h.	24 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%40
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%60

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

IO - Irakastorduak: 64 h.
IG - Irak. gabekoak: 46 h.
OG - Orduak guztira: 110 h.

EDUKIAK

1. Ikuspen artifiziala sarrera eta Matlab oinarriak
2. Irudien ikuskapena
3. Irudiekin oinarrizko operazioak
4. Prozesamendua: filtroak eta transformazio espazialak
5. Irudien segmentazioa
6. Irudien post-ekoizpena
7. Kameren kalibrazioa
8. Objektuen errekonozimiendua eta aplikazioak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Moodle plataforma Ikasgaiaren apunteak Titulazioaren software espezifikoa	http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_lnk.pl?grupo=INFORMATICA41&ejecuta=5&