



1821 Universidad de Buenos Aires

Resolución Consejo Directivo

Número:

Referencia: EX-2024-02983207- -UBA-DMESA#FCEN - POSTGRADO - Sesión
15/07/2024

VISTO:

La nota presentada por la Dirección del Departamento de Computación, mediante la cual eleva la información del curso de posgrado Curso Avanzado sobre Aprendizaje Profundo para Visión por Computadora y Reconocimiento de Escenas para el año 2024,

CONSIDERANDO:

lo actuado por la Comisión de Doctorado,

lo actuado por este Cuerpo en la sesión realizada el día 15 de julio de 2024,

en uso de las atribuciones que le confiere el Artículo 113° del Estatuto Universitario,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD

DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°: Aprobar el nuevo curso de posgrado **Curso Avanzado sobre Aprendizaje Profundo para Visión por Computadora y Reconocimiento de Escenas** de 15 horas de duración, que será dictado por la Dra. Helisa Dhama, con la colaboración del Dr. Pablo Barenbaum.

ARTÍCULO 2°: Aprobar el programa del curso de posgrado **Curso Avanzado sobre Aprendizaje Profundo para Visión por Computadora y Reconocimiento de Escenas** que como anexo forma parte de la presente Resolución, para su dictado en invierno 2024.

ARTÍCULO 3°: Aprobar un puntaje máximo de medio (0,5) punto para la Carrera del Doctorado.

ARTÍCULO 4°: Establecer un arancel de **CATEGORÍA NULA**, estableciendo que dicho arancel estará sujeto a los descuentos y exenciones estipulados mediante la Resolución CD N.º 1072/19. Disponer que los fondos recaudados ingresen en la cuenta presupuestaria habilitada para tal fin, y sean utilizados de acuerdo a la Resolución 072/03

ARTÍCULO 5°: Disponer que, de no mediar modificaciones en el programa, la carga horaria y el arancel, el presente Curso de Posgrado tendrá una vigencia de cinco (5) años a partir de la fecha de la presente Resolución.

ARTÍCULO 6°: Comuníquese a todos los Departamentos Docentes, a la Dirección de Estudiantes y Graduados, a la Biblioteca de la FCEyN y a la Secretaría de Posgrado con copia del programa incluida. Cumplido, pase COMPUTACION #FCEN y resérvese.

ANEXO

PROGRAMA

El primer objetivo de este curso es familiarizar a los estudiantes con los conceptos de la inteligencia profunda y la visión por computadora. Además, mostraremos cómo la inteligencia profunda se puede utilizar en diversas aplicaciones de visión por computadora relacionadas con la percepción. De esta manera, los estudiantes podrán comprender qué algoritmos son más adecuados en función de la representación de datos, por ejemplo, imágenes frente a videos frente a 3D. Además, aprenderán sobre una variedad de tareas de visión por computadora, incluyendo la detección de objetos y la segmentación de instancias/semántica.

El objetivo es que al final del curso, los estudiantes puedan determinar qué arquitecturas de redes son adecuadas para cada tarea y por qué. A través de una combinación de conferencias teóricas y ejemplos prácticos de programación, adquirirán experiencia práctica en estos temas. Una vez que adquieran los fundamentos relevantes en estos temas, el objetivo es fomentar su pensamiento crítico sobre las tendencias actuales y los problemas abiertos importantes para el futuro. Con este propósito, hacia el final del curso se considerarán temas más avanzados como discusiones abiertas entre los estudiantes, como la comprensión de escenas conscientes del contexto a través de gráficos de escenas, generación de imágenes, etc.

El desempeño de los estudiantes se evaluará a través de un conjunto de ejercicios prácticos.

Temario:

- Motivación: demostración de aplicaciones de la inteligencia profunda en visión por computadora.
- Introducción a los fundamentos de la visión por computadora.
- Codificación básica utilizando la biblioteca OpenCV.
- Fundamentos de la inteligencia profunda y redes neuronales convolucionales.
- Introducción a un marco común de inteligencia profunda (PyTorch). Codificación básica en PyTorch.
- Inteligencia Profunda para la visión por computadora en 2D y percepción.
- Representaciones en 3D en la visión por computadora. Inteligencia profunda para la visión en 3D.
- Tema avanzado: comprender escenas dependientes del contexto utilizando

gráficos de escenas.

- Resumen de tendencias muy recientes en la visión por computadora.
- Ideas para futuras investigaciones, consideraciones éticas y aplicaciones importantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Goodfellow, I. J., Bengio, Y., and Courville, A. (2016). Deep Learning. MIT Press, Cambridge, MA, USA. <http://www.deeplearningbook.org>.
- Hartley, R. I. and Zisserman, A. (2004). Multiple View Geometry in Computer Vision. Cambridge University Press, ISBN: 0521540518, second edition.
- He, K., Gkioxari, G., Dollar, P., and Girshick, R. (2017). Mask r-cnn. In Proceedings of the IEEE International Conference on Computer Vision (ICCV).
- Qi, C. R., Su, H., Mo, K., and Guibas, L. J. (2017). Pointnet: Deep learning on point sets for 3d classification and segmentation. In Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR).
- Wald, J., Dhano, H., Navab, N., and Tombari, F. (2020). Learning 3d semantic scene graphs from 3d indoor reconstructions. In Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR).
- Xu, D., Zhu, Y., Choy, C., and Fei-Fei, L. (2017). Scene graph generation by iterative message passing. In Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR).