



## **1er Taller-Reto de Introducción a la Visión por Computador para alumnos de institutos**

### **1ª Semana de la Visión por Computador (7-noviembre-2017)**

#### **BASES**

- 1) Podrán participar en el evento los alumnos de institutos interesados hasta completar número de plazas de participación disponibles (8 equipos) en riguroso orden de inscripción.
- 2) Se establece un mínimo de 5 equipos inscritos para la celebración del evento.
- 3) Cada instituto podrá presentar únicamente un equipo, salvo el caso en que queden plazas disponibles que podrán ser ocupadas por aquellos equipos del mismo instituto que hayan mostrado su interés en participar por riguroso orden.
- 4) La participación se realizará en equipos de 1 a 3 alumnos.
- 5) Cada equipo deberá venir acompañado de un profesor-tutor.
- 6) Se establece el día 31 de octubre de 2017 como plazo máximo para la inscripción.
- 7) La inscripción se realizará mediante correo electrónico a [JoseL.Espinosa@uclm.es](mailto:JoseL.Espinosa@uclm.es) o [Noelia.Vallez@uclm.es](mailto:Noelia.Vallez@uclm.es) con la siguiente información:
  - Nombre de Equipo.
  - Nombre y apellidos de alumnos que forman el equipo.
  - Nombre y apellidos del tutor que los acompañará.
  - Correo electrónico de contacto del tutor.
  - Instituto de procedencia.
- 8) No será necesario que los participantes traigan ningún material adicional ni equipos informáticos, ya que estos serán proporcionados por la organización.
- 9) Todos los participantes recibirán material promocional de la 1ª Semana de la Visión por Computador.
- 10) La primera parte del evento consistirá en un Taller en el que se impartirá una explicación de aproximadamente 1 hora y 30 minutos que servirá como introducción a las técnicas utilizadas en el área de la Visión por Computador.



- 11) La segunda parte del evento planteará un Reto relacionado con los temas impartidos en el Taller que tendrá que ser resuelto por los participantes en un tiempo aproximado de 2 horas.
- 12) Las instrucciones del Reto y la forma de puntuarlo serán desvelados durante la realización del Taller.
- 13) Se establecen 3 premios para los 3 equipos que consigan mejor puntuación en el Reto:
  - 1<sup>er</sup> Clasificado: 210 euros en cheques Amazon.
  - 2<sup>o</sup> Clasificado: 150 euros en cheques Amazon.
  - 3<sup>er</sup> Clasificado: 90 euros en cheques Amazon.
- 14) El Jurado encargado de puntuar el Reto estará formada por los profesores que impartan el Taller más una comisión delegada por ellos.
- 15) El Jurado hará públicos los resultados, que serán inapelables, el mismo día del evento.
- 16) Sin perjuicio del reconocimiento de los derechos correspondientes al autor o autores de las aplicaciones para el Reto, la Organización del mismo se reserva el derecho de realizar capturas y vídeos de las aplicaciones presentadas con fines promocionales.
- 17) La participación en el Taller-Reto supone la aceptación de las presentes bases.
- 18) El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.