



1^{er} Taller-Reto de Introducción a la Visión por Computador Santa Tecla 2017 – 1ª Semana de la Visión por Computador

BASES

- 1) Podrán participar en el evento los miembros de la UCLM interesados hasta completar número de plazas de participación disponibles.
- 2) La participación se realizará de forma individual o por parejas.
- 3) La inscripción se realizará de forma on-line en el siguiente formulario:
<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=5rosxPRhjEmRB2qM9fAeVhPeSkVK3wZFPmcrKHnUHYBUREQwOTAxMUc3UVZSV0M0NzZZTUNCSEJSUi4u>
- 4) Los participantes deberán llevar su propio ordenador portátil con las librerías necesarias instaladas. Para ello se les proporcionará en la plataforma del evento instrucciones para instalar las mismas y una máquina virtual con todo lo necesario preinstalado.
- 5) Todos los participantes recibirán material promocional de la 1ª Semana de la Visión por Computador.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) Las instrucciones del Reto y la forma de puntuarlo serán desvelados durante la realización del Taller.
- 9) Se establecen 3 premios para los 3 equipos que consigan mejor puntuación en el Reto:

1^{er} Clasificado: 250 euros en cheques Amazon.
2^o Clasificado: 150 euros en cheques Amazon.
3^{er} Clasificado: 100 euros en cheques Amazon.



- 10) El Jurado encargado de puntuar el Reto estará formada por los profesores que impartan el Taller más una comisión delegada por ellos.
- 11) El Jurado hará públicos los resultados, que serán inapelables, el mismo día del evento.
- 12) 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.
- 13) La participación en el Taller-Reto supone la aceptación de las presentes bases.
- 14) El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.