

Diplomado

Sistemas de Interacción
Hombre-Máquina



Diplomado

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/ingenieria/curso-universitario/sistemas-interaccion-hombre-maquina

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Trabajos en altura, en lugares de peligrosos por su toxicidad o por su profundidad son sólo algunos de los ejemplos aplicados al empleo de robots que basan sus sistemas en la Realidad Virtual y Aumentada. El auge de esta tecnología en los últimos años ha impulsado a un sector que reclama cada vez más a profesionales de la Ingeniería que cuenten con los conocimientos más avanzados y actualizados en este campo. Así, este programa impartido en modalidad 100% online aporta al alumnado un conocimiento exhaustivo a través de con un contenido multimedia que enriquece el aprendizaje y se sitúa a la vanguardia académica.





“

Una titulación universitaria con un conocimiento de gran aplicación práctica en el campo de la robótica. Inscríbete ya y avanza en tu carrera profesional”

El avance de la tecnología y sus múltiples usos en el campo de la Robótica ha provocado que se demanden a profesionales de la Ingeniería con un profundo conocimiento y creatividad para lograr una mejora en el sector de la Robótica. Este programa viene a dar respuesta al alumnado que desea prosperar en una industria en alza, de la mano de un equipo docente especializado y con una larga trayectoria profesional.

Un programa 100% online que permitirá al alumnado adquirir un conocimiento integral sobre la Realidad Virtual, Aumentada y el desarrollo del lenguaje que permite la interacción del ser humano con el robot. Así a lo largo de las 6 semanas de duración de esta titulación universitaria, el profesional de la Ingeniería obtendrá un aprendizaje detallado de las técnicas de visión artificial y síntesis de imágenes, trasladando los modelos matemáticos de los robots a los motores físicos que encontraremos en las herramientas de realidad virtual.

Asimismo, con esta enseñanza será capaz de desarrollar los mecanismos actuales para Interactuar con Robots utilizando el Lenguaje Natural, para ello se analizarán las interfaces más avanzadas de comunicación destinadas a lograr una Interacción más amigable con el robot. Todo ello con un temario conformado por recursos didácticos multimedia al que podrá acceder en cualquier momento del día.

Una oportunidad que ofrece TECH Universidad FUNDEPOS a todo el alumnado que quiera progresar de manera notoria en su trayectoria profesional con un programa que le permite además compatibilizar sus responsabilidades personales con una enseñanza de calidad. Una flexibilidad que se logra gracias a la disponibilidad el todo el plan de estudios desde el primer día, la ausencia de sesiones con horarios fijos y la descarga del contenido para ser visualizado cuando el alumnado lo desee.

Este **Diplomado en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en ingeniería robótica
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Una titulación universitaria que te permite crecer en tu carrera profesional y poner en marcha tus propias creaciones en entornos virtuales”

“

Accede las 24 horas del día, los 7 días de la semana al temario más avanzado en el sector de la Robótica”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Explora en este Diplomado todas las posibilidades existentes en el Deep Learning. Matricúlate ahora.

¿Estás interesado en montar tu propia empresa en el sector e-Health? Inscríbete para indagar en la metodología Lean Startup y hacerlo de forma eficaz.

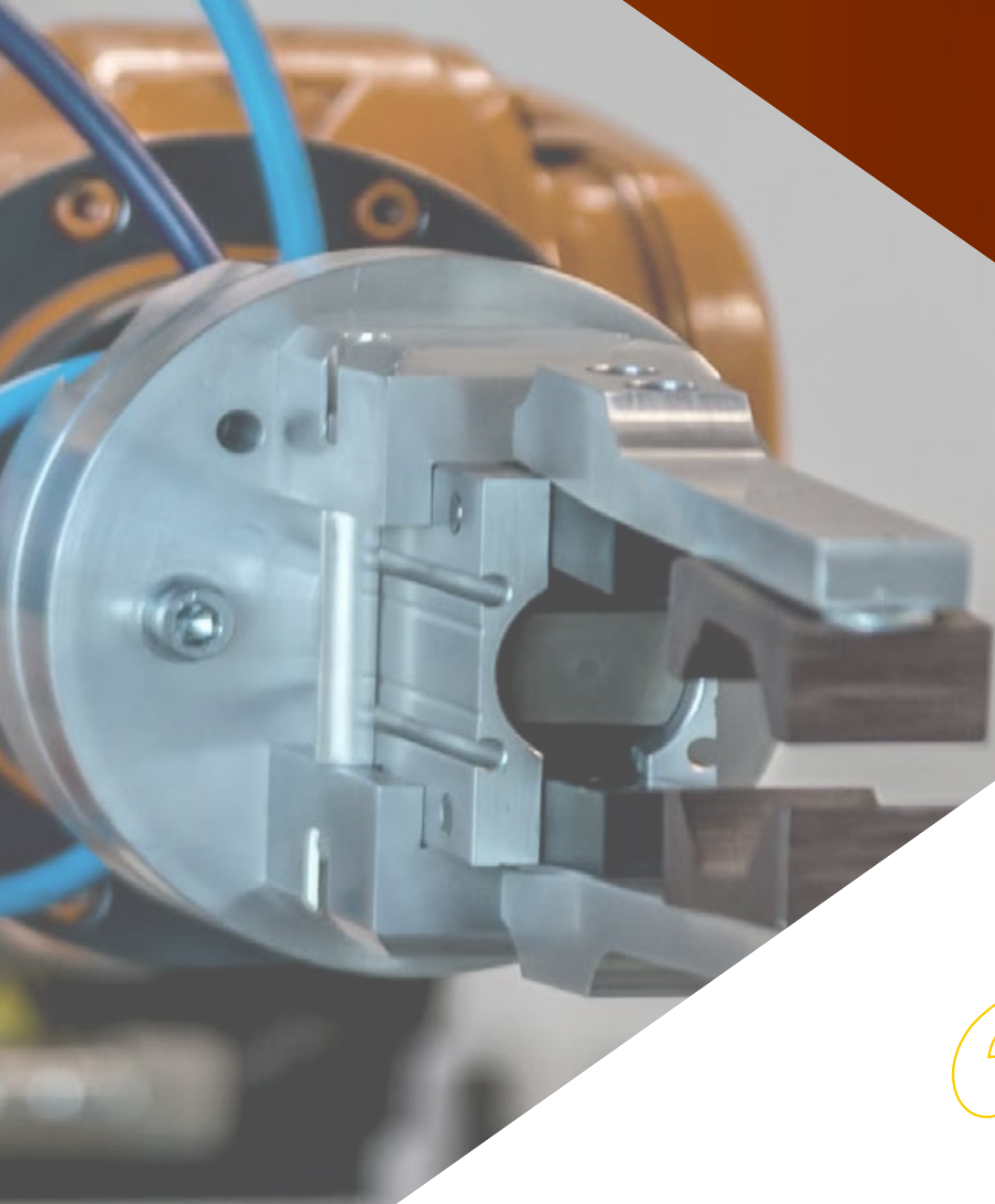


02

Objetivos

Este programa fija como principal meta que el alumnado alcance un conocimiento avanzado en el campo de la robótica y la interacción entre el ser humano y la máquina. Para ello, el profesional de la Ingeniería adquirirá un saber profundo en Realidad Virtual y Aumentada, así como en las estrategias actuales de procesamiento de lenguaje natural, y las herramientas más empleadas actualmente para lograrlo. El sistema Relearning, que emplea TECH Universidad FUNDEPOS en todas sus titulaciones, facilitará el aprendizaje y la reducción de las horas de estudio.





“

Profundiza en las tecnologías Inmersivas en la Robótica y conviértete en todo un experto con esta titulación online”

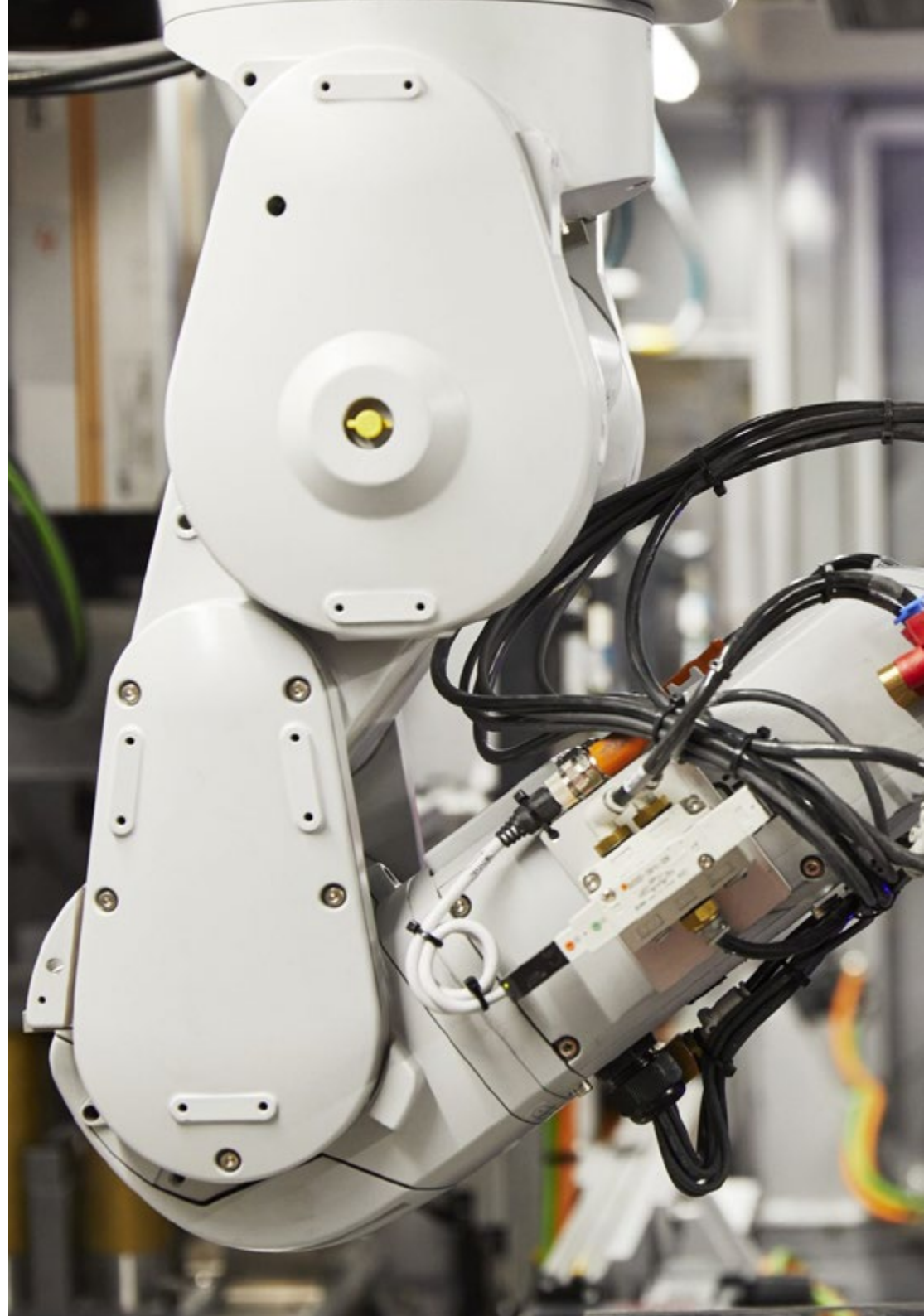


Objetivos generales

- ◆ Desarrollar los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para llevar a cabo un proyecto de diseño y modelado de Robots
- ◆ Aportar al egresado un conocimiento exhaustivo sobre la automatización de procesos industriales que le permita desarrollar sus propias estrategias
- ◆ Adquirir las competencias profesionales propias de un experto en sistemas de control automático en Robótica



Avanza en tu trayectoria profesional, crea el próximo robot que mejore el diálogo máquina-hombre. Inscríbete ya”





Objetivos específicos

Módulo 1. Aplicación a la Robótica de las Tecnologías de Realidad Virtual y Aumentada

- ◆ Determinar la diferencia entre los distintos tipos de realidades
- ◆ Analizar los estándares actuales para el modelado de elementos virtuales
- ◆ Examinar los periféricos más utilizados en entornos inmersivos
- ◆ Definir modelos geométricos de robots
- ◆ Evaluar los motores físicos para el modelado dinámico y cinemático de robots
- ◆ Desarrollar proyectos de Realidad Virtual y de Realidad Aumentada

Módulo 2. Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots

- ◆ Analizar las estrategias actuales de procesamiento de lenguaje natural: heurísticas, estocásticas, basadas en redes neuronales, aprendizaje basado en refuerzo
- ◆ Evaluar los beneficios y debilidades de desarrollar sistemas de interacción transversales, o enfocados a una situación particular
- ◆ Concretar los problemas ambientales que se deben solventar para conseguir una comunicación eficaz con el robot
- ◆ Establecer las herramientas necesarias para gestionar la interacción y discernir el tipo de iniciativa de diálogo que se debe perseguir
- ◆ Combinar estrategias de reconocimiento de patrones para inferir las intenciones del interlocutor y responder de la mejor manera a las mismas
- ◆ Determinar la expresividad óptima del robot atendiendo a su funcionalidad y entorno y aplicar técnicas de análisis emocional para adaptar su respuesta
- ◆ Proponer estrategias híbridas de interacción con el robot: vocal, táctil y visual

03

Dirección del curso

TECH Universidad FUNDEPOS mantiene su compromiso de ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad impartida por profesionales especializados y referentes en su sector. Así, el alumnado en este programa cuenta con un equipo de profesionales ingenieros y con una dilatada experiencia en el campo de la Robótica. El saber que vierten en las 150 horas lectivas que comprenden este programa será de gran utilidad y aplicación directa para el profesional que busca una mejora en su proyección laboral en este campo.



“

Un equipo docente especializado en Robótica te guiará para que saques el máximo rendimiento a una titulación que te abrirá camino en esta Industria”

Dirección



Dr. Ramón Fabresse, Felipe

- Ingeniero de Software Sénior en Acurable
- Ingeniero de Software en NLP en Intel Corporation
- Ingeniero de Software en CATEC en Indisys
- Investigador en Robótica Aérea en la Universidad de Sevilla
- Doctorado Cum Laude en Robótica, Sistemas Autónomos y Telerobótica por la Universidad de Sevilla
- Licenciado en Ingeniería Informática Superior por la Universidad de Sevilla
- Máster en Robótica, Automática y Telemática por la Universidad de Sevilla

Profesores

Dr. Lucas Cuesta, Juan Manuel

- ♦ Ingeniero Senior de Software y Analista en Indizen – Believe in Talent
- ♦ Ingeniero Senior de Software y Analista en Krell Consulting e IMAGiNA Artificial Intelligence
- ♦ Ingeniero de Software en Intel Corporation
- ♦ Ingeniero de Software en Intelligent Dialogue Systems
- ♦ Doctor en Ingeniería Electrónica de Sistemas para Entornos Inteligentes por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Graduado en Ingeniería de Telecomunicaciones en la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster en Ingeniería Electrónica de Sistemas para Entornos Inteligentes en la Universidad Politécnica de Madrid



04

Estructura y contenido

Este programa ha sido elaborado por un equipo docente especializado que ha dividido el temario en dos módulos específicos donde el alumnado se adentrará en un conocimiento avanzado en el campo de la Realidad Aumentada, Virtual y Mixta aplicado a la Robótica, así como de los Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots. Los casos reales aportados por el equipo docente, así como los video resúmenes de cada tema serán de gran utilidad y aplicación para el alumnado que desee avanzar en este sector.



“

Con este Diplomado tendrás el conocimiento necesario para mejorar el reconocimiento de emociones y sentimientos en un robot”

Módulo 1. Aplicación a la Robótica de Tecnologías de Realidad Virtual y Aumentada

- 1.1. Tecnologías Inmersivas en la Robótica
 - 1.1.1. Realidad Virtual en Robótica
 - 1.1.2. Realidad Aumentada en Robótica
 - 1.1.3. Realidad Mixta en Robótica
 - 1.1.4. Diferencia entre realidades
- 1.2. Construcción de entornos virtuales
 - 1.2.1. Materiales y texturas
 - 1.2.2. Iluminación
 - 1.2.3. Sonido y olor virtual
- 1.3. Modelado de Robots en Entornos Virtuales
 - 1.3.1. Modelado geométrico
 - 1.3.2. Modelado físico
 - 1.3.3. Estandarización de modelos
- 1.4. Modelado de Dinámica y Cinemática de los Robots: Motores Físicos Virtuales
 - 1.4.1. Motores físicos. Tipología
 - 1.4.2. Configuración de un motor físico
 - 1.4.3. Motores físicos en la industria
- 1.5. Plataformas, periféricos y herramientas más usadas en el Realidad Virtual
 - 1.5.1. Visores de realidad virtual
 - 1.5.2. Periféricos de interacción
 - 1.5.3. Sensores virtuales
- 1.6. Sistemas de Realidad Aumentada
 - 1.6.1. Inserción de elementos virtuales en la realidad
 - 1.6.2. Tipos de marcadores visuales
 - 1.6.3. Tecnologías de realidad aumentada
- 1.7. Metaverso: Entornos Virtuales de Agentes Inteligentes y Personas
 - 1.7.1. Creación de avatares
 - 1.7.2. Agentes inteligentes en entornos virtuales
 - 1.7.3. Construcción de entornos multiusuarios para VR/AR

- 1.8. Creación de Proyectos de Realidad Virtual para Robótica
 - 1.8.1. Fases de desarrollo de un proyecto de realidad virtual
 - 1.8.2. Despliegue de sistemas de realidad virtual
 - 1.8.3. Recursos de realidad virtual
- 1.9. Creación de Proyectos de Realidad Aumentada para Robótica
 - 1.9.1. Fases de desarrollo de un proyecto de realidad aumentada
 - 1.9.2. Despliegue de proyectos de realidad aumentada
 - 1.9.3. Recursos de realidad aumentada
- 1.10. Teleoperación de Robots con Dispositivos Móviles
 - 1.10.1. Realidad Mixta en Móviles
 - 1.10.2. Sistemas Inmersivos mediante Sensores de Dispositivos Móviles
 - 1.10.3. Ejemplos de Proyectos Móviles

Módulo 2. Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots

- 2.1. Reconocimiento de Habla: Sistemas Estocásticos
 - 2.1.1. Modelado acústico del habla
 - 2.1.2. Modelos ocultos de Markov
 - 2.1.3. Modelado lingüístico del habla: N-Gramas, gramáticas BNF
- 2.2. Reconocimiento de Habla: *Deep Learning*
 - 2.2.1. Redes neuronales profundas
 - 2.2.2. Redes neuronales recurrentes
 - 2.2.3. Células LSTM
- 2.3. Reconocimiento de Habla: Prosodia y Efectos Ambientales
 - 2.3.1. Ruido ambiente
 - 2.3.2. Reconocimiento multilocutor
 - 2.3.3. Patologías en el habla
- 2.4. Comprensión del Lenguaje Natural: Sistemas Heurísticos y Probabilísticos
 - 2.4.1. Análisis sintáctico-semántico: reglas lingüísticas
 - 2.4.2. Comprensión basada en reglas heurísticas
 - 2.4.3. Sistemas probabilísticos: regresión logística y SVM
 - 2.4.4. Comprensión basada en redes neuronales



- 2.5. Gestión de diálogo: Estrategias heurístico/probabilísticas
 - 2.5.1. Intención del interlocutor
 - 2.5.2. Diálogo basado en plantillas
 - 2.5.3. Gestión de diálogo estocástica: redes bayesianas
- 2.6. Gestión de diálogo: Estrategias avanzadas
 - 2.6.1. Sistemas de aprendizaje basado en refuerzo
 - 2.6.2. Sistemas basados en redes neuronales
 - 2.6.3. Del habla a la intención en una única red
- 2.7. Generación de respuesta y síntesis de habla
 - 2.7.1. Generación de respuesta: De la idea al texto coherente
 - 2.7.2. Síntesis de habla por concatenación
 - 2.7.3. Síntesis de habla estocástica
- 2.8. Adaptación y contextualización del diálogo
 - 2.8.1. Iniciativa de diálogo
 - 2.8.2. Adaptación al locutor
 - 2.8.3. Adaptación al contexto del diálogo
- 2.9. Robots e interacciones sociales: Reconocimiento, Síntesis y Expresión de Emociones
 - 2.9.1. Paradigmas de Voz Artificial: Voz Robótica y Voz Natural
 - 2.9.2. Reconocimiento de Emociones y Análisis de Sentimiento
 - 2.9.3. Síntesis de Voz Emocional
- 2.10. Robots e interacciones sociales: Interfaces Multimodales Avanzadas
 - 2.10.1. Combinación de interfaces vocales y táctiles
 - 2.10.2. Reconocimiento y Traducción de Lengua de Signos
 - 2.10.3. Avatares Visuales: Traducción de Voz a Lengua de signos



Una titulación que te dará las claves del Marketplace para que proyectes tu negocio en el paradigma empresarial de la tecnología aplicada a la medicina”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH Universidad FUNDEPOS podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH Universidad FUNDEPOS es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción.

A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH Universidad FUNDEPOS aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH Universidad FUNDEPOS se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH Universidad FUNDEPOS. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Diplomado en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Diplomado, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Diplomado en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Diplomado en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina**

N.º Horas: **300 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Diplomado

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

