

# Ústní forma sdělení

Schopnost podat ústní sdělení před publikem je pro inženýra životní nutnost.

interakce

---

<b>článek</b>	autor	$\implies$	čtenář
<b>přednáška</b>	autor	$\rightleftarrows$	posluchač
<b>plakát</b>	autor	$\longleftrightarrow$	diskutující

---

## přednáška

- intenzivní kompaktní útvar
- lineární, nelze se vracet
- **největší problém:** Jak za krátký čas říci vše podstatné.

## plakátová prezentace

- přímá komunikace s posluchačem
- efektivní navrácení: je přehled po celé ploše
- nejsnazší forma

# Přednáška

Posluchač musí pochopit na „první pokus“.

## Průměrný posluchač si pamatuje:

20% ze slyšeného

30% z viděného

50–75% z viděného a slyšeného zároveň

→ málo podrobností, příklady, práce s intuicí

## Formy přednášky:

1. Původní sdělení (o vlastních výsledcích; 10–20 min)
2. Tutoriál (přehledový referát; 60–90 min).

# Jak připravit úspěšnou přednášku

## 1. Zvolit jasné a zvládnutelné téma.

čas . . .

- Co je hlavní myšlenka, kterou chci podat?
- Co k tomu *nezbytně* potřebuji vyložit.
- Co mohu vynechat?

## 2. Přizpůsobit se publiku.

- Kdo jsou posluchači, jaká je jejich specializace?
- Čím je mohu upoutat?

## 3. Pevná struktura.

Umožní snadnou orientaci posluchače.

## 4. Nepodcenit dobu přípravy.

minimálně 30 minut přípravy na 1 minutu prezentace.

## 5. Udržovat kontakt s publikem.

## 6. Dodržet časový limit.

# System RRR: Reflect, Rehearse, Rewrite

1. Formulace hlavní **myšlenky**.
2. Napsat a odeslat abstrakt.
3. Analýza publika a podmínek.
4. Koncept, nápady jak uspořádat ilustrační materiál, **rozvržení** ,po obrazovkách‘.
5. Příprava průsvitek, **ilustračního materiálu**, poznámek.
6. Zkouška před publikem.
7. **Průklest** průsvitek, ilustrací a poznámek.
8. Příprava argumentů a ilustračního materiálu k možným dotazům.
9. Průsvitky připravit tak, aby přednášku mohl přednést kolega (i improvizovaně).

Míra kvality přednášky: kvalitní dotazy z publika.

# Struktura přednášky

## 10% – Úvod

- Oslovení, poděkování, představení se, uvedení.
- Navázání kontaktu.
- (80%) Motivace a obsah přednášky.

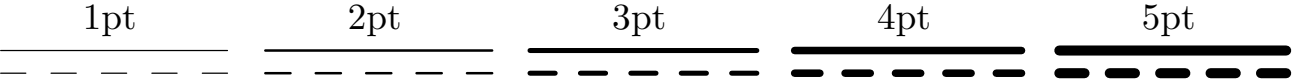

## 80% – Stať

- Názornost a stručnost.
- Logická návaznost.
- Povzbuzení pozornosti na začátku každého celku.
- Nové myšlenky podpořeny důkazy, příklady.
- Tabuli pro vysvětlení nějakého postupu. na konferenci nelze, na workshopu někdy ano
- Minimum návratů zpět.
- Jednoduchý jazyk.

## 10% – Závěr

- Stručný a výstižný, take-home message
- Vyvolává diskusi.
- Poděkování za pozornost.

# Formální úprava

- Název přednášky, jméno, osnova přednášky.
- **Čitelnost:** bezpatkové písmo, nerozdělovat slova na konci řádku. čitelnost × čitelnost
- Stručné nadpisy.
- Obsahem nejsou ani plné věty, ani seznamy nicneříkajících slov. členění na body
- Málo údajů na jednu průsvitku.
- Matematické výrazy je vhodné nahradit příklady.
- Grafy a tabulky jednoduché, popsané, stejný formát.
- Minimální písmo 18pt, nadpisy více než 24pt: toto je 18pt   toto je 22pt   toto je 24pt
- Tenké čáry nejsou vidět. 
- Rozlišit lze 3-5 základních barev: červená, fialová, zelená, modrozelená, modrá 
- Barvoslepost: zelená a červená nerozeznatelné dle barvy, čistá zelená (rgb=0,1,0) je příliš světlá, asi jako u normálního zraku žlutá: zelená, žlutá
- Barevnost a grafičnost omezit na **funkční** minimum.

# Zkouška a průklest

## Zkouška

- Předvést několika posluchačům.
- Sledovat čas.
- **Jednoduchý jazyk**, zvláště v cizím jazyce  
„Patří do oblasti dohadů, zda se uplatňuje tato teoretická eventualita daného jevu, ale dovoluji mi v této fázi uvést plauzibilní hypotézu, že zjistíme kompatibilitu s . . . “  
„Příčinu tohoto jevu zatím neznáme. Domnívám se, že . . . “

## Průklest

- Maximalizujeme:  
srozumitelnost, názornost, stručnost, jasnost argumentů a důkazů, logickou návaznost
- Jedna obrazovka/průsvítka se promítá: 1–3 min. vyjimečně 15 sec.
- Přednáška je špatně připravena, pokud se jeden koncept musí vysvětlovat déle než čtyři minuty.
- 10% z celkového času odepsat na ztrátu.

# Vlastní přednáška

## Typické vybavení přednáškového sálu

- dataprojektor
  - počítač (USB, CD-ROM)
- 

dnes již jediné garantované vybavení, kvalita kolísá

- zpětný projektor
- video
- diaprojektor

## Předsedající

1. Představuje přednášejícího a jeho téma.
2. Dbá na časový průběh přednášky.
3. Vede a usměrňuje diskusi.

# Průběh přednášky

1. Dostavíme se včas, představíme se předsedajícímu.
2. Prohlédneme si sál a **vyzkoušíme** předem techniku.  
Kde se to zapíná? Kde bude projektor, kde průsvitky (notebook), kde poznámky, kde tabule, kde já?
3. Rozdáme výtah z přednášky. dělá se zřídka, u tutoriálové přednášky
4. Udržujeme pozornost posluchačů.
5. **Sledujeme reakce** posluchačů.
6. Fokusujeme posluchače. klasické ukazovátko je vhodnější než laserové
7. Nečteme z průsvitek, ale přeformulujeme.
8. Promítnuté průsvitky skládáme na sebe.
9. Řeč těla vs. manýrismy.
10. Při přednášce vždy **sledujeme čas**.
11. Vždy bezpodmínečně posloucháme předsedajícího.
12. Lze příležitostně nahlížet do poznámek. papírové kartičky, rozdělená obrazovka
13. Řečnické otázky se mohou stát základem diskuse.
14. Nečekané potíže:  
přenositelnost prezentace (fonty!), nelze přepnout rozlišení, nehrají videa, malý kontrast obrazu na plátně, ožije nějaká služba (skype), zhasínání obrazovky, selže dataprojektor/kabel

# Diskuse po přednášce

Příležitost lépe vysvětlit daný bod, přidat další informace, okrajové téma přesunout do diskuse, **nutno se na to připravit.**

- Odpověď začít stručným zopakováním dotazu.
- Odpovídat stručně, ilustrace připraveny předem.
- Nevědomost lze přiznat elegantně. „Možná bychom si o tom mohli popovídat po přednášce“.
- Odpovídat zdvořile i na útočné dotazy.

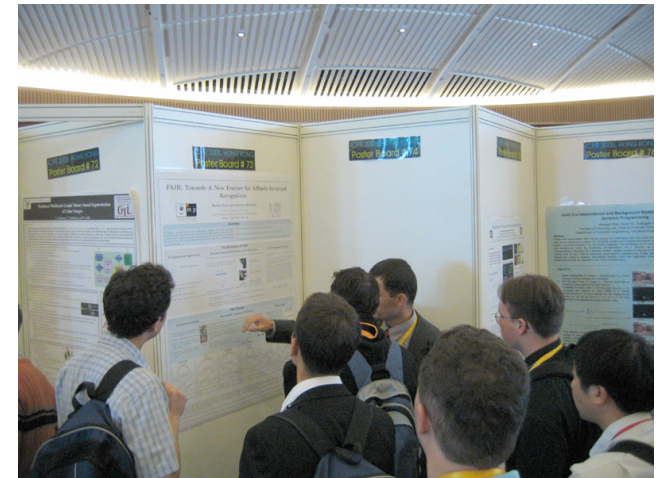
# Plakátová prezentace

Plakát je rozšířený narativní abstrakt v grafické formě určený jako podklad k diskusi. Má být srozumitelný i bez ústní prezentace.

Typický divák posteru věnuje 1.5-2 min

## Provedení

- plocha typicky  $1 \times 1.5\text{m}$ , na výšku
- krátký název viditelný z 5m, adresa, e-mail
- text stručný, čitelný z 1–1.5m, velké ilustrace
- hlavní text ve výši očí
- vlevo nahoře vymezený problém
- ve stati stručně formulované a graficky doložené výsledky
- vpravo dole stručný souhrn
- části výrazně odděleny, hlavičky
- jednoduché pozadí, rámeček tvoří sevřenou formu
- lze přiložit *vizitky*, handouts
- kolem posterového panelu je málo místa
- chceme-li ukazovat demo, předem požádáme o stolek a zásuvku



Konec

ICPR 2006 HONG KONG  
Poster Board # 72

ICPR 2006 HONG KONG  
Poster Board # 73

ICPR 2006 HONG KONG  
Poster Board # 74

ICPR 2006 HONG KONG  
Poster Board # 75

ICPR 2006 HONG KONG  
Poster Board # 76

### FAIR: Towards A New Feature for Affinely-Invariant Recognition



Badrina Sene and Martin Mikolajczyk  
Institute of Information Technology  
Czech Technical University in Prague  
Prague, Czech Republic

#### Summary

The problem of affine-invariant object recognition is a challenging task due to the wide variety of affine transformations that can be applied to an object in an image. This paper introduces a new feature, FAIR, which is invariant to affine transformations and is designed to be robust to background clutter. FAIR is based on the concept of feature affinity and is computed by comparing the local neighborhood of a feature with the local neighborhood of its neighbors. FAIR is a simple and efficient feature that can be used for object recognition in cluttered scenes.

#### The Basics of FAIR

FAIR is a feature that is invariant to affine transformations. It is computed by comparing the local neighborhood of a feature with the local neighborhood of its neighbors. FAIR is a simple and efficient feature that can be used for object recognition in cluttered scenes. FAIR is based on the concept of feature affinity and is computed by comparing the local neighborhood of a feature with the local neighborhood of its neighbors. FAIR is a simple and efficient feature that can be used for object recognition in cluttered scenes.

#### The Results

FAIR is a feature that is invariant to affine transformations. It is computed by comparing the local neighborhood of a feature with the local neighborhood of its neighbors. FAIR is a simple and efficient feature that can be used for object recognition in cluttered scenes. FAIR is based on the concept of feature affinity and is computed by comparing the local neighborhood of a feature with the local neighborhood of its neighbors. FAIR is a simple and efficient feature that can be used for object recognition in cluttered scenes.

### Joint Correspondence and Background Modeling

Yongqiang Wang, Yuesong Tang, and Guojun Lu  
Department of Computer Engineering, Tsinghua University

Background modeling is a key step in video surveillance. In this paper, we propose a joint correspondence and background modeling method. This method is based on the concept of joint correspondence and background modeling. It is designed to be robust to background clutter and is able to handle complex scenes. The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods.

Algorithm

1. Model initialization: In each frame, we extract the foreground and background features. The foreground features are used to initialize the background model. The background features are used to initialize the correspondence model.
2. Joint correspondence and background modeling: We use the joint correspondence and background modeling method to track the foreground objects. This method is based on the concept of joint correspondence and background modeling. It is designed to be robust to background clutter and is able to handle complex scenes.

The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods. It is able to handle complex scenes and is robust to background clutter. The proposed method is a simple and efficient method that can be used for video surveillance.

The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods. It is able to handle complex scenes and is robust to background clutter. The proposed method is a simple and efficient method that can be used for video surveillance.

The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods. It is able to handle complex scenes and is robust to background clutter. The proposed method is a simple and efficient method that can be used for video surveillance.

The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods. It is able to handle complex scenes and is robust to background clutter. The proposed method is a simple and efficient method that can be used for video surveillance.

The proposed method is evaluated on a large number of sequences and shows superior performance compared to other methods. It is able to handle complex scenes and is robust to background clutter. The proposed method is a simple and efficient method that can be used for video surveillance.