

**UNIWERSYTET RZESZOWSKI**

**Kolegium Nauk Przyrodniczych**

Damian Jamroży

Nr albumu: 113729

Kierunek: Informatyka

**Prototyp i analiza platformy do rozpoznawania gestów polskiego  
języka migowego w czasie rzeczywistym z zastosowaniem  
metod uczenia maszynowego**

Praca magisterska

Praca wykonana pod kierunkiem

Dr. Inż. Bogusława Twaroga

Rzeszów, 2024

Spis treści

[Wstęp 5](#_Toc175225299)

[1. Przegląd literatury i analiza istniejących rozwiązań 8](#_Toc175225300)

[1.1. Przegląd technologii rozpoznawania gestów 8](#_Toc175225301)

[1.2. Przegląd metod uczenia maszynowego 8](#_Toc175225302)

[1.3. Wyzwania w rozpoznawaniu gestów języka migowego 8](#_Toc175225303)

[1.4. Analiza istniejących platform do rozpoznawania języka migowego 8](#_Toc175225304)

[2. Projekt platformy 9](#_Toc175225305)

[2.1. Założenia funkcjonalne i niefunkcjonalne 9](#_Toc175225306)

[2.2. Architektura systemu 9](#_Toc175225307)

[2.3. Warstwa frontendowa (interfejs użytkownika) 9](#_Toc175225308)

[2.4. Warstwa backendowa (przetwarzanie danych) 9](#_Toc175225309)

[2.5. Warstwa AI (model uczenia maszynowego) 9](#_Toc175225310)

[3. Budowa modelu rozpoznawania gestów 10](#_Toc175225311)

[3.1. Przygotowanie danych wejściowych 10](#_Toc175225312)

[3.2. Preprocessing i augmentacja danych 10](#_Toc175225313)

[3.3. Wybór architektury modelu 10](#_Toc175225314)

[3.4. Sieci neuronowe i ich zastosowanie 10](#_Toc175225315)

[3.5. Algorytmy klasyfikacji 10](#_Toc175225316)

[3.6. Trening i walidacja modelu 10](#_Toc175225317)

[3.7. Proces uczenia modelu 10](#_Toc175225318)

[3.8. Ocena skuteczności modelu 10](#_Toc175225319)

[4. Implementacja platformy 11](#_Toc175225320)

[4.1. Integracja modelu AI z aplikacją webową 11](#_Toc175225321)

[4.2. Mechanizmy komunikacji między frontendem a backendem 11](#_Toc175225322)

[4.3. Widoki aplikacji 11](#_Toc175225323)

[5. Ocena działania platformy 12](#_Toc175225324)

[5.1. Testy w rzeczywistych warunkach 12](#_Toc175225325)

[5.2. Skuteczność i dokładność rozpoznawania gestów 12](#_Toc175225326)

[5.3. Analiza błędów i propozycje ulepszeń 12](#_Toc175225327)

[Podsumowanie 13](#_Toc175225328)

[Bibliografia oraz Netografia 14](#_Toc175225329)

[Spis ilustracji, tabel oraz wykresów 15](#_Toc175225330)

# Wstęp

Obecny rozwój technologii pozwala na automatyzację wielu procesów, w tym procesów finansowych, administracyjnych oraz sprzedażowych. Wymienione elementy są związane stricte z obsługą biznesów, które umożliwiają komercyjny zarobek dla twórców oprogramowania. Algorytmy mają w tym przypadku ułatwić pracę lub całkowicie zastąpić osoby fizyczne w ich pracy. Dzięki takim praktykom pracodawcy czy też różnego rodzaju organizacje zwiększają swoje dochody poprzez przyspieszeniu pracy lub w gorszym przypadku, oszczędzają fundusze poprzez zredukowanie etatów. Szerokie zastosowanie sztucznej inteligencji jest widoczne w każdym aspekcie naszego życia. Coraz większa ilość sklepów, banków czy też producentów wszelkiego rodzaju produktów decyduje się na wdrażanie sztucznej inteligencji. Tendencja wzrostowa popularności rozwiązań opartych na SI jest stale obserwowana przez specjalistów, którzy stawiają różnego rodzaju hipotezy dotyczące przyszłości rozwoju sztucznej inteligencji. Zgodnie z opinią specjalistów z Wyższej Szkoły Biznesu National-Louis University, AI może powodować utratę miejsc pracy oraz restrukturyzację zawodów, jednakże tym samym może zwiększać zapotrzebowanie na specjalistów w branży kreatywnej oraz IT. Autor artykułu zwraca uwagę na problematykę dotyczącą etyki związanej ze sztuczną inteligencją oraz potrzebę nieustannej nauki oraz rozwoju.[10]

Istnieją również aspekty SI, które są niezaprzeczalnie pozytywne, chociażby zastosowane w strefach pożytku publicznego czy też w rozwiązaniach dla osób z dysfunkcjami. Wszelkiego rodzaju protezy, pojazdy, syntezatory mowy, algorytmy analizujące tekst, dźwięk czy też obraz pozwalają na łatwiejsze funkcjonowanie osób niepełnosprawnych. Niestety obszary te są często pomijane, ze względu na stosunkowo niewielkie grono odbiorców.

Podejmując dalszą próbę analizy problemu możemy zaobserwować wysokie zainteresowanie wadami wzroku oraz problemami ruchowymi, natomiast niskie zainteresowanie dysfunkcją głosową w odniesieniu do osób głuchoniemych. Istnieje wiele rozwiązań, które ułatwiają kontakt wzrokowy, chociażby takie jak regulacja wielkości czcionek we wszelkiego rodzaju aplikacjach, asystenci głosowi czy też operacyjne korekty wzroku. Funkcje ruchowe wspierane są przez różnorodne protezy, pojazdy, a także specjalne miejsca dostosowane do ich potrzeb np. miejsca parkingowe. Niestety w stosunku do problematyki osób głuchoniemych nie ma zbyt wielu rozwiązań technologicznych, które mogą ułatwić ich życie w sposób nieinwazyjny.

Celem pracy dyplomowej jest utworzenie oraz analiza oprogramowania do rozpoznawania sekwencji ruchów w czasie rzeczywistym w oparciu o metody uczenia maszynowego, bez konieczności używania specjalistycznego sprzętu komputerowego. Zastosowane rozwiązania, wykorzystane zostaną w aplikacji do nauki oraz tłumaczenia polskiego języka migowego, które może wspierać osoby z dysfunkcjami w łatwiejszej adaptacji w środowisku osób pełnosprawnych, umożliwiając im łatwiejszą komunikację. Aplikacja ta również może działać w sposób edukacyjny, zwiększając świadomość użytkowników na temat dysfunkcji słuchowych oraz głosowych. Opracowanie autorskich skryptów, pozwalać ma na obsługę pełnego procesu pracy aplikacji, począwszy od rejestrowania próbek nagrań wideo, uczenia modelu SI, testowaniu jego poprawności, a kończąc na obsłudze aplikacji internetowej.

Dysertacja, składa się z pięciu rozdziałów. Pierwszy z nich omawia zagadnienia teoretyczne związane z funkcjonowaniem aplikacji takie jak przegląd dostępnych technologii związanych z rozpoznawaniem gestów oraz uczeniem maszynowym, wyzwaniami w rozpoznawaniu gestów oraz analizą istniejących platform dotyczących języka migowego.

Rozdział drugi skupia się na projekcie utworzonej platformy. Omawiane są tam kwestie koncepcyjne, projekt graficzny aplikacji, diagramy oraz kwestie techniczne projektowanej aplikacji.

Rozdział trzeci porusza tematykę tworzenia modelu sztucznej inteligencji przechodząc po każdym etapie jego tworzenia zaczynając na przygotowaniu danych wejściowych, a kończąc na ocenie skuteczności stworzonego modelu.

Rozdział czwarty, zatytułowany „Implementacja platformy” skupia się na połączeniu aspektów sztucznej inteligencji wraz z aplikacją internetową. Zaprezentowane tam informacje dotyczą integracji modeli AI z aplikacją webową, mechanizmów komunikacji między klientem, a serwerem oraz warstwy graficznej interfejsu użytkownika.

Piąty, a zarazem ostatni rozdział omawia ocenę działania platformy, skupiając się na testach w warunkach rzeczywistych, ocenie skuteczności pracy aplikacji oraz propozycji ulepszeń oprogramowania.

Praca zakończona została podsumowaniem, w którym zaprezentowano ogólny opis aplikacji wraz z jej analizą pod kontem przydatności oraz wydajności w rzeczywistych warunkach.

# Przegląd literatury i analiza istniejących rozwiązań

Rozdział ten porusza teoretyczną część pracy dyplomowej, tłumacząc podstawowe pojęcia, a także analizując istniejące rozwiązania.

## Przegląd technologii rozpoznawania gestów

## Przegląd metod uczenia maszynowego

## Wyzwania w rozpoznawaniu gestów języka migowego

## Analiza istniejących aplikacji dotyczących języka migowego

# Projekt platformy

## Założenia funkcjonalne i niefunkcjonalne

## Architektura systemu

## Warstwa frontendowa (interfejs użytkownika)

Wybór technologii i narzędzi

## Warstwa backendowa (przetwarzanie danych)

## Warstwa AI (model uczenia maszynowego)

Biblioteki do uczenia maszynowego

# Budowa modelu rozpoznawania gestów

## Przygotowanie danych wejściowych

Źródła danych

## Preprocessing i augmentacja danych

## Wybór architektury modelu

## Sieci neuronowe i ich zastosowanie

## Algorytmy klasyfikacji

## Trening i walidacja modelu

## Proces uczenia modelu

## Ocena skuteczności modelu

# Implementacja platformy

## Integracja modelu AI z aplikacją webową

## Mechanizmy komunikacji między frontendem a backendem

## Widoki aplikacji

# Ocena działania platformy

## Testy w rzeczywistych warunkach

Wydajność w czasie rzeczywistym

## Skuteczność i dokładność rozpoznawania gestów

## Analiza błędów i propozycje ulepszeń

# Podsumowanie

Główne osiągnięcia pracy

Wnioski z przeprowadzonych badań

Propozycje dalszych badań i rozwoju platformy

# Bibliografia oraz Netografia

1. Camgoz, N. C., Koller, O., Hadfield, S., & Bowden, R. (2017). SubUNets: End-to-End Hand Shape and Continuous Sign Language Recognition. IEEE International Conference on Computer Vision (ICCV).
2. Huang, J., Zhou, W., Zhang, Q., Li, H., & Li, W. (2018). Attention-Based 3D-CNNs for Large-Vocabulary Sign Language Recognition. IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology, 29(9), 2822-2832.
3. Koller, O., Zargaran, S., Ney, H., & Bowden, R. (2015). Deep Sign: Hybrid CNN-HMM for Continuous Sign Language Recognition. In Proceedings of the British Machine Vision Conference (BMVC).
4. Pandey, A., Mishra, M., & Verma, A. K. (2022). Real-Time Sign Language Recognition Using Machine Learning and Neural Networks. IEEE Access.
5. Patel, K., Gil-González, A.-B., & Corchado, J. M. (2022). Deepsign: Sign Language Detection and Recognition Using Deep Learning. Electronics, 11(11), 1780.
6. Patel, M., & Shah, N. (2021). Real-Time Gesture-Based Sign Language Recognition System. IEEE International Conference on Information Technology and Engineering (ICITE).
7. Pigou, L., Dieleman, S., Kindermans, P. J., & Schrauwen, B. (2015). Sign Language Recognition Using Convolutional Neural Networks. European Conference on Computer Vision Workshops (ECCVW).
8. Zhang, Z., & Liu, C. (2020). Skeleton-Based Sign Language Recognition Using Whole-Hand Features. IEEE Access, 8, 68827-68837.
9. Jamroży D.(2023): Aplikacja internetowa z graficznym interfejsem użytkownika opartym na technologii typu eye-tracking oraz speech recognition. [Praca inżynierska, Uniwersytet Rzeszowski]
10. <https://www.wsb-nlu.edu.pl/pl/wpisy/wplyw-sztucznej-inteligencji-na-przyszlosc-pracy-nowe-perspektywy-i-wyzwania> (22.08.2024)

# Spis ilustracji, tabel oraz wykresów

**Nie można odnaleźć pozycji dla spisu ilustracji.**

**Nie można odnaleźć pozycji dla spisu ilustracji.**

**Streszczenie:**

**Prototyp i analiza platformy do rozpoznawania gestów polskiego języka migowego w czasie rzeczywistym z zastosowaniem metod uczenia maszynowego.**

**Abstract:**

**Prototype and Analysis of a Real-time Polish Sign Language Gesture Recognition Platform Using Machine Learning Method.**

****