

# Criação de um App para reconhecimento de imagem

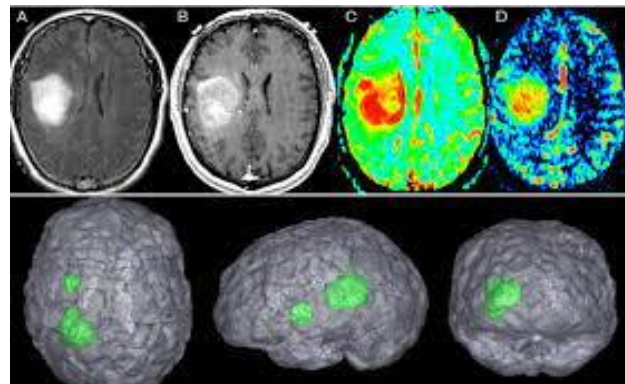




# O PROBLEMA

O reconhecimento de imagem é uma grande área de machine learning para o progresso de diversos setores, exemplos disso são diagnóstico de doenças e área de segurança.

Necessário se faz o acesso a esse conhecimento através de estudo e exercícios práticos para seu desenvolvimento.





## PÚBLICO-ALVO

O público para este estudo e divulgação de conhecimento de tecnologia e desenvolvimento de machine learning seriam escolas a partir da alfabetização das crianças, ou seja, a partir de 7 anos.





# PROPOSTA DE SOLUÇÃO

A ideia seria uma abordagem através de construção de Apps e Jogos para o desenvolvimento do raciocínio lógico como base para posteriormente aumentar a complexidade dos conceitos apresentados, sempre em forma criativa e envolvendo o interesse da criança com tecnologia e jogos.

Para essa apresentação criei um app que faz o reconhecimento dos desenhos da criança como forma de interação com o aluno e desenvolvimento do conceito de machine learning na forma prática no reconhecimento de imagem.



# SOLUÇÃO NA PRÁTICA

Um aplicativo terá:

- 1ª tela explicando sobre o App
- Próximas telas você recebe o objeto q deve desenhar e 20 segundos para conseguir desenhar de maneira que ele reconheça
- Serão 6 tentativas de desenhos
- Ao final teremos todos os desenhos, ao clicar em cada você pode ver os exemplos que foram utilizados para chegar ou confundir o resultado.





# SOLUÇÃO NA PRÁTICA

Um aplicativo terá:

- 1ª tela explicando sobre o App
- Próximas telas você recebe o objeto q deve desenhar e 20 segundos para conseguir desenhar de maneira que ele reconheça
- Serão 6 tentativas de desenhos
- Ao final teremos todos os desenhos, ao clicar em cada você pode ver os exemplos que foram utilizados para chegar ou confundir o resultado.

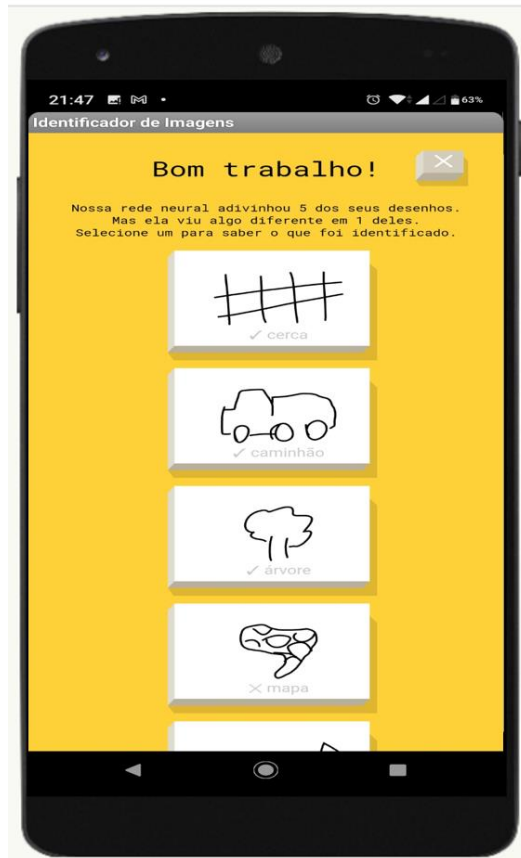




# SOLUÇÃO NA PRÁTICA

Um aplicativo terá:

- 1ª tela explicando sobre o App
- Próximas telas você recebe o objeto q deve desenhar e 20 segundos para conseguir desenhar de maneira que ele reconheça
- Serão 6 tentativas de desenhos
- Ao final teremos todos os desenhos, ao clicar em cada você pode ver os exemplos que foram utilizados para chegar ou confundir o resultado.





# SOLUÇÃO NA PRÁTICA

Um aplicativo terá:

- 1ª tela explicando sobre o App
- Próximas telas você recebe o objeto q deve desenhar e 20 segundos para conseguir desenhar de maneira que ele reconheça
- Serão 6 tentativas de desenhos
- Ao final teremos todos os desenhos, ao clicar em cada você pode ver os exemplos que foram utilizados para chegar ou confundir o resultado.







# Ferramentas

Para criar esse aplicativo simples foi utilizado:

- Baseado no <https://quickdraw.withgoogle.com> Desenvolvido por Jonas Jongejan, Henry Rowley, Takashi Kawashima, Jongmin Kim e Nick Fox-Gieg em parceria com o Google Creative Lab e a equipe de Data Arts.
- MIT App Inventor: <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
- <https://github.com/ErikaRochadeAraujo/AppIdentificadorImg>



**descomplica**  
**faculdade digital**