|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Podstawy sztucznej inteligencji | Łukasz Burliga  Adam Borek | Temat projektu: Klasyfikacja symboli w języku migowym |

**Cel projektu:**

Celem projektu jest stworzenie modelu klasyfikującego ustawienie dłoni człowieka jako jeden ze znaków w języku migowym (objęte są zarówno litery alfabetu łacińskiego jak i cyfry).

**Wymagania do trenowania i testowania:**

Trenowanie modelu opierać się będzie na zbiorze obrazków typu .jpeg/.jpg dłoni, pobranym ze strony Kaggle.com, gdzie dataset treningowy zawiera 36 folderów, po 56 obrazków tej samej rozdzielczości (400x400) oraz rozmiarach 10-20kB.

**Cyfra ‘0’:**

A hand making a heart shape

AI-generated content may be incorrect.

**Litera ‘d’:**

A close-up of a hand

AI-generated content may be incorrect.

**Litera ‘j’:**

**A hand making a finger gesture

AI-generated content may be incorrect.**

Zbiór testowy zawiera po 14 plików tego samego rozszerzenia.

**Planowany efekt projektu:**

Wytrenowany model wykorzystywać będzie interpretować przekazany przez użytkownika obraz oraz określi widniejący na nim symbol.

**Środowisko programistyczne:**

- Visual Studio Code

**Niezbędne biblioteki:**

- Pytorch

- PIL