**Proyecto Visión Artificial**

Alejandro Guayara

1. Definición del Problema

Se tiene una imagen de una partida en proceso de un juego de cartas (Inicialmente Magic TGC) y no sabe cuál es el estado actual de la partida ni las cartas en juego, ni que acciones se están realizando.

1. Objetivo del Proyecto

El objetivo principal del programa es poder saber cuáles cartas están en juego actualmente y poder conocer sus atributos, de esta manera poder introducirlos a la imagen. Adicionalmente identificar las acciones que se están realizando en la imagen ingresada, por ejemplo, definición de atacantes y defensores.

1. Actividades Tentativas

Las actividades por tomar en cuenta que realizará el programa será en primer lugar la identificación de la imagen haciendo uso de una librería de procesamiento de imágenes como lo son OpenCV e ITK, entre otras. Posteriormente se debe realizar el procesamiento y obtención de la información de dicha imagen y de esta manera saber sus atributos y características. Al tener dicha información se podrá renderizar un modelo de las cartas en juego y será añadido a la imagen al igual que los campos de texto referentes a sus características. Finalmente se procederá al rearmado de la imagen con los componentes anteriormente mencionados.