



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

Deep Learning and Street Art

Felipe Silva - 20190795

Willian Santa Ana - 20190919

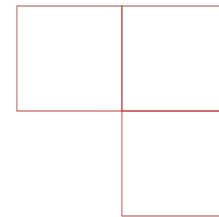
Enquadramento

- Desenvolver habilidades com Deep Learning e Redes Neurais Convolucionais utilizando obras de arte urbana em Lisboa.
- Disponibilizar um protótipo de uma app mobile para os utilizadores consumir o modelo treinado.
- Promover a cultura e conhecimento sobre a arte urbana e sua história.





Objetivos



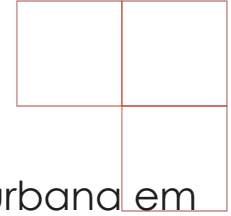
- Coleta dos dados
 - Web Scraping dos dados da Galeria de Arte Urbana
 - Preparação de dados brutos em dataset
- Deep Learning
 - Sistema de classificação de Arte Urbana
 - Desenvolvimento, treino e teste do modelo
 - Classificar imagem de acordo por artista e/ou projeto
- Aplicação mobile
 - Captura de fotografias para classificação
 - Visualizar outras obras de arte do mesmo artista e/ou projeto em um mapa
 - Publicar novas obras na aplicação

Classificar obra de arte urbana

- Tirar uma fotografia ou carregar uma imagem de arte urbana
- Classificar a imagem de acordo com artista
- Apresentar informações do artista
- Apresentar obras do mesmo artista



Gerar uma rota para obra de arte



- Apresentar obras de arte urbana em um mapa
- Gerar uma rota da localização do utilizador para a obra de arte

Publicar novas obras na app

- Utilizador com perfil de artista:
 - Publicar novas obras de arte e imagens
- Outros utilizadores:
 - Publicar imagens de obras existentes





Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

Obrigado pela atenção!

Project Factory

Engenharia Informática

IADE, 3º Ano