

Detección de Señas del Truco en Tiempo Real

Alumnos: Gonzalo Farré – Facundo Salmerón - Francisco Yackel

Materia: Procesamiento Digital de Imágenes

Año: 2017

Agenda

- **Introducción**
- **Objetivo y alcance**
- **Diagramas**
- **Resultados**
- **Conclusiones**

Introducción

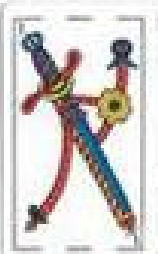



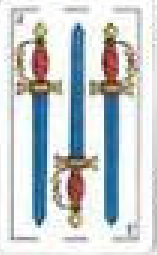

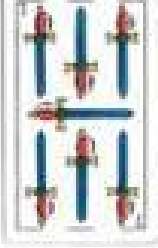
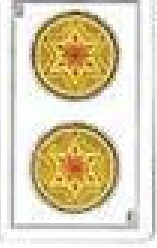

- **Truco: juego popular en Argentina basado en cartas.**
- **Modalidad: Individual o Equipos**
- **Equipos → Utilización de señas**
- **Señas → según jerarquía de las cartas que tocaron.**

Introducción

Nociones básicas del juego más criollo

VALOR DE LAS CARTAS

En el truco unas cartas "matan" a otras. Esta es la escala de las mayores hacia abajo.

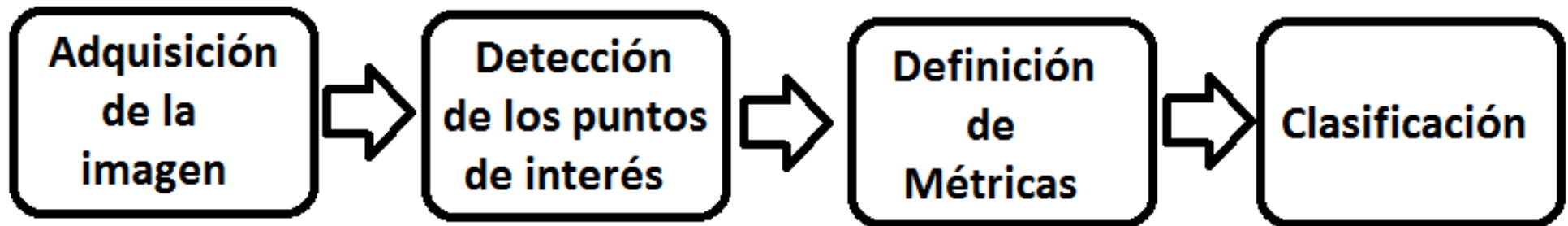
Carta	Seña	Carta	Seña	Carta	Seña
	As de espada Subir las cejas		7 de oro Mueca a la izquierda		As de copa As de oro Abrir la boca
	As de basto Guiñar un ojo		Todos los 3 Morderse el labio	CARTAS RESTANTES El resto vale según el número de la baraja, sin importar el palo. Reyes, caballos, sotas, 7, 6, 5, 4. 	
	7 de espada Mueca a la derecha		Todos los 2 Fruncir los labios		
					Cerrar los ojos Cartas de poco valor

Objetivo y alcance

- **Detección automática de las señas utilizadas en el truco en tiempo real mediante el Procesamiento Digital de Imágenes**
- **Alcance: Todas las señas menos el 1 de basto y cualquier tipo de 3**

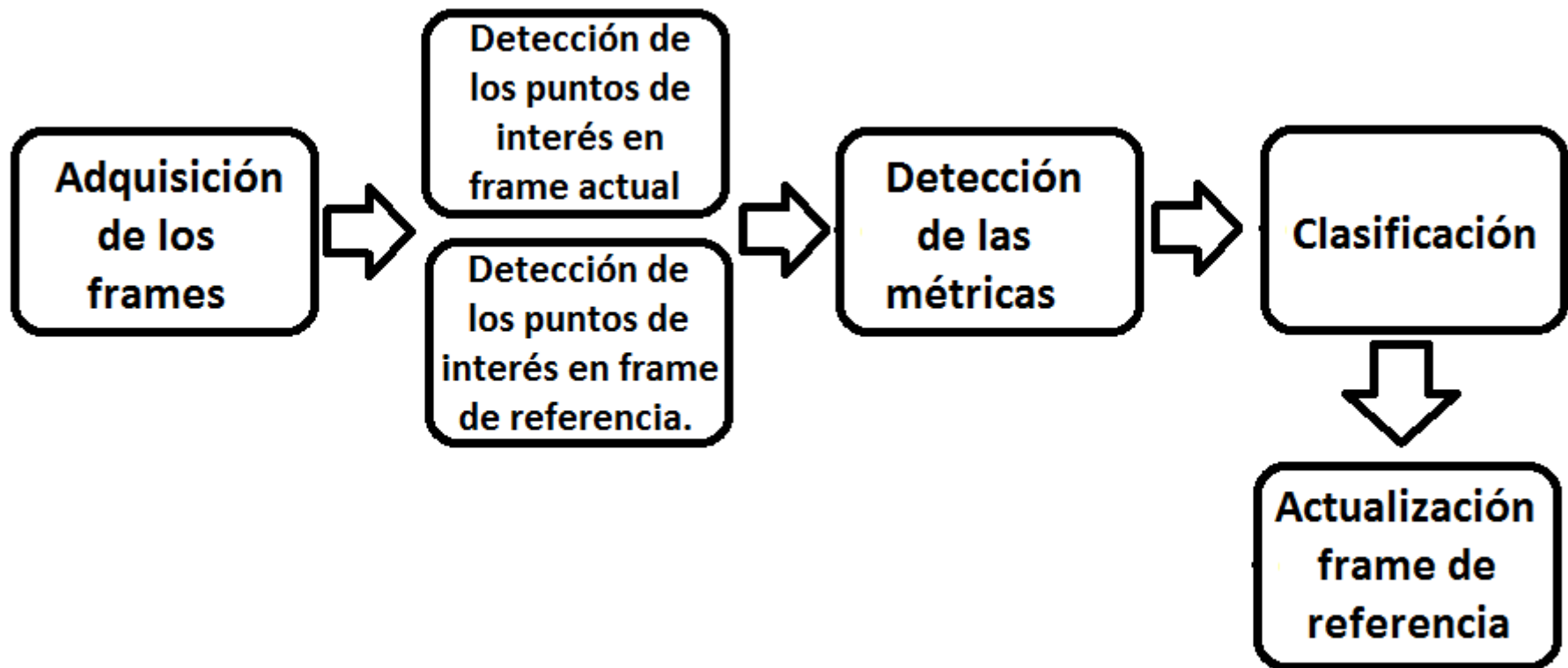
Diagramas

- **PoC**



Diagramas

- **Aplicación**



Resultados

<u>Seña</u>	<u>Porcentaje de acierto</u>
Macho	90%
7 de Espada	75%
7 de Oro	60%
2 de cualquier tipo	50%
1 de Oro/Copa	75%
Ninguna carta de jerarquía	100%
Total	75%

- **Datos medidos sobre 10 personas**

Conclusiones

- **Se obtuvo un 75% de efectividad**
- **Podría extenderse el estudio hacia las señas que faltaron**
- **Además podrían utilizarse más puntos para realizar la clasificación.**
- **Extensible al entrenamiento de una red neuronal para realizar clasificación automática**

¿Preguntas?

