|  |  |
| --- | --- |
| **ΤΜΗΜΑ** | **: Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών** |
|  | **:** |
|  |  |

**Τίτλος στα Ελληνικά:** Τεχνολογίες μηχανικής μάθησης και όρασης υπολογιστών για την βελτιστοποίηση της απόδοσης στο πεδίο του αθλητισμού

**Τίτλος στα Αγγλικά:** Technologies of machine learning and computer vision for the optimization of the athletic performance

**Εκπονήθηκε από τον φοιτητή:**

**1) Ιωάννης Καμπεράκης**

**2)**

**Περίληψη εργασίας:**

Η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι ένας κλάδος της πληροφορικής ο οποίος ασχολείται με τη σχεδίαση και την υλοποίηση υπολογιστικών συστημάτων που προσομοιώνουν στοιχεία της ανθρώπινης νοημοσύνης. Παρέχει μοναδικές τεχνικές επεξεργασίας δεδομένων, για την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων που έχουν ως στόχο την βελτίωση και την διευκόλυνση της ζωής μας. Σκοπός αυτής της διπλωματικής είναι η επίδειξη των δυνατοτήτων της Τεχνητής Νοημοσύνης, με την δημιουργία μιας εφαρμογής όπου αναλύεται και βελτιστοποιείται η ελεύθερη βολή με χρήση τεχνικών μηχανικής μάθησης και όρασης υπολογιστών.

**H εργασία κρίνεται επαρκής και προτείνεται για εξέταση.**

|  |
| --- |
| **Προτεινόμενα μέλη 3μελούς επιτροπής εξέτασης:**  **1)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **2)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **3)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |

**Ο εισηγητής/τρια**

**Υπογραφή**

**(Ολογράφως)**