



Sistema intel·ligent mòbil per la identificació d'aus de Catalunya

Joan Sirera Aransay
Enginyeria en informàtica

Tutor: David Isern Alarcón

Continguts

- Introducció
- Desenvolupament
- Demostració de l'aplicació
- Conclusions

introducció

Motivació

- La falta d'una aplicació per a la gestió de llistes i la identificació d'espècies a Catalunya.
- Interès per la programació d'aplicacions per a dispositiu mòbil i la intel·ligència artificial.
- Interès per l'ornitologia.

Objectius de l'aplicació

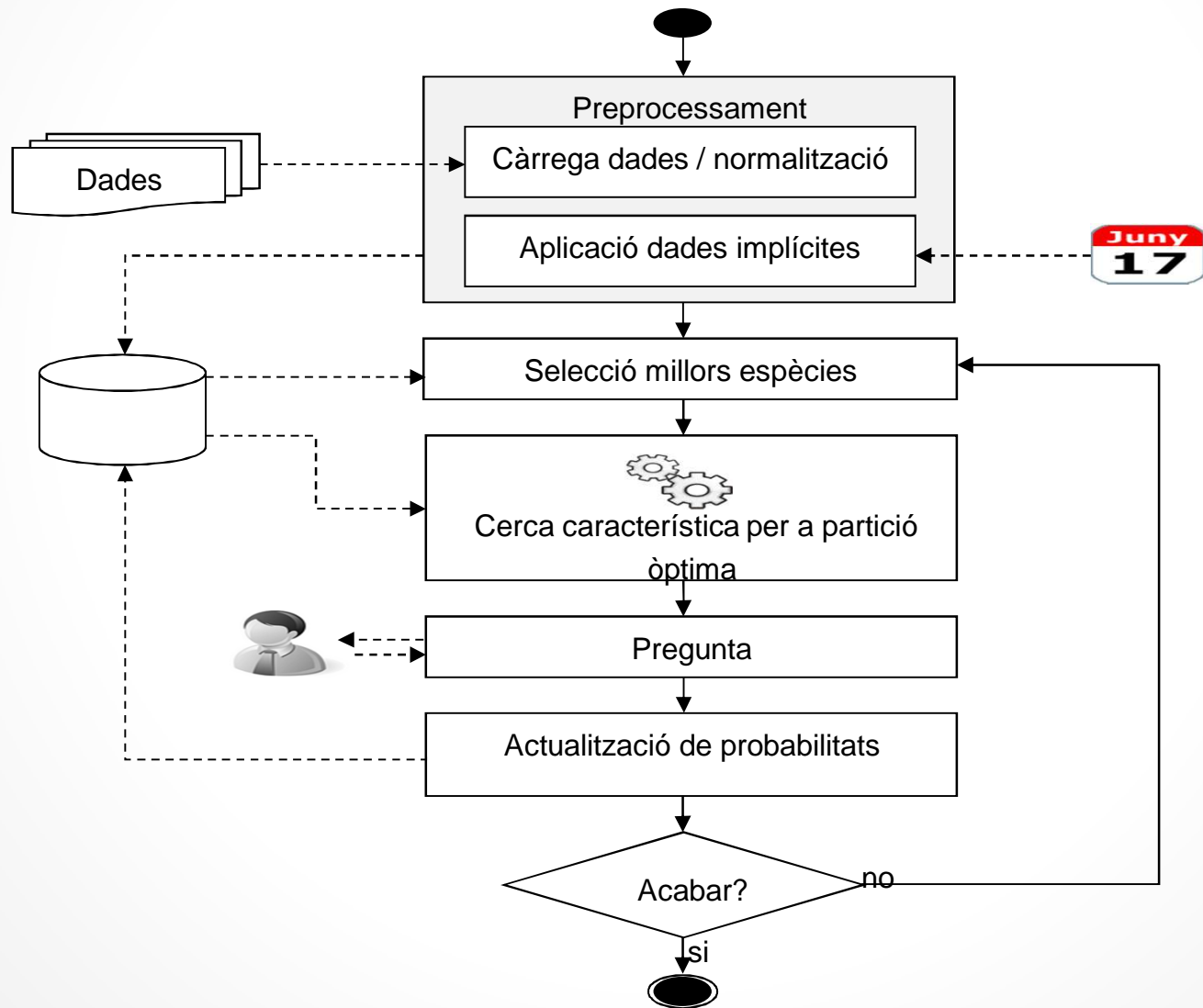
- Crear un sistema intel·ligent d'identificació.
- Proveir d'altres sistemes d'identificació.
- Gestionar llistes d'observació.
- Desar totes les dades per al reconeixement localment al dispositiu.
- Dissenyar una interfície àgil i còmoda.

Desenvolupament

Tasques del projecte

- Disseny de l'algorisme de cerca.
- Disseny de les classes d'activitat, persistència, lògica de l'aplicació i interfícies.
- Obtenció i organització de les dades d'espècies.
- Implementació amb *Android ADT*.
- Prova i ajust.
- Test d'usabilitat.
- Publicar l'aplicació a Play Store.
- Documentar el procés.

Disseny de l'algorisme



demostració



conclusions

Objectius aconseguits

- S'han finalitzat els principals requisits establerts en el termini fixat a l'iniciar el treball.
- S'ha reunit informació de 398 espècies i introduït dades per a la identificació de 210.
- S'ha creat una aplicació robusta que aprofita la majoria de recursos de navegació , menús i diàlegs que proveeix el sistema fent una eina d'ús estàndard.
- S'ha provat, ajustat i realitzat proves d'usabilitat.
- S'ha introduït el resultat al mercat d'aplicacions de *Google*.

Treball futur

- Afegir dades sobre hàbitats de Catalunya per afegir l'ús de GPS.
- Finalitzar la introducció d'espècies.
- Treballar amb llistes compartides mitjançant serveis propis o *AppEngine*.
- Afegir plataformes amb desenvolupament natiu per cada una, en web o de forma híbrida.

Gràcies