

Bakalářská práce se zabývá problémem detekce včelí královny. Při manipulaci se včelami je potřeba královnu rychle najít a označit ji pro následující včelařské úkony. V první části jsou popsány metody strojového učení, které lze využít při trénování modelů. Následně jsou porovnány dostupné modely určené pro tento problém. Po výběru vhodného modelu je popsáno, jak maximalizovat úspěšnost. V praktické části je popsáno vylepšení modelu a jeho dotrénování na datech, která jsem si pro tento problém připravil. Nakonec se model použije pro mobilní aplikaci na otestování v praxi.