



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería  
Informática**

**UBUSETAS**



Presentado por Adrián Antón García  
en Universidad de Burgos — 8 de noviembre  
de 2017

Tutores:

D. José F. Díez Pastor  
D. Raúl Marticorena Sánchez







UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



D. nombre tutor, profesor del departamento de nombre departamento, área de nombre área.

Expone:

Que el alumno D. Adrián Antón García, con DNI dni, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado título de TFG.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 8 de noviembre de 2017

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del co-tutor:

D. nombre tutor

D. nombre co-tutor





## Resumen

Proyecto en el que se va a desarrollar una aplicación Android que permita mediante la fotografía de una seta clasificar a que especie pertenece. Además se proporcionará información de las especies más probables, así como imágenes de estas especies para comparar con nuestra fotografía.

Se utilizarán técnicas de minería de datos, web semántica, web scraping y la implementación de claves dicotómicas

## Descriptores

**Palabras clave.** *Minería de datos, Clasificador, Web Semántica, Clave dicotómica, Android, Seta, Micología, Reconocimiento*

## Abstract

Project in which an Android application will be developed that allows by means of the photograph of a mushroom to classify to which species it belongs. In addition information about the most likely species will be provided, as well as images of these species to compare with our photograph.

## Keywords

**Keywords** *Data Mining, Sorter, Semantic Web, Dichotomous Key, Android, Mushroom, Mycology, Recognition*



---

# Índice general

---

Índice general	III
Índice de figuras	IV
Índice de tablas	V
Introducción	1
Objetivos del proyecto	3
Conceptos teóricos	5
3.1. Secciones . . . . .	5
3.2. Referencias . . . . .	5
3.3. Imágenes . . . . .	6
3.4. Listas de ítems . . . . .	6
3.5. Tablas . . . . .	7
Técnicas y herramientas	9
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	11
Trabajos relacionados	13
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	15

---

# Índice de figuras

---

3.1. Autómata para una expresión vacía . . . . .	6
--	---

---

# Índice de tablas

---

3.1. Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto	8
---	---



---

# Introducción

---

La tarea de clasificar una seta es altamente compleja ya que las diferencias entre algunas especies son mínimas y se necesitan de expertos que las analicen detalladamente hasta clasificar con seguridad la especie. Además dependiendo de la fase de crecimiento en la que se encuentre la propia seta y los factores a los que se encuentre expuesta, como puede ser la humedad del ambiente, pueden provocar que la apariencia de la seta cambie dificultando aún más esta tarea.

La clasificación de una seta debe realizarse de forma segura y detallada ya que hay que asegurarse que la seta no sea tóxica ni provoque perjuicios a aquella persona que la consuma.

Ante estas dificultades nace la idea de crear una aplicación que nos ayude con la identificación de la especie o género a la que pertenece una seta. Debe quedar claro desde el principio que esta aplicación solo debe servir de guía y no pretende sustituir los conocimientos de un experto, simplemente servir de apoyo o de ayuda en la difícil tarea de clasificar la especie a la que pertenece una seta.

Por estos motivos los resultados obtenidos por el clasificador deben tomarse sólo como una ayuda y usarlos para encaminar nuestra búsqueda de la especie correcta en el buen camino.

Para hacer uso de la aplicación, deberemos introducir una foto de la seta a clasificar, bien directamente sacando una foto desde la cámara o desde la galería de nuestro móvil. Con esta foto la aplicación nos mostrará las especies que el clasificador ha determinado como más probables. Si pulsamos sobre cada especie mostrada se nos mostrará información de esa especie, una breve descripción, la comestibilidad, así como diferentes imágenes que podremos comparar con la seta a clasificar. Además de mostrar esta información,

la aplicación nos hará preguntas mediante claves dicotómicas según los resultados obtenidos para identificar correctamente la seta. Las preguntas consistirán en una breve descripción de características de la seta, el usuario deberá elegir la que más se adecue a la seta para poder llegar a la especie concreta.

La aplicación se ejecuta íntegramente en el móvil, es decir, no necesitamos de una conexión a Internet para ejecutar el clasificador ni obtener información de la seta. Actualmente el clasificador es capaz de ejecutarse en el propio móvil sin necesidad de un servidor externo en un tiempo casi instantáneo permitiendo diferenciar entre 173 especies de setas diferentes. La aplicación cuenta con una pequeña base de datos que contiene información de cada especie, si lo deseamos podemos acceder por Internet al link proporcionado en cada especie a la página en la Wikipedia de la especie.

---

## Objetivos del proyecto

---

Este apartado explica de forma precisa y concisa cuales son los objetivos que se persiguen con la realización del proyecto. Se puede distinguir entre los objetivos marcados por los requisitos del software a construir y los objetivos de carácter técnico que plantea a la hora de llevar a la práctica el proyecto.





---

# Conceptos teóricos

---

En aquellos proyectos que necesiten para su comprensión y desarrollo de unos conceptos teóricos de una determinada materia o de un determinado dominio de conocimiento, debe existir un apartado que sintetice dichos conceptos.

Algunos conceptos teóricos de  $\text{\LaTeX}$ <sup>1</sup>.

## 3.1. Secciones

Las secciones se incluyen con el comando `section`.

### Subsecciones

Además de secciones tenemos subsecciones.

### Subsubsecciones

Y subsecciones.

## 3.2. Referencias

Las referencias se incluyen en el texto usando `cite [?]`. Para citar webs, artículos o libros `[?]`.

---

<sup>1</sup>Créditos a los proyectos de Álvaro López Cantero: Configurador de Presupuestos y Roberto Izquierdo Amo: PLQuiz

### 3.3. Imágenes

Se pueden incluir imágenes con los comandos standard de  $\text{\LaTeX}$ , pero esta plantilla dispone de comandos propios como por ejemplo el siguiente:



Figura 3.1: Autómata para una expresión vacía

### 3.4. Listas de items

Existen tres posibilidades:

- primer item.
- segundo item.

1. primer item.
2. segundo item.

**Primer item** más información sobre el primer item.

**Segundo item** más información sobre el segundo item.

▪

## 3.5. Tablas

Igualmente se pueden usar los comandos específicos de  $\text{\LaTeX}$  o bien usar alguno de los comandos de la plantilla.

Herramientas	App	AngularJS	API REST	BD	Memoria
HTML5		X			
CSS3		X			
BOOTSTRAP		X			
JavaScript		X			
AngularJS		X			
Bower		X			
PHP			X		
Karma + Jasmine		X			
Slim framework			X		
Idiorm			X		
Composer			X		
JSON		X	X		
PhpStorm		X	X		
MySQL				X	
PhpMyAdmin				X	
Git + BitBucket		X	X	X	X
MikTeX					X
TeXMaker					X
Astah					X
Balsamiq Mockups		X			
VersionOne		X	X	X	X

Tabla 3.1: Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto

---

## Técnicas y herramientas

---

Esta parte de la memoria tiene como objetivo presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. Si se han estudiado diferentes alternativas de metodologías, herramientas, bibliotecas se puede hacer un resumen de los aspectos más destacados de cada alternativa, incluyendo comparativas entre las distintas opciones y una justificación de las elecciones realizadas. No se pretende que este apartado se convierta en un capítulo de un libro dedicado a cada una de las alternativas, sino comentar los aspectos más destacados de cada opción, con un repaso somero a los fundamentos esenciales y referencias bibliográficas para que el lector pueda ampliar su conocimiento sobre el tema.



---

## Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

---

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros<sup>3</sup>, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.





---

## Trabajos relacionados

---

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.



---

## **Conclusiones y Líneas de trabajo futuras**

---

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.