# MANUAL DE USUARIO APRENDIZAJE AUTOMÁTICO DE LENGUA DE SEÑAS COLOMBIANA

CIS2210CP03



Cristian Javier Da Cámara Sousa Kenneth David Leonel Triana Juan Pablo Ortiz Rubio Camilo Andrés Sandoval Guayambuco

# Introducción

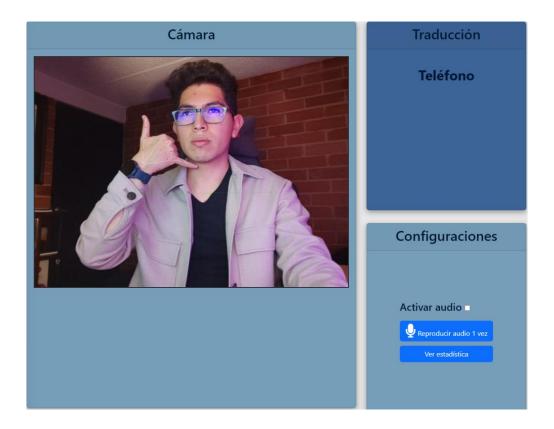
Para el uso del sistema de una forma correcta, se necesita un manual el cual indique las distintas funcionalidades que este puede hacer, sin embargo, dado que existen dos tipos de usuarios, el usuario final y el usuario contribuidor, los cuales son los que interactúan con el sistema, en donde la mayoría de las funcionalidades las realizan ambos usuarios, no obstante hay funcionales que pueden realizar solo el usuario contribuidor dado que este interactúa con el trasfondo del sistema, por tal razón se muestran dos manuales de usuario para cada usuario y las funcionalidades que este puede realizar.

# Manual de usuario final

1. El usuario se encontrará con una pantalla de inicio la cual tendrá una breve descripción de que consiste el aplicativo, el manual de usuario resumidamente e información de los desarrolladores del sistema. Además, se encontrará con tres pestañas: traducción, log in/log out y registrarse y en caso de que el usuario sea un contribuidor aparecerá nuevas pestañas captura y entrenamiento.

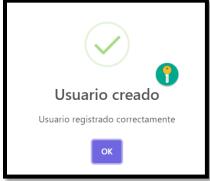
#### 2. Para las pestañas:

- a. **Traducción:** En esta pestaña es donde se encuentra la principal funcionalidad del aplicativo
  - *i.* Inicialmente le va a solicitar el permiso de si desea activar la cámara a lo que debe seleccionar que sí.
  - ii. Se habilitarán unas vistas las cuales captan el video del usuario. Dichas vistas son:
    - 1. Video: Esta vista es la cámara del dispositivo
    - 2. Vista Mediapipe: Esta vista detecta lo que captura la cámara y a su vez resalta los puntos necesarios para que la seña se realice, es decir, resalta los puntos faciales y manuales
  - iii. Para realizar la seña es necesario que el usuario ubique las manos en el marco del video para que el sistema pueda procesarla.
  - iv. Cuando realice la seña, el sistema la procesará y mostrará el resultado de la seña.
  - v. A su vez que muestre el resultado de la seña el sistema reproducirá el sonido de la seña realizada, en caso de que no desee que esta seña se escuche, pueda silenciar esta opción.
  - vi. Como opción adicional, el usuario tiene una opción de *ver estadísticas* en la que puede observar las últimas treinta señas que ha realizado con su respectiva precisión.



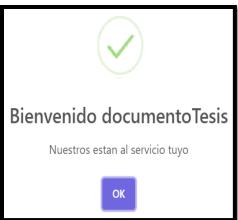
b. Registrarse: En esta sección el usuario se podrá registrar en caso de que quiera ser un usuario contribuidor, de este modo puede acceder a funcionalidades de Entrenamiento y Captura. Para ello el usuario deberá llenar un formulario con los campos: Nombre, Email, Contraseña y Rol, este último puede ser Administrador o Contribuidor en donde el primero pueden ser personas que se involucren directamente con el desarrollo del sistema y el segundo, puede realizar funcionalidades determinadas como el Entrenamiento y Captura.

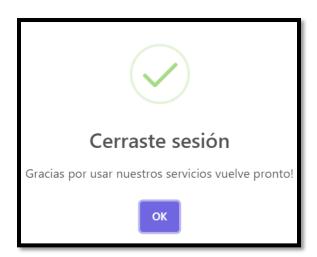




c. **Log in/Log out:** Si el usuario tiene una cuenta registrada, digita el *Email y Contraseña* vinculada. Cuando haya iniciado sesión se habilitarán las demás funcionalidades *Entrenamiento* y *Captura*. Y por consiguiente si este quiere cerrar cesión puede presionar el botón *Cerrar Sesión* 







#### d. Entrenamiento (Contribuidor): En caso de que:

i. Haya señas para entrenar: Se deberá llenar un formulario de entrenamiento del modelo con las épocas necesarias que requiere el usuario para el entrenamiento y posteriormente habrá un botón Entrenar y al presionarlo aparecerá el tiempo estimado de duración del entrenamiento.





- ii. No haya señas para entrenar: El botón Entrenar se encontrará deshabilitado.
- iii. *Se encuentre entrenando el sistema:* El sistema informará al usuario que ya se encuentra entrenando.
- e. Captura (Contribuidor): En caso de que el usuario desee agregar una seña nueva, debe hacer lo siguiente:
  - i. Digitar el nombre de la nueva seña.
  - ii. Se habilita una vista que captura el video del usuario para que capture la nueva seña. Para capturarla presionar el botón *Tomar foto*. Dado que para agregar la seña se necesitan varias fotos, puede tomar cuantas fotos desee, lo recomendable es que sea mínimo veinte fotos preferiblemente con diferente iluminación por cuestiones de entrenamiento.



 Cuando el usuario tome las fotos, estas se mostrarán en un recuadro del resultado de la captura. En caso de que el usuario considere que alguna foto no le haya gustado la puede eliminar, o sino le gustaron todas puede presionar el botón *Eliminar todo*.



ii. Finalmente, presionar el botón Guardar.



# Glosario de señas

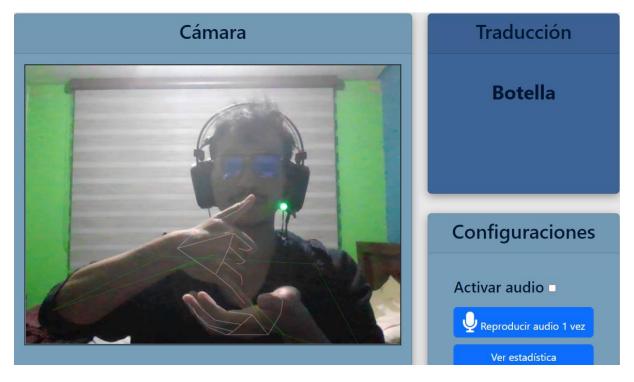
# Hospital



#### Bien



## Botella



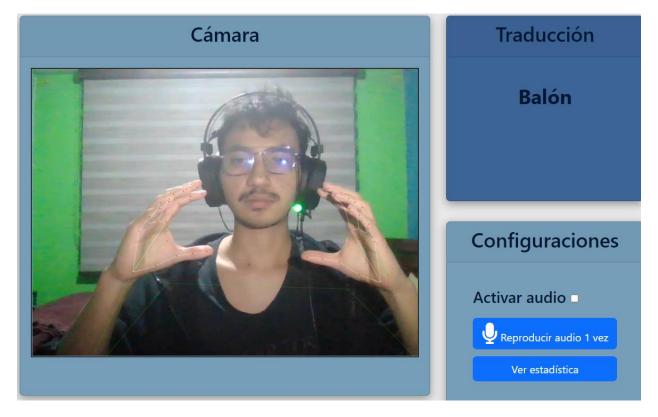
• Mal



#### Noviembre



• Balón



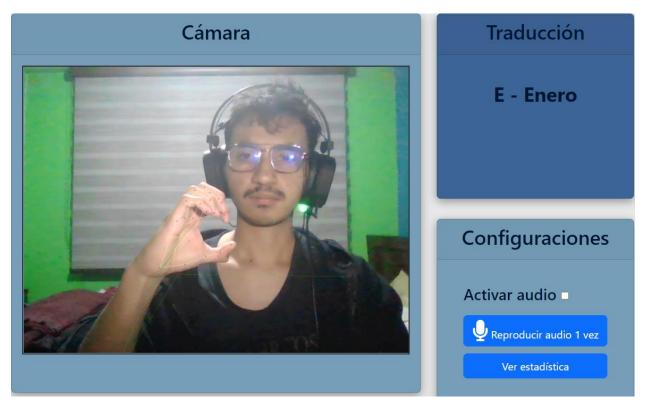
#### Instituto



Octubre



## Enero



Casa



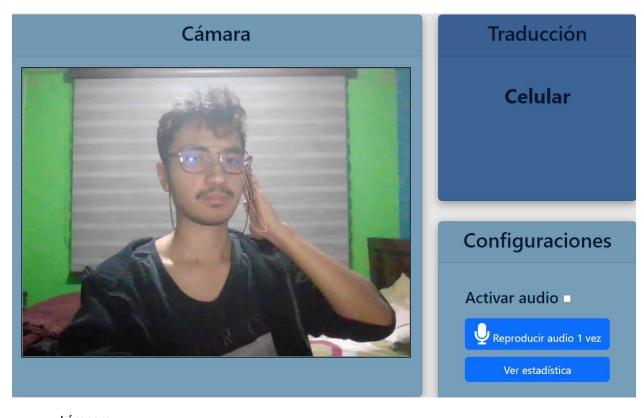
#### Rezar



Teléfono



## Celular



• Lámpara



## Alcalde



## • Sábado



## Cama



#### • Amor



# Febrero

