

Software para el Espectrofotómetro “MiniScan XE Plus” usado en el Diagnóstico de Patologías Dermatológicas en Pacientes

Gabriel Núñez^{*,§,¶}, Harold Vazques^{*,§}, Patricia Guerrero^{*,§}, y Aarón Muñoz^{†,‡,§}

^{*}Facultad Experimental de Ciencias y Tecnología, Departamento de Computación

[†]Facultad Experimental de Ciencias y Tecnología, Departamento de Física

[‡]Centro de Investigaciones Médicas y Biotecnológicas de la Universidad de Carabobo

[§]Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela

[¶]Email: gabriel.nzn@gmail.com

Resumen—El Espectrofotómetro de reflexión difusa “MiniScan XE Plus” es un instrumento de medición utilizado por el Centro de Investigaciones Médicas y Biotecnológicas de la Universidad de Carabobo (CIMBUC), el cual ayuda a los dermatólogos a establecer diagnósticos sobre patologías en la piel de pacientes de manera precisa y sin necesidad de realizar biopsias. No obstante, el software disponible para la utilización de dicho instrumento es poco amigable, difícil de utilizar e imposible de modificar y extender. La presente investigación tiene como objetivo desarrollar un nuevo software que se ajuste a las necesidades de los dermatólogos y que garantice un mejor aprovechamiento del instrumento en cuestión.

I. INTRODUCCIÓN

La Espectroscopía de Reflectancia Difusa es una técnica óptica con la cual es posible estudiar las propiedades bioquímicas y las condiciones estructurales de un tejido biológico, analizando la interacción luz-tejido de una manera no invasiva [1].

En este sentido, el Centro de Investigaciones Médicas y Biotecnológicas de la Universidad de Carabobo (CIMBUC) dispone de un Espectrofotómetro de reflexión difusa denominado “MiniScan XE Plus”. Para emplear el uso de este instrumento, el CIMBUC ha tenido que utilizar el software disponible para la utilización del mismo, denominado “HunterLab Universal Software” [2].

El “HunterLab Universal Software” es un software comercial y propietario que fue discontinuado en el año 2008, por lo tanto no existe la posibilidad de modificarlo ni extenderlo; su interfaz gráfica de usuario está en idioma inglés, y contiene más opciones disponibles de las necesarias para manejar el instrumento en estudio, por lo tanto es poco amigable y difícil de entender por los dermatólogos. Sumado al hecho de que los resultados generados por dicho software no poseen el formato con el que trabajan los dermatólogos, haciendo necesario su traspaso manual.

Debido a lo explicado previamente, los dermatólogos experimentan dificultades al momento de utilizar el “HunterLab Universal Software”, ralentizando las consultas con los pacientes, y generando la necesidad de asistencia técnica disponible en todo momento para su debida utilización; por último disminuye el nivel de aprovechamiento potencial del instrumento de medición en estudio.

Ahora bien, con respecto a software de calidad, así como los servicios que proveen, los productos de software tienen cierto número de atributos asociados que reflejan la calidad de ese software, los cuales se resumen en Mantenibilidad, Confiabilidad, Eficiencia y Usabilidad [3].

Debido a que el “HunterLab Universal Software” es propietario, el código fuente del mismo no está disponible, de manera que no posee el primer atributo esencial para un buen software: la mantenibilidad; ya que el software no puede ser cambiado ni adaptarse a necesidades específicas. Por la misma razón de que no se tiene el código fuente, no se puede determinar con certidumbre el segundo atributo: la confiabilidad; ya que no se puede evaluar completamente el nivel de protección y seguridad existentes en este software. Por último la usabilidad del software existente es baja, ya que la interfaz gráfica de usuario es poco amigable.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado previamente, y siguiendo los lineamientos de diseño y calidad del software que se consideran pertinentes, se está desarrollando un software amigable, modificable y extensible, el cual ofrece las funciones que necesitan los dermatólogos para establecer diagnósticos, emplea el formato de historia médica con el que trabajan, y permite la exportación de los resultados a un formato de archivo portable. Por último, se está creando una base sobre la cual se podrán trabajar proyectos futuros que utilicen los resultados de este nuevo software como insumo.

La presente investigación está organizada en cuatro secciones después de la introducción. En la Sección II se explican diversos conceptos fundamentales para la investigación, los cuales sustentan el desarrollo de las funcionalidades que debe ofrecer el nuevo software. En la Sección III se describe la metodología de investigación que se está utilizando, así como la metodología de desarrollo del software. En la Sección IV se habla de los recursos y las tecnologías utilizadas para el desarrollo del nuevo software. Finalmente, en la Sección V se exponen los resultados obtenidos hasta el momento, las cosas que faltan por hacer y las conclusiones.

II. MARCO TEÓRICO

A. Antecedentes

1) *Coordenadas de Cromaticidad CIE 1964*: Son coordenadas que representan los valores triestímulo de un color, las cuales siguen el estándar del sistema tricromático CIE 1964 [4]. El método utilizado para calcular estas coordenadas [5] es implementado en el software en desarrollo.

2) *Espacio CIE 1976(L*a*b*)*: Es un espacio de transformación de coordenadas del color definido por la “Commission Internationale de l’Eclairage” [4], el cual emplea el uso de las coordenadas de Cromaticidad CIE 1964. El método utilizado para el cálculo de las coordenadas resultantes de este espacio [5] es implementado en el software en desarrollo, para determinar ciertas propiedades ópticas en la piel de los pacientes.

3) *Coefficiente de Absorción*: La melanina que se encuentra distribuida en la epidermis es el principal agente absorbente de la piel, y por lo tanto determina en gran parte el color de la piel [6]. El método utilizado para recuperar el coeficiente de absorción en la epidermis de la piel humana [6] está siendo implementado en el software en desarrollo, para determinar el nivel de concentración de melanina en la piel de los pacientes.

4) *Índice de Eritema*: El objetivo de este índice es evaluar solamente la luz absorbida por la hemoglobina [7], tomando en cuenta el coeficiente de absorción de la melanina [6]. El método empleado para calcular este índice [7] está siendo implementado en el software en desarrollo, para determinar el nivel de inflamación en la piel de los pacientes.

B. Observación Directa

1) *HunterLab Universal Software*: Es un software comercial y privativo de 16-bit diseñado para el Sistema Operativo Microsoft Windows Version 3.x, con la posibilidad de ejecutarse en Windows 95, Windows 2000 y Windows NT, y creado para la utilización del “MiniScan XE Plus”, además de otros instrumentos de la empresa “HunterLab” [2], el cual fue discontinuado en el año 2008. Este software dispone de algunas de las funcionalidades que están siendo desarrolladas en el nuevo software, razón por la cual es una importante referencia de observación.

III. MARCO METODOLÓGICO

A. Investigación-Acción

Es un método de investigación que a finales de la década de los años 90 empezó a crecer en popularidad, para el uso en investigaciones académicas de sistemas de información. Este método produce resultados de investigación altamente relevantes, debido a que se fundamenta en la acción práctica, dirigida a resolver una situación de problema inmediato mientras se informa cuidadosamente la teoría [8].

Las actividades de la investigación se están realizando según la representación más habitual de la Investigación-Acción [8]. Dicha representación se compone de cuatro fases, las cuales son descritas en la Tabla 1.

TABLA 1. Actividades del proyecto según metodología Investigación-Acción

Fase	Actividades
Diagnóstico	Identificar los problemas y limitaciones que presenta el “HunterLab Universal Software”.
Planificación	Seleccionar la metodología de desarrollo, determinar los requisitos del software y realizar un plan de trabajo.
Acción	Desarrollar el software, tomando en cuenta los requisitos identificados previamente, los lineamientos de ingeniería y calidad de software.
Evaluación	Realizar las pruebas de funcionalidad del software en cuestión y de su interfaz gráfica de usuario.
Reflexión	Presentar los resultados y los análisis de las pruebas realizadas.

B. SCRUM

Es un marco de trabajo de procesos que ha sido usado para gestionar el desarrollo de productos complejos desde principios de los años 90. En este marco de trabajo se pueden emplear varias técnicas y procesos. Scrum muestra la eficacia relativa de las prácticas de gestión de producto y las prácticas de desarrollo, de modo que podamos mejorar [9].

Adicionalmente a la utilización de la metodología SCRUM, se están incluyendo algunos artefactos de la metodología RUP [10], para así generar suficiente documentación durante el diseño y el desarrollo del software. La configuración de la metodología SCRUM utilizada en conjunto con los artefactos elegidos de la metodología RUP, es la ilustrada en la Tabla 2.

TABLA 2. Configuración de los artefactos a utilizar de SCRUM y RUP

Artefactos SCRUM
Backlog de producto: Lista dinámica de las cosas que se deben hacer, sin especificar cómo se deben hacer.
Backlog de sprint: Recopilación sintética de los ítems del backlog del producto, en donde se quiebran los ítems en tareas pequeñas que no demanden una labor superior a una jornada de trabajo.
Incremento de funcionalidad: El producto final de cada sprint. El mismo debe asemejarse a un software funcionando, permitiendo implementarse operativamente sin restricciones en un ambiente productivo.
Artefactos RUP
Documento de Visión: Documento que define el alcance en alto nivel y propósito del producto.
Glosario: Documento que define la terminología empleada en los artefactos.
Documento de requerimientos no funcionales: Documento que describe los requerimientos que tienen un impacto significativo en la arquitectura y en la satisfacción del usuario.
Diagrama de Casos de Uso: Diagrama que muestra los procesos del negocio que son proporcionados para los actores del negocio.

IV. RECURSOS Y TECNOLOGÍAS

A. Recursos

1) *MiniScan XE Plus*: Es un instrumento de medición del color creado por la empresa “HunterLab”, de diseño compacto y portable [11]. Este instrumento mide la cantidad de luz que refleja una muestra dentro del espectro de luz que va desde 400nm hasta 700nm, generando como resultado 31 puntos espectrales dentro de ese rango, los cuales son el insumo principal del software en desarrollo.

2) *MiniScan XE Plus OCX Kit*: Es un archivo diseñado por la empresa “HunterLab” para controlar y/o realizar mediciones con el “MiniScan XE Plus”. Su objetivo es proveer a los desarrolladores con un componente reutilizable de software que da acceso a las características más comunmente utilizadas por el instrumento [11].

B. Tecnologías

1) *Qt*: Es un framework de desarrollo de aplicaciones multiplataforma para sistemas de escritorio, sistemas integrados y sistemas móviles [12]. Se está utilizando la versión Open Source de este framework para el desarrollo del software.

2) *Visual Studio*: Es un entorno integrado de desarrollo (IDE) para crear aplicaciones en varias plataformas como Windows, Android y iOS [13]. Se está utilizando la versión gratuita de este IDE para desarrollar una librería escrita en Visual Basic .NET, la cual actúa como intermediaria entre el OCX Kit y el framework Qt, para así utilizar las características del “MiniScan XE Plus” junto con software en desarrollo.

3) *QCustomPlot*: Es un widget de Qt C++ para el trazado y visualización de datos [14]. Este widget está siendo utilizado por el software en desarrollo para visualizar las curvas de reflectancia difusa y absorbancia aparente asociadas a los 31 puntos espectrales.

V. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

...

AGRADECIMIENTOS

...

REFERENCIAS

- [1] A. D. Pérez, *Estudio de la Reflexión Óptica Difusa en Tejido Biológico*. Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica Unidad Zacatenco, 2012.
- [2] *Universal Software Versions 4.10 and Above User's Manual*. Reston, Virginia: Hunter Associates Laboratory, 2001.
- [3] I. Sommerville, *Ingeniería del Software*, 7ma ed. Madrid, España: Pearson Education, 2005.
- [4] CIE, *Commission Internationale de l'Eclairage, International Commission on Illumination*. <http://www.cie.co.at/index.php>.
- [5] J. Schanda, *Colorimetry: understanding the CIE system*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2007.
- [6] F. Narea et al., *Recuperación del coeficiente de absorción de la epidermis en la piel humana*. Sociedad Española de Óptica, 2015.
- [7] K. S. Bersha, *Spectral Imaging And Analysis Of Human Skin*. University of Eastern England, 2010.
- [8] R. L. Baskerville, *Investigating Information Systems with Action Research*, vol 2. Atlanta, GA: Association for Information Systems, 1999.
- [9] K. Schwaber y J. Sutherland, *The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*. <http://www.scrumguides.org/>.
- [10] P. Kroll y P. Kruchten, *The Rational Unified Process Made Easy: A Practitioner's Guide to the RUP*. Addison-Wesley, 2003.
- [11] *MiniScan XE Plus User's Guide Version 2.4*. Reston, Virginia: Hunter Associates Laboratory, 2006.
- [12] The Qt Company, *Qt, a Cross-Platform Framework for Application Development*. https://wiki.qt.io/About_Qt.
- [13] Microsoft, *Visual Studio Community, a fully-featured, extensible IDE*. <https://www.visualstudio.com/products/visual-studio-community-vs>
- [14] *QCustomPlot, a Qt C++ widget for plotting and data visualization*. <http://www.qcustomplot.com/index.php/introduction>.