



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



**Prototipo de aplicación móvil de apoyo para
la traducción de español a Lengua de Señas
Mexicana (LSM), empleando técnicas de
Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)
y Modelado 3D**

Trabajo Terminal I

2025 - B042

Presenta:

- Sánchez Mancilla Ivan Emiliano
- Juarez Solano Juan Martín
- Rojas Alarcón Sergio Ulises

Directores de Trabajo Terminal:

- M. en C. Elizabeth Moreno Galván
- M. en C. Jaime Arturo Lara Cázares

Ciudad de México, 15 de abril de 2025

Resumen

Abstract

Índice general

	Página
1. Introducción	8
1.1. Motivación	8
1.2. Problemática	9
1.3. Objetivos	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivo Específicos	10
1.4. Alcance	10
1.4.1. Alcance General	10
1.4.2. Alcance Específico	11
1.4.3. Delimitación	11
1.5. Justificación	11
1.6. Propuesta de solución	12
1.7. Estado del arte	14
1.8. Metodología	17
2. Marco Teórico: conceptos teóricos	19
2.1. Comunicación	19
2.1.1. Tipos de Comunicación	19
2.1.2. Elementos de la comunicación	20
2.1.3. Barreras de la comunicación	21
2.2. Personas con discapacidad auditiva	22
2.2.1. Personas Oyentes	22
2.2.2. Personas con discapacidad auditiva (sordas)	22
2.2.3. Tipos de Discapacidad Auditiva	23
2.2.4. Brechas entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva	25
2.3. Lengua de Señas Mexicana	26
2.3.1. Definición de Lengua de Señas	26
2.3.2. Lengua de Señas Mexicana (LSM)	26
2.3.3. Abecedario de la LSM	27
2.3.4. Grámatica de la Lengua de Señas Mexicana	34
2.3.5. Dactilografía	43

2.4. Inteligencia Artificial	44
2.4.1. Clasificación de la Inteligencia Artificial	44
2.5. Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)	46
2.5.1. Arquitectura de un sistema de PLN	46
2.5.2. Técnicas de PLN	49
2.5.3. Aplicaciones del PLN	54
2.6. MediaPipe	55
2.6.1. Herramientas de MediaPipe	56
2.6.2. MediaPipe Hands	56
2.6.3. MediaPipe Pose	58
2.7. Modelado de Animaciones 3D	61
2.7.1. Unity	61
2.8. Sistema Operativo Android	62
3. Desarrollo	64
3.1. Análisis y diseño de sistemas	64
3.1.1. Descripción del alcance	64
3.1.2. Entregables	64
3.1.3. Reglas de negocio	64
3.1.4. Requerimientos funcionales	65
3.1.5. Requerimientos no funcionales	65
3.1.6. Casos de uso	66
3.1.7. Diagrama de casos de uso	72
3.1.8. Mockups del sistema	72
3.1.9. Identificación de riesgos	72
3.1.10. Evaluación de riesgos	72
3.1.11. Mitigación de riesgos	72
3.2. Selección de los datos	72
3.2.1. Recolección de datos	72
3.3. Preparación de los datos	72
4. Conclusiones	73
5. Referencias	74
6. Trabajo relacionado	75
7. Desarrollo	76
8. Experimentos	77
9. Conclusiones y trabajo futuro	78

10.Estudio de viabilidad y factibilidad	79
10.1. Viabilidad	79
10.1.1. Conocimientos y experiencia	79
10.1.2. Tecnologías disponibles	79
10.1.3. Condiciones para la ejecución	80
10.1.4. Escalabilidad	80
10.2. Factibilidad	80
10.2.1. Recursos financieros	80
10.2.2. Recursos humanos	81
10.2.3. Recursos tecnológicos	81
10.2.4. Plazo	81
10.3. Conclusión	81
11.Análisis financiero	82
11.1. Introducción	82
11.2. Objetivos del producto	82
11.3. Descripción del producto	83
11.3.1. Características principales	83
11.4. Análisis de recursos	86
11.4.1. Costos de servicios	86
11.4.2. Compras no recurrentes	86
11.4.3. Sueldos	87
11.4.4. Resumen de costos estimados del proyecto	87
11.5. Presupuesto mediante actividades	87
11.6. Informe de costo de despliegue del prototipo	89
11.6.1. Informe de despliegue del prototipo	89
11.6.2. Objetivos del despliegue	89
11.6.3. Cronograma del despliegue	89
11.6.4. Costos del despliegue	89
11.6.5. Métricas para medir el éxito	90
11.7. Análisis exploratorio de costo de venta (proyección futura)	91
11.7.1. Escenario de comercialización y costo de venta	91
11.7.2. Análisis de costos	91
11.7.3. Determinación del precio de venta	92
11.7.4. Cálculo del precio base mensual	92
11.7.5. Propuesta de tarifa adicional por Exceso de uso	92
11.7.6. Propuesta de precio final	93
11.7.7. Ejemplo de ajuste por exceso de uso	93
12.Análisis de riesgos	94
12.1. Identificación y evaluación de riesgos	94
12.1.1. Leyenda de probabilidad y efecto	94
12.1.2. Riesgos Técnicos	94

12.1.3. Riesgos Financieros y Comerciales	95
12.1.4. Riesgos Humanos y de Gestión	95
12.1.5. Riesgos Éticos y Regulatorios	96
12.2. Planes de prevención y contingencia	96
12.2.1. Planes de prevención y contingencia para riesgos técnicos .	96
12.2.2. Planes de prevención y contingencia para riesgos financieros y comerciales	98
12.2.3. Planes de prevención y contingencia para riesgos humanos y de gestión	99
12.2.4. Planes de prevención y contingencia para riesgos éticos y regulatorios	101

Capítulo 1

Introducción

1.1. Motivación

En México la comunicación es un derecho fundamental para todas las personas, ya que mediante ella se pueden establecer vínculos, expresar necesidades e intercambiar información y pensamientos. Sin embargo, las personas de la comunidad sorda enfrentan barreras para poder comunicarse de manera efectiva.

Si bien la Lengua de Señas Mexicana (LSM) es el principal medio de comunicación para las personas con discapacidad auditiva en México, ya sea en interacciones cotidianas o en situaciones de emergencia, las personas dependen de soluciones tecnológicas para poder comunicarse.

Existen herramientas digitales que permiten la traducción de español a lenguas de señas, pero en su mayoría son interpretes de lenguas de señas de otros países (como el de España, Brasil, Estados Unidos), no son precisas o presentan incompatibilidad debido a las versiones de los Sistemas Operativos empleados. En el caso de las herramientas que emplean animaciones 3D, las mismas se muestran fragmentadas, causando que se dificulte la comprensión de los mensajes.

La motivación de este Trabajo Terminal es mejorar la accesibilidad de las personas sordas, a la par que se fomenta la inclusión social y tecnológica para esta comunidad, empleando técnicas de Inteligencia Artificial, Procesamiento de Lenguaje Natural y Modelado 3D para obtener una traducción más fluida y natural.

1.2. Problemática

La comunicación es una habilidad fundamental que permite a los seres humanos poder interactuar con su entorno y compartir ideas a través de un sistema de símbolos [1]. No obstante, a menudo existen barreras en la comunicación que limitan el acceso a la información y dificultan la capacidad de las personas para poder expresarse y comunicarse [2].

A pesar de las barreras, las personas sordas han desarrollado su propio medio de comunicación que les permite superar las limitaciones fisiológicas y establecer una conexión efectiva con quienes comparten este lenguaje. En el caso de México, la LSM es el principal medio de comunicación para las personas sordas en el país, con un estimado de 2.3 millones personas que padecen de esta discapacidad [3], lo que evidencia la magnitud de la población que depende de este lenguaje para poder llevar a cabo el proceso de comunicación. Esta lengua posee su propia sintaxis, gramática, léxico y está compuesta por una combinación de señas, expresiones faciales y movimientos corporales que permiten transmitir ideas, mensajes, emociones y sentimientos [4].

La Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad establece que los medios de comunicación deben implementar tecnologías o intérpretes de Lengua de Señas Mexicana para facilitar el acceso a contenido para la comunidad sorda [4]. En este contexto, las ciencias de la computación enfrentan un reto importante en cuanto a la creación de recursos digitales que respondan a estas necesidades específicas de accesibilidad e inclusión, concretamente en tareas de procesamiento de lenguaje y traducción automática.

Actualmente existen diversos proyectos relacionados con la traducción de Lengua de Señas, sin embargo, la mayoría presentan limitaciones significativas. Una de las principales dificultades es la falta de fluidez en las animaciones de la traducción del español a LSM, ya que los traductores actuales no logran representar el lenguaje de señas de manera continua. Como resultado, las animaciones suelen presentar cortes entre palabras o frases, lo que resulta en una traducción fragmentada y poco natural.

Estas deficiencias afectan la comprensión de los mensajes por parte de los usuarios, ya que la secuencia de señas no fluye con la rapidez y precisión necesarias para facilitar una comunicación efectiva. Además, algunos de estos proyectos están diseñados para versiones anteriores de Android y no funcionan en las versiones más recientes del sistema operativo.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Desarrollar un prototipo de aplicación móvil en Android que, utilizando técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural y Modelado 3D, traduzca oraciones específicas empleadas en situaciones de emergencia, así como expresiones cotidianas como saludos y agradecimientos, del español a la Lengua de Señas Mexicana (LSM).

1.3.2. Objetivo Específicos

- Desarrollar el módulo de procesamiento de texto mediante técnicas de procesamiento de lenguaje natural, para interpretar oraciones específicas en español y transformarlas en sentencias manipulables para la traducción a la Lengua de Señas Mexicana (LSM).
- Construir un módulo de animación 3D que represente visualmente las señas en Lenguaje de Señas Mexicana (LSM), a partir de las oraciones procesadas.
- Implementar el módulo de animación 3D utilizando Inteligencia Artificial, con el fin de optimizar significativamente la fluidez entre las señas, buscando obtener una representación fluida del lenguaje de señas en los avatares.
- Crear una aplicación móvil en Android que integre los módulos de procesamiento de lenguaje natural, módulo de generación de animaciones 3D y transiciones fluidas entre los componentes del prototipo.
- Validar la funcionalidad y usabilidad de la aplicación móvil mediante pruebas con personas con discapacidad auditiva y personas oyentes, en escenarios simulados de emergencia, evaluando la precisión de la traducción y la fluidez de las animaciones.

1.4. Alcance

1.4.1. Alcance General

El Trabajo Terminal consiste en el desarrollo de un prototipo de aplicación móvil que traduzca frases de español a LSM mediante animaciones 3D. La aplicación tendrá un conjunto predefinido de frases comunes para saludos y situaciones de emergencia, y en caso de no contar con una frase específica, se empleará la dactilología (representación de las letras de una palabra empleando las manos) para poder garantizar la comunicación.

1.4.2. Alcance Específico

Se hará uso de una interfaz de usuario simple e intuitiva, que sea de utilidad para la población objetivo. Mediante técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) se pretende hacer un procesamiento del dataset que contiene las frases en español, para posteriormente realizar el modelado de las animaciones 3D empleando Mediapipe; dichas animaciones serán fluidas para mostrar una comunicación natural y fácil de entender.

1.4.3. Delimitación

Es importante aclarar que la traducción será únicamente de un canal de comunicación: de español a LSM. Lo anterior por la razón de que la traducción de LSM a español es más compleja por las diferencias estructurales y gramaticales entre ambos lenguajes.

1.5. Justificación

En México la comunicación inclusiva es un reto para las personas con discapacidad auditiva, debido a que la mayoría de la población no conoce la Lengua de Señas Mexicana (LSM), lo que condiciona a la comunidad sorda para poder expresar sus ideas y pensamientos, acceder a servicios esenciales o recibir apoyo en situaciones de emergencia. Pese a que ha habido avances tecnológicos a lo largo de los últimos años, las herramientas de traducción de español a LSM existentes presentan limitaciones, siendo las más importantes la falta de fluidez en las animaciones y la incompatibilidad entre versiones del sistema operativo de Android.

Este Trabajo Terminal busca desarrollar un prototipo de aplicación móvil que traduzca frases en español a LSM con animaciones en 3D fluidas, empleando técnicas de PLN y modelado 3D. Al mejorar la calidad de la comunicación entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva, se contribuye a la accesibilidad, a eliminar barreras de comunicación y fomentar la comunicación inclusiva.

Se espera que este desarrollo sirva de referencia para sentar las bases de futuras investigaciones relacionadas a la traducción e interpretación de lenguas de señas empleando técnicas de Inteligencia Artificial (IA).

1.6. Propuesta de solución

Este proyecto consiste en desarrollar un prototipo que aborde las cuestiones planteadas en el apartado de la problemática, con un enfoque en mejorar la fluidez y precisión de las animaciones de LSM mediante el uso de la Inteligencia Artificial. La aplicación busca facilitar la interacción entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva, integrando técnicas de procesamiento de lenguaje natural y modelado 3D.

El traductor estará enfocado en un conjunto limitado de frases predefinidas, como expresiones de emergencia, saludos y agradecimientos. En caso de no encontrar la frase deseada, el sistema utilizará el alfabeto dactilológico de LSM para deletrear la palabra o frase, asegurando siempre una respuesta en la comunicación.

El uso de aplicaciones de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) es fundamental para el procesamiento del español a LSM, ya que permitirá que el sistema no solo reconozca palabras aisladas, sino también frases y oraciones completas, adaptando la traducción al contexto y mejorando la comunicación en situaciones más complejas.

El prototipo estará diseñado para la última versión de Android, Android 14, debido a que este es el sistema operativo más utilizado en México [5], por lo que la solución propuesta tendrá un mayor alcance y beneficiará a una mayor cantidad de usuarios. De acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), el sistema operativo más utilizado por las personas en México es Android con 84.6 %, a comparación de iOS que es utilizado por el 6.8 % [s82].

Para el desarrollo del prototipo se utilizará Media Pipe [6], una biblioteca eficiente para procesamiento de gestos y movimientos corporales, ideal para capturar de manera precisa los gestos de la Lengua de Señas Mexicana. Esto permitirá obtener datos precisos de las señas, garantizando una traducción más confiable y fluida, mientras se mantiene un rendimiento óptimo incluso en dispositivos de gama media.

Finalmente, se busca crear representaciones visuales en 3D para poder facilitar la visualización de señas. Las personas con discapacidad auditiva podrán visualizar una animación asociada a una de las frases que están incluidas dentro del prototipo.

Productos Esperados

- Dataset normalizado de LSM.
- Set de animaciones con avatares 3D fluidos e interactivos.

- Aplicación móvil en Android.
- Documentación del sistema.

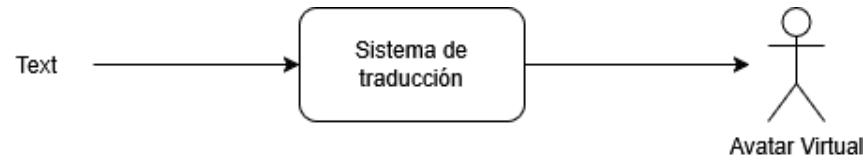


Figura 1.1: Diagrama del funcionamiento de la App, elaboración propia.

1.7. Estado del arte

Se han realizado diversas investigaciones referentes a la problemática de la comunicación entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva. En algunos trabajos, se han desarrollado sistemas de software que emplean diferentes tecnologías y herramientas, destacando principalmente las técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN), Visión Artificial, Modelado 3D y técnicas de Inteligencia Artificial. A continuación, se describen los trabajos relacionados:

- Translation of Spanish Text to Mexican Sign Language Glossed Text Using Rules and Deep Learning. En este trabajo se presenta una arquitectura para traducir de español a Lengua de Señas Mexicana (LSM), cuyos resultados fueron evaluados con las métricas BLEU y WER. En este artículo se encontró que la traducción con técnicas tradicionales tiene un mejor desempeño que el aprendizaje profundo [7].
- Resource Creation for Automatic Translation System from Texts in Spanish into Mexican Sign Language. Este artículo presenta la creación de recursos lingüísticos para la traducción automática del español escrito a LSM, así como el sistema que la implementa. En colaboración con la Casa de la Cultura de los Sordos (CDMX), se tradujeron 150 oraciones pertenecientes a 13 estructuras gramaticales reconocidas por el sistema, identificando 100 signos que pueden representar una oración completa. Se observó que, ante la falta de un signo específico, las personas sordas tienden a deletrear la palabra. El sistema traduce de forma literal al buscar y reproducir palabras en su base de datos, además de contar con signos que representan expresiones completas [8].
- Aplicación “Voz y Señas”. Esta aplicación, desarrollada por el Instituto de Pedagogía en conjunto con TecnoPrótesis y Bienestar Incluyente A.C., permite traducir la LSM por medio del habla o escribiendo texto. Sus objetivos son favorecer la comunicación entre una persona sorda y una persona oyente, y ser una herramienta auxiliar en los procesos de alfabetización, redacción de textos y comprensión lectora [9].
- Hetah. Servicio en línea que funciona como traductor de Lengua de Señas Colombiana (LSC), que permite la comunicación entre personas oyentes y no oyentes mediante un Avatar 3D. Se debe ingresar la frase que se desea traducir y posteriormente, el avatar realizará la traducción mediante gestos [10].
- Hand Talk. Consiste en una aplicación móvil que traduce lenguajes orales, tanto en texto como en audio, a lenguas de señas como la Lengua de Señas Americana (ASL) o la Lengua de Señas Brasileña (LIBRAS), mediante un

avatar 3D que es impulsado por IA. Tiene por objetivo facilitar el proceso de comunicación entre personas oyentes y sordas [s11].

- Sign4ALL. Es una aplicación móvil que es capaz de traducir señas, capaz de reconocer e interpretar el alfabeto de la lengua de señas española (LSE), desarrollada por la Universidad de Alicante. Mediante técnicas de Deep Learning y Visión Artificial, la aplicación captura e interpreta signos de los brazos y las manos, para traducirlos al idioma español castellano, obteniendo una precisión del 80 % [s12].
- SignAloud. Sistema de Inteligencia Artificial que emplea guantes capaces de reconocer gestos de las manos correspondientes a palabras y frases en Lenguaje de Señas Americana. Dichos guantes contienen sensores que registran la posición y el movimiento de las manos, para generar datos que son enviados de forma inalámbrica a una computadora central. La computadora analiza los datos de los gestos empleando redes neuronales, y si los datos coinciden con un gesto, la palabra o frase asociada se pronuncia en un altavoz [11].
- Sistema traductor de la Lengua de Señas Mexicana mediante dactilología y de español a español signado. Sistema de Inteligencia Artificial capaz de ayudar a entablar un diálogo entre una persona sorda y otra oyente, mediante la traducción de las señas de dactilología a texto plano en español y de forma análoga, la traducción del texto plano a español a español signado [12].

Los estudios analizados anteriormente indican que ya habido trabajos que han intentado auxiliar el proceso de comunicación entre una persona oyente y una persona sorda, aunque en su mayorán han sido a lenguas de señas de otros países como lo son la Lengua de Señas Colombiana (LSC), la Lengua de Señas Española (LSE), la Lengua de Señas Americana (ASL) y la Lengua de Señas Brasileña (LIBRAS). El enfoque del prototipo propuesto en el presente Trabajo Terminal es en la Lengua de Señas Mexicana (LSM), empleando técnicas de IA, PLN y Modelado 3D para crear animaciones optimizadas que permitan establecer comunicación entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva.

La siguiente tabla muestra una comparación detallada entre los proyectos descritos anteriormente y el proyecto propuesto, tomando en cuenta los siguientes parámetros: **A**) Análisis textual PLN, **B**) Computer Vision, **C**) Sistema Experto, **D**) IA Generativa, **E**) Deep Learning, **F**) Respuesta Gráfica (P. ej. Avatar), **G**) Animación Fluida (sin cortes), **H**) Uso de Hardware, **I**) Audio (IN/OUT).

Proyecto	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Translation of Spanish Text to Mexican Sign Language Glossed Text Using Rules and Deep Learning	X		X						
Resource Creation for Automatic Translation System from Texts in Spanish into Mexican Sign Language	X		X						
Aplicación “Voz y Señas”	X		X						
Hetah	X		X			X			
Hand Talk		X			X	X			X
Sign4ALL		X			X	X			X
SignAloud								X	
Sistema traductor de la Lengua de Señas Mexicana mediante dactilología y de español a español signado	X	X		X					
Prototipo de aplicación móvil de apoyo para la traducción de español a Lengua de Señas Mexicana (LSM), empleando técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) y Modelado 3D (Proyecto Propuesto)	X			X	X	X			

Tabla 1.1: Comparativa entre investigaciones referentes al LSM, elaboración propia.

1.8. Metodología

El proyecto se desarrollará bajo la metodología Scrum, un marco de trabajo ágil que organiza la colaboración del equipo a través de roles, artefactos y reglas que garantizan su correcta implementación [13][14]. Uno de sus principios clave es la configuración de equipos autogestionados y multifuncionales, lo que permite tomar decisiones autónomas sin depender de directrices externas [14].

La estructura de Scrum se basa en ciclos iterativos llamados Sprints, en los cuales se genera un incremento funcional del producto. Cada Sprint se gestiona como un proyecto independiente con objetivos específicos [14]. Además, estos ciclos incluyen cinco elementos clave: reunión de planeación, Daily Scrum, trabajo de desarrollo, revisión del Sprint y retrospectiva del Sprint, asegurando así una mejora continua en cada iteración. Para este desarrollo, los Sprints tendrán una duración de entre dos y cuatro semanas, lo que facilitará una transición progresiva hacia esta metodología y garantizará un avance constante.

Otro punto a destacar es que Scrum define tres roles esenciales. En primer lugar, el Scrum Master guía la implementación de la metodología y facilita la resolución de impedimentos sin gestionar directamente el desarrollo [15]. En segundo lugar, el Product Owner representa a los interesados y gestiona el Product Backlog, priorizando las funcionalidades para maximizar el valor del producto [15]. Por último, el equipo de desarrollo transforma estos requerimientos en incrementos funcionales, operando sin jerarquías y con un tamaño ideal de tres a nueve integrantes [15].

En este proyecto, el equipo asumirá exclusivamente el rol de desarrolladores, encargándose de transformar los requerimientos en incrementos funcionales del producto. La estructura del equipo se distribuirá en tres áreas especializadas. El desarrollador de animaciones 3D y MediaPipe diseñará avatares, implementará gestos y optimizará las transiciones. El desarrollador de Android estructurará la aplicación, desarrollará interfaces y conectará los módulos. Por su parte, el desarrollador de PLN implementará el procesamiento de lenguaje natural, adaptará las frases al contexto de LSM y optimizará la comunicación con los módulos de animación.

Esta distribución permitirá aplicar Scrum de manera eficiente, asegurando un desarrollo iterativo y coordinado, en el que cada integrante contribuirá activamente al avance del proyecto mediante la integración de sus respectivas áreas.

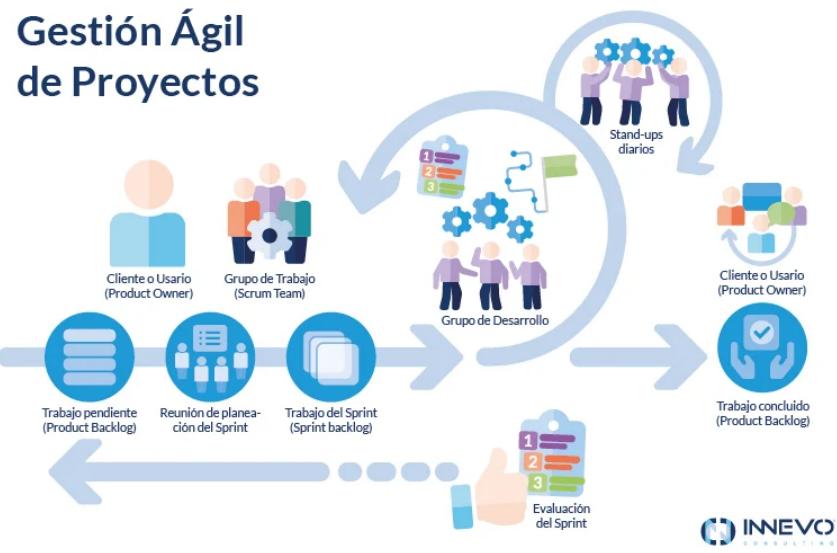


Figura 1.2: Metodología Scrum, obtenido de [i1].

Capítulo 2

Marco Teórico: conceptos teóricos

2.1. Comunicación

La comunicación es un proceso dinámico, en el que participa una fuente o emisor que envía un mensaje a través de un canal o medio a un potencial receptor que, a su vez, puede convertirse también en emisor [16]. Cuando se transmite el mensaje de una forma clara y efectiva para el receptor sin generar dudas ni confusiones, se logra una comunicación efectiva [17].

Comunicar es el acto que permite establecer relaciones efectivas, compartir experiencias, experimentar emociones y sentimientos, así como hacer que los demás lo experimenten [18].

2.1.1. Tipos de Comunicación

Uno de los tipos de comunicación está basado en si se usan palabras o no, es decir, comunicación verbal o no verbal [20]:

- Comunicación verbal: se emplean palabras, y se lleva a cabo a través del habla o de manera escrita.
- Comunicación no verbal: se emplea el lenguaje corporal, gestos, signos no lingüísticos y sonidos que no forman palabras.

Otro de los tipos de comunicación son la formal y la informal, las cuales se describen a continuación:

- Formal: se utiliza un lenguaje especializado y estandarizado, sin errores ni coloquialismos, además de que se toman en cuenta las jerarquías sociales.
- Informal: no se emplea lenguaje estandarizado, no se siguen protocolos jerárquicos y se emplean coloquialismos.

Un tercer tipo de clasificación es aquella que está basada en el tipo de acto comunicativo, la cual contiene los siguientes elementos [20]:

- Comunicación intrapersonal: conversaciones que un ser humano entabla consigo mismo.
- Comunicación interpersonal: intercambio de ideas y pensamientos entre dos personas, la cual debe ser directa e interactiva.
- Comunicación grupal: intercambio de ideas y pensamientos entre un grupo de más de dos personas, las cuales se comunican con un propósito.
- Comunicación masiva: comunicación dirigida a un gran número de personas, mediante un medio masivo de comunicación como lo puede ser las redes sociales, radio, televisión, entre otros.

2.1.2. Elementos de la comunicación

Dentro del proceso de comunicación hay una serie de elementos que hacen posible la transmisión de un mensaje. A continuación, se enlistan cada uno de ellos:

- Emisor. El emisor es el individuo que inicia el intercambio de información al transmitir el mensaje [18]. Dicho mensaje debe ser codificado en un sistema de símbolos que deberá ser entendible para el receptor.
- Receptor. Individuo que recibe el mensaje enviado, el cual es interpretado con base en las experiencias, opiniones, contexto y situación del receptor [16]. El receptor también puede ser el emisor.
- Código. Es el sistema de signos que es empleado tanto por el emisor como por el receptor para llevar a cabo el proceso de comunicación. Ese sistema debe ser conocido por ambos para facilitar la codificación y descodificación [20].
- Mensaje. Es la información que el emisor transmite al receptor por medio del código [19].
- Canal. El canal es el medio en el que los mensajes del emisor se transmiten hacia el receptor [16].
- Contexto. Se refiere a la situación en la que se lleva a cabo el proceso de comunicación, la cual tiene influencia directa en el entendimiento e interpretación del mensaje [19].

- Retroalimentación. Es la respuesta que el receptor emite tras haber recibido e interpretado un mensaje, convirtiéndose momentáneamente en emisor. Este elemento permite cerrar el ciclo comunicativo al brindar al emisor una señal clara sobre si su mensaje fue comprendido, aceptado o necesita ser aclarado o reformulado [20].
- Ruido o interferencia. Dentro del proceso de comunicación puede haber factores externos que dificultan o impiden el entendimiento de los mensajes [20].

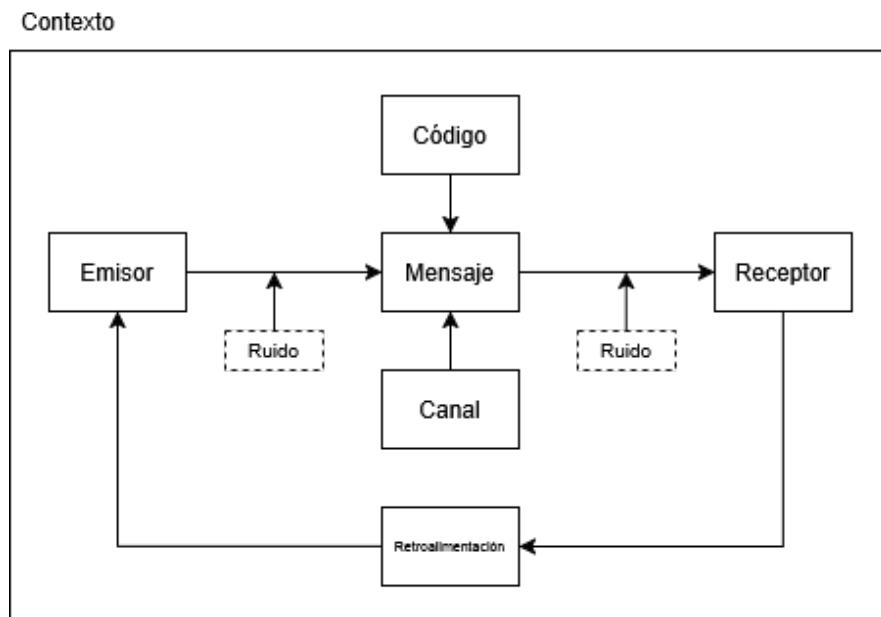


Figura 2.1: Proceso de comunicación, elaboración propia.

La comunicación es un proceso indispensable para la interacción humana ya que por medio de ella las personas pueden intercambiar ideas, pensamientos y emociones. No obstante, como se menciona en el concepto de ruido, en ocasiones hay elementos que impiden que la comunicación se lleve a cabo, como lo pueden ser las barreras de la comunicación.

2.1.3. Barreras de la comunicación

Las barreras de la comunicación son elementos que limitan o dificultan que las personas puedan comunicarse, a la par que se dificulta su proceso de comunicación [2]. Son todas las perturbaciones que sufre un mensaje, en cualquiera de los elementos que forman parte del proceso de comunicación.

Los principales tipos de barreras son:

1. **Barreras físicas.** Son interferencias causadas por elementos del entorno o en el medio donde se lleva a cabo la comunicación [21].

2. **Barreras psicológicas.** Son aquellas que surgen por emociones, prejuicios o estados mentales que afectan la interpretación del mensaje [21].
3. **Barreras semánticas.** Surgen cuando hay confusión en el significado de las palabras, debido a una interpretación incorrecta del lenguaje. Generalmente ocurren cuando se habla en un idioma que el emisor o el receptor no entienden, o se emplean conceptos técnicos desconocidos [21].
4. **Barreras administrativas.** Generalmente se presentan en entornos laborales y son causadas por falta de planeación, malentendidos, falta de claridad en los procesos de comunicación y distorsiones semánticas [21].
5. **Barreras culturales.** Este tipo de barreras se presentan cuando hay diferencias en costumbres, valores, normas o expresiones entre culturas, que imposibilitan la comunicación [21].
6. **Barreras interpersonales.** Hace referencia a las barreras en las que hay suposiciones incorrectas y diferentes percepciones [21].
7. **Barreras tecnológicas.** Fallas y limitaciones que se presentan en medios tecnológicos empleados para la comunicación [21].
8. **Barreras fisiológicas.** Impedimentos físicos o biológicos causados por deficiencias en los sentidos, enfermedades o condiciones médicas que afectan cualquiera de los sentidos de manera parcial o total, afectando la transmisión de información [21]. Por ejemplo, voz débil, pronunciación defectuosa, sordera, problemas del habla, problemas visuales, etc.

Para efectos de este Trabajo Terminal se analizarán las barreras fisiológicas, concretamente las que son causadas por problemas de sordera. En el siguiente apartado se describen los términos correctos para referirse a las personas con capacidad de escucha y a las personas con discapacidad auditiva.

2.2. Personas con discapacidad auditiva

2.2.1. Personas Oyentes

Un oyente se define como aquella persona con la capacidad de escuchar sonidos que le permiten interpretar mensajes. El término procede del verbo oír, que refiere a la capacidad que posee un individuo para poder percibir sonidos [22].

2.2.2. Personas con discapacidad auditiva (sordas)

La discapacidad auditiva se define como la pérdida de la función del sistema auditivo, teniendo como consecuencia una discapacidad para poder oír, lo que

dificulta el acceso al lenguaje oral [s1].

De acuerdo con la Federación Mundial de Sordos, existen aproximadamente 70 millones de personas sordas en todo el mundo, las cuales emplean más de 300 diferentes lenguas de señas [s2]. Las lenguas de señas varían entre países, presentando cambios principalmente en la estructura gramatical, sintaxis, vocabulario, signos, alfabeto y expresiones corporales [22].

Por otro lado, la Secretaría de Salud menciona que en México hay aproximadamente 2.3 millones de personas con discapacidad auditiva, de las cuales más del 50 % son mayores de 60 años, 34 % tienen entre 30 y 59 años, y el 2 % son niñas y niños [3].

Las principales causas de problemas de audición son antecedentes familiares de sordera heredados, edad avanzada, enfermedades infecciosas, exposición continua a sonidos intensos, entre otras [3].

Las personas sordas enfrentan consecuencias en ámbitos académicos, laborales, sociales y emocionales, debido a que las situaciones de aislamiento, deficiencia en la comunicación y dificultades del día a día repercuten negativamente para integrarse en grupos y para socializar [s21].

2.2.3. Tipos de Discapacidad Auditiva

La discapacidad auditiva se clasifica en tres tipos según distintos criterios: según la parte del oído afectada, según el grado de pérdida auditiva y según el momento en que se adquiere [s22]:

Según la parte del oído afectada

- **Hipoacusia conductiva.** Es producida por un impedimento en el trayecto de las ondas sonoras del oído externo y medio al oído interno, causado por tumores, perforación del tímpano, traumatismos o disfunciones del oído.
- **Hipoacusia neurosensorial.** Se produce cuando el nervio auditivo o las células ciliadas son dañadas, ya sea por herencia, anomalías al momento del nacimiento, exposición a ruidos fuertes, traumatismos, entre otras causas.
- **Hipoacusia mixta.** Combinación de hipoacusia conductiva e hipoacusia neurosensorial, causadas por anomalías al nacer, infecciones, tumores y lesiones en la cabeza.

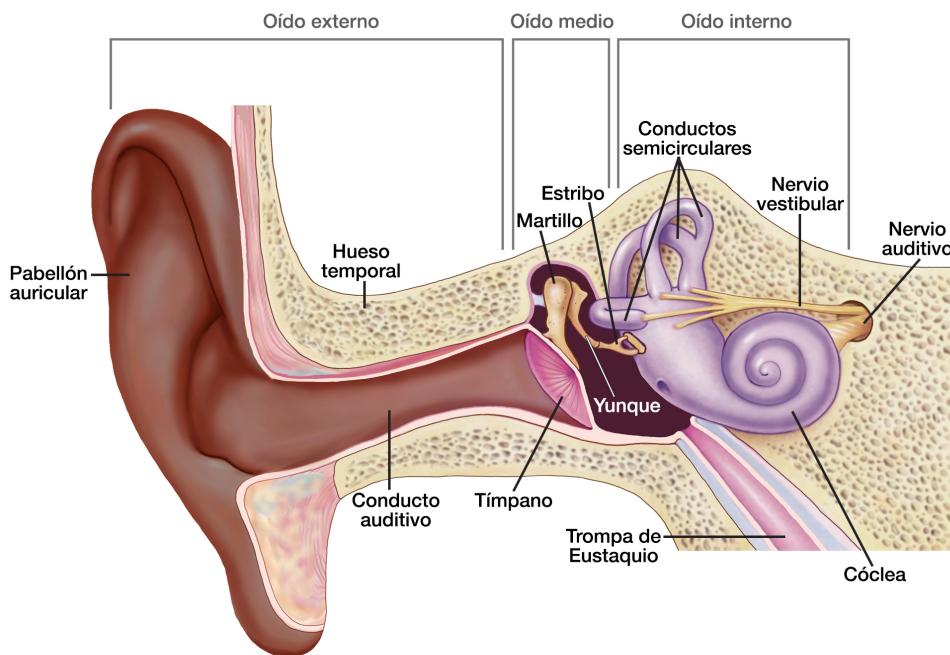


Figura 2.2: Partes del oído humano, obtenido de [i2].

Según el grado de pérdida

El rango normal de audición oscila entre 0 y 20 decíbeles (dB). Tomando en consideración ese rango, se establece la siguiente clasificación de acuerdo con los dB que se hayan perdido:

- **Leve:** 20-40 dB.
- **Moderada:** 40-70 dB.
- **Severa:** 70-90 dB.
- **Profunda:** más de 90 dB.

Según el momento de la adquisición

En esta clasificación, la discapacidad auditiva puede ser:

- **Hereditaria.** La discapacidad está contenida en algunos de los genes de uno o ambos progenitores.
- **Adquirida.** La discapacidad puede ser prenatal (antes del nacimiento) o postnatal (después del nacimiento), y en este último caso se deben tomar en cuenta otros criterios:
 - **Prelocutiva:** antes del desarrollo del lenguaje.

- **Postlocutiva:** después del desarrollo del lenguaje.

Las personas sordas enfrentan consecuencias en ámbitos académicos, laborales, sociales y emocionales, debido a que las situaciones de aislamiento, deficiencia en la comunicación y dificultades del día a día repercuten negativamente para integrarse en grupos y para socializar [s21]. En la siguiente sección, se abordan las brechas entre las personas oyentes y las personas con discapacidad.

2.2.4. Brechas entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva

En el plano sociocultural el lenguaje es esencial en las formas de comunicación en una comunidad, pero cuando no todos los individuos pueden responder a esa lógica comunicativa se crean brechas en los discursos que giran en torno a las formas de relacionarse con los demás, puesto que aquellos que tienen códigos y configuraciones diferentes pasan a estar en un plano de invisibilidad [s24].

La comunidad sorda, a pesar de ser un grupo portador de un lenguaje cultural particular, debe responder a la lengua “natural” de las personas oyentes, y de no poder hacerlo ocasiona que sean excluidos en diferentes escenarios de la vida cotidiana. Esta comunidad ha sido estereotipada como personas incapaces o con limitaciones para insertarse en la sociedad, por lo que, si no pueden entrar en la “lógica natural” para comunicarse con las personas, se ven forzados a interactuar solamente con las personas que comparten su misma condición [s24].

A lo largo de los últimos años, se han realizado múltiples esfuerzos a nivel gubernamental y se han puesto en marcha discursos que giran alrededor del reconocimiento e inclusión de todas las personas por igual, para garantizar una mayor participación de las personas con discapacidad auditiva en escenarios sociales. No obstante, lo expresado en la legalidad dista mucho de las realidades particulares de las personas sordas en el marco sociocultural. La comunidad sorda ha sido reconocida como minoría lingüística, y por sus mismas condiciones, ha sido ubicada socialmente en el plano de la exclusión y la invisibilidad [s24].

La presencia de barreras de comunicación generan aislamiento e impiden el desarrollo de una existencia satisfactoria, lo que puede generar graves problemas psicológicos como la depresión, ansiedad, insomnio, estrés, ideas paranoides y sensibilidad interpersonal [s1].

Además, la comunidad sorda presenta dificultad para acceder a la información proveniente de la televisión, radio, llamadas telefónicas, megafonías en estaciones de metro y salidas de aeropuertos, etc., debido a que esta es principalmente transmitida hacia la población oyente.

A pesar de que las personas sordas presentan muchas dificultades en su vida diaria, hoy en día disponen de numerosas herramientas de apoyo para impulsar su inclusión en entornos sociales y favorecer su crecimiento personal, como lo son las prótesis auditivas, señales acústicas y su propia Lengua de Señas. En este Trabajo Terminal, únicamente se centrará el estudio en las Lenguas de Señas, concretamente en la Lengua de Señas Mexicana (LSM).

2.3. Lengua de Señas Mexicana

2.3.1. Definición de Lengua de Señas

La lengua de señas es definida como la lengua natural de expresión y configuración gesto-espacial y percepción visual gracias a la cual los sordos pueden comunicarse con su entorno social, la cual está basada en movimientos y expresiones a través de manos, ojos, rostro, boca y cuerpo [s25].

En el mundo existen cerca de 300 lenguas de señas distintas, siendo así que cada país posee su propia lengua de señas. Por ejemplo, la Lengua de Señas Mexicana (LSM) es diferente a la Lengua de Señas Española (LSE), que a pesar de estar articulados en el mismo idioma (español), no comparten muchas señas en común debido a que ambas lenguas presentan señas que pueden ser regionalismos de cada país [s25].

Por su parte, la Lengua de Señas Mexicana (LSM) es la lengua de señas que se emplea en México, que cuenta con su propio vocabulario y gramática. A la LSM se le considera como un lenguaje por cuenta propia, debido a que es completamente capaz de expresar una amplia gama de pensamientos y emociones como cualquier otra lengua [s25].

2.3.2. Lengua de Señas Mexicana (LSM)

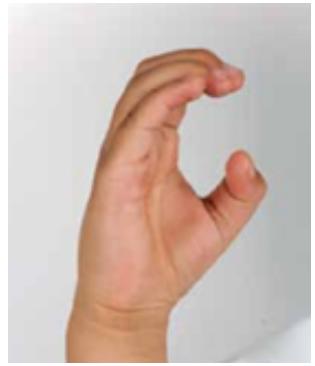
La Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad [s26] define a la LSM, en el Artículo 2, como la lengua de una comunidad de sordos que consiste en una serie de signos gestuales articulados con las manos y acompañados de expresiones faciales, mirada intencional y movimiento corporal, dotados de función lingüística, que forma parte del patrimonio lingüístico de dicha comunidad y es tan rica y compleja en gramática y vocabulario como cualquier lengua oral [s26].

Por su parte, el Artículo 20 de dicha ley establece que los medios de comunicación deben implementar la tecnología, más concretamente, de intérpretes de LSM que permitan a la comunidad de sordos las facilidades de comunicación [s26].

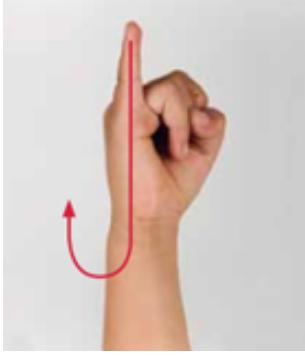
En México hay entre 87,000 y 100,000 personas hablantes de LSM que la dominan y la emplean como vía de comunicación, siendo incluso una población mucho más grande que algunas comunidades hablantes de lenguas indígenas del país [s27].

2.3.3. Abecedario de la LSM

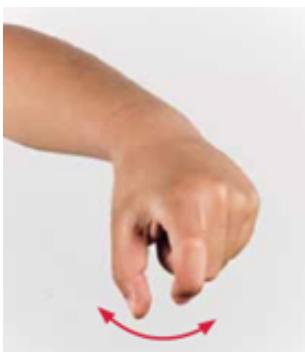
La siguiente tabla explica detalladamente cómo se conforma cada una de las letras del abecedario de LSM:

Letra	Descripción	Seña
A	Con la mano cerrada, se muestran las uñas y se estira el dedo pulgar hacia un lado. La palma mira al frente.	
B	Los dedos índice, medio, anular y meñique se estiran unidos, y el pulgar se dobla hacia la palma, la cual mira al frente.	
C	Los dedos índice, medio, anular y meñique se mantienen unidos y en posición cóncava; el pulgar también se coloca en esa posición. La palma mira a un lado.	

Letra	Descripción	Seña
D	Los dedos medio, anular, meñique y pulgar se unen por las puntas y el dedo índice se estira. La palma mira al frente.	
E	Se doblan los dedos completamente y se muestran las uñas. La palma mira al frente.	
F	Con la mano abierta y los dedos unidos, se dobla el índice hasta que su parte lateral toque la yema del pulgar. La palma mira a un lado.	
G	Se cierra la mano y los dedos índice y pulgar se estiran. La palma mira hacia la persona que se comunica.	

Letra	Descripción	Seña
H	Se cierra la mano y los dedos índice y medio se unen y se estiran, se extiende el dedo pulgar señalando hacia arriba. La palma mira hacia la persona que se comunica.	
I	Con la mano cerrada, el dedo meñique se estira señalando hacia arriba. La palma se coloca de lado.	
J	Con la mano cerrada, el dedo meñique estirado señala hacia arriba y la palma señala a un lado. La mano dibuja una "j" en el aire.	
K	Se cierra la mano con los dedos índice, medio y pulgar estirados. La yema del pulgar se coloca entre el índice y el medio, moviendo la muñeca hacia arriba.	

Letra	Descripción	Seña
L	Con la mano cerrada y los dedos índice y pulgar estiados, se forma una “L”. La palma mira al frente.	
M	Con la mano cerrada, se ponen los dedos índice, medio y anular sobre el pulgar.	
N	Con la mano cerrada, se ponen los dedos índice y medio sobre el pulgar.	
Ñ	Con la mano cerrada, se ponen los dedos índice y medio sobre el pulgar. Se mueve la muñeca a los lados.	

Letra	Descripción	Seña
O	Con la mano se forma una letra “o”. Todos los dedos se tocan por las puntas.	
P	Con la mano cerrada y los dedos índice, medio y pulgar estirados, se coloca la yema del pulgar entre el índice y el medio.	
Q	Con la mano cerrada, se colocan los dedos índice y pulgar en posición de garra. La palma mira hacia abajo, y se mueve hacia los lados.	
R	Con la mano cerrada, se estiran y entrelazan los dedos índice y medio. La palma mira al frente.	

Letra	Descripción	Seña
S	Con la mano cerrada, se pone el pulgar sobre los otros dedos. La palma mira al frente.	
T	Con la mano cerrada, el pulgar se pone entre el índice y el medio. La palma mira al frente.	
U	Con la mano cerrada, se estiran los dedos índice y medio unidos. La palma mira al frente.	
V	Con la mano cerrada, se estiran los dedos índice y medio separados. La palma mira al frente.	

Letra	Descripción	Seña
W	Con la mano cerrada, se estiran los dedos índice, medio y anular separados. La palma mira al frente.	
X	Con la mano cerrada, el índice y el pulgar en posición de garra y la palma dirigida a un lado, se realiza un movimiento al frente y de regreso.	
Y	Con la mano cerrada, se estira el meñique y el pulgar. La palma mira hacia la persona que se comunica.	
Z	Con la mano cerrada, el dedo índice estirado y la palma al frente, se dibuja una letra z en el aire.	

Tabla 2.1: Abecedario LSM, obtenido de [s91].

2.3.4. Grámatica de la Lengua de Señas Mexicana

La gramática estudia cómo se conectan los elementos de una lengua para crear oraciones con sentido. En la Lengua de Señas Mexicana (LSM), esa estructura no depende de sonidos ni palabras habladas, sino del uso visual del cuerpo, el espacio y los movimientos [s102].

La LSM se desarrolla en un espacio frente al cuerpo, dividido en tres zonas principales [s102]:

- Una línea vertical que va desde la cintura hasta la parte superior de la cabeza.
- Un límite horizontal, que se extiende hasta los codos con los brazos en ángulo.
- Un tercer límite que marca qué tan lejos están las manos del cuerpo.

Si la seña se realiza fuera de estos límites, suele entenderse como un énfasis o exageración del mensaje.

A diferencia del español, la LSM no se basa en sonidos, sino en aspectos visuales y espaciales. Las señas suelen representar ideas complejas, como si fueran palabras individuales con sentido propio. Estas señas se consideran morfemas libres, ya que no necesitan agregarse a otras ni modificarse con terminaciones [s101].

En esta lengua, no se usan frecuentemente sufijos y prefijos para cambiar el significado. En su lugar, expresiones faciales, movimientos de cabeza o del cuerpo ayudan a matizar lo que se dice. Estos gestos pueden aportar información como si la acción se repite, si está terminada, si es deseada, obligatoria, o si es posible [s101].

Las señas no tienen una categoría grammatical fija. Una misma seña puede funcionar como verbo, adjetivo o sustantivo, dependiendo del contexto en que se use. Esta flexibilidad se debe a un fenómeno llamado prototipicidad, que permite a ciertas formas adaptarse a distintas funciones según la necesidad.

Existen señas que siguen patrones más estables, como los verbos direccionales, que cambian su movimiento para indicar quién realiza una acción y hacia quién va dirigida. Sin embargo, estas señas también pueden usarse en otros contextos sin perder su significado [s101].

Las oraciones en LSM se forman con señas que expresan acciones, participantes, tiempo, condiciones o características. En oraciones simples, las señas que

representan sujetos u objetos se comportan como nombres, aunque no siempre sean sustantivos. Las acciones o ideas principales se representan con señas que funcionan como predicados [s101].

También es común ver señas que expresan pronombres, ubicaciones o tiempos. A veces se usa el deletreo dactilológico o nombres propios, los cuales pueden repetirse al final de la oración como una forma de remarcar la información, lo que algunos estudios llaman .^{etiquetado.} “tags” [s101].

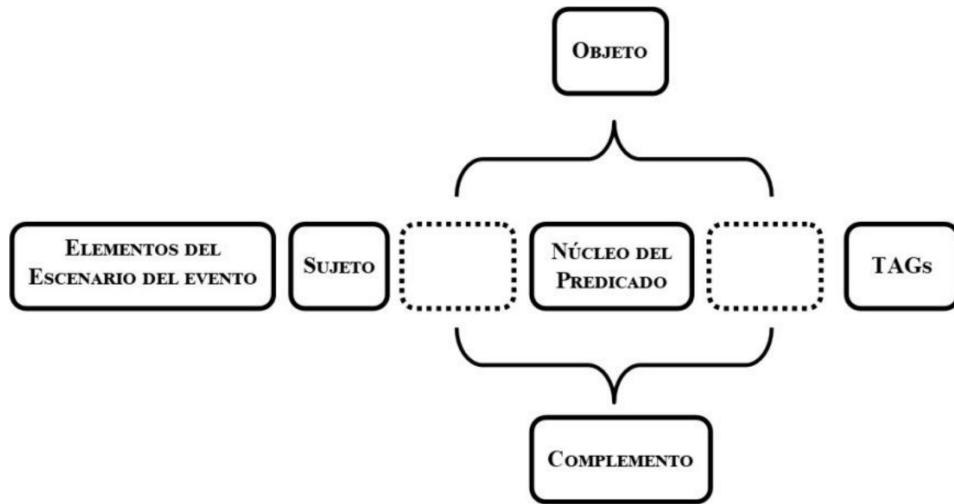


Figura 2.3: Estructura gramatical de una oración de LSM, obtenido de [s101].

Fonología

En las lenguas de señas, los fonemas, las unidades mínimas con significado, pueden descomponerse en siete componentes esenciales [s100]:

1. Configuración manual: Es la forma específica que adopta la mano al ejecutar un signo determinado.
2. Orientación de la mano: Hace referencia a la dirección en la que se posiciona la palma, ya sea orientada hacia arriba, abajo o frente al emisor.
3. Zona de ejecución: Indica la parte del cuerpo en la que se realiza el signo, como por ejemplo la frente, la boca, el pecho o los hombros.
4. Desplazamiento: Describe el tipo de movimiento que se lleva a cabo con las manos al hacer un signo; este puede ser giratorio, lineal, en vaivén o segmentado.
5. Área de contacto: Se refiere a la parte de la mano dominante (la derecha para personas diestras o la izquierda para personas zurdas) que entra en

contacto con el cuerpo. Puede involucrar la palma, las yemas o el dorso de los dedos.

6. Plano de producción: Se trata de la distancia entre el cuerpo y el lugar donde se articula el signo. El Plano 1 está en contacto directo con el cuerpo, mientras que el Plano 4 se encuentra más alejado, con los brazos completamente extendidos.
7. Elementos corporales no manuales: Son señales complementarias que refuerzan el mensaje, como expresiones faciales, movimientos del torso, gesticulaciones orales o el uso del cuello y los hombros. Por ejemplo, para comunicar una acción futura se inclina el cuerpo hacia delante, y para indicar el pasado, hacia atrás.

La Configuración Manual (CM) en la LSM

En las lenguas de señas, las manos son las principales herramientas para comunicar, aunque no son las únicas. Además de considerar la dirección del movimiento y el lugar en el espacio donde se hace una seña, también es esencial observar la forma que toman las manos, conocida como configuración manual (CM). Esta configuración puede variar tanto en la mano dominante como en la no dominante.

La configuración manual, entonces, representa la forma específica que adoptan las manos al momento de hacer una seña. Esto incluye aspectos como:

- La posición de los dedos: si están juntos o separados, doblados o rectos.
- La forma general de la mano: abierta, en puño, en forma de garra, etc.
- La ubicación del pulgar y del índice, que suelen tener movimientos propios.

Desde un punto de vista técnico, la configuración manual forma parte de lo que se llama la matriz articulatoria. Dentro de ella, se distinguen dos grupos importantes:

- Los dedos (índice, medio, anular y meñique), que suelen moverse como bloque.
- El pulgar, que, por su movilidad más independiente, se analiza aparte.

Debido a todas las combinaciones posibles entre estos elementos, las configuraciones manuales no pueden reducirse a formas simples, sino que son estructuras complejas que generan significado cuando se combinan con otros componentes de la seña.

Orientación de la Palma de la Mano

La orientación de la palma se refiere a la dirección en la que se encuentra la palma

de la mano en relación con el cuerpo de la persona que está haciendo la seña, justo en el momento en que adopta la configuración manual.

En la Lengua de Señas Mexicana (LSM), se han identificado nueve posibles formas de orientar la palma durante la articulación de una seña. Estas son:

1. Palma hacia arriba, con los dedos apuntando a la izquierda.
2. Palma hacia arriba, con los dedos apuntando hacia el frente.
3. Palma hacia abajo, con los dedos dirigidos a la izquierda.
4. Palma hacia abajo, con los dedos apuntando hacia adelante.
5. Palma hacia la izquierda, con los dedos hacia arriba.
6. Palma hacia la izquierda, con los dedos hacia el frente.
7. Palma hacia el frente, con los dedos señalando hacia arriba.
8. Palma frente al cuerpo, dedos hacia arriba.
9. Palma frente al cuerpo, dedos hacia la izquierda.

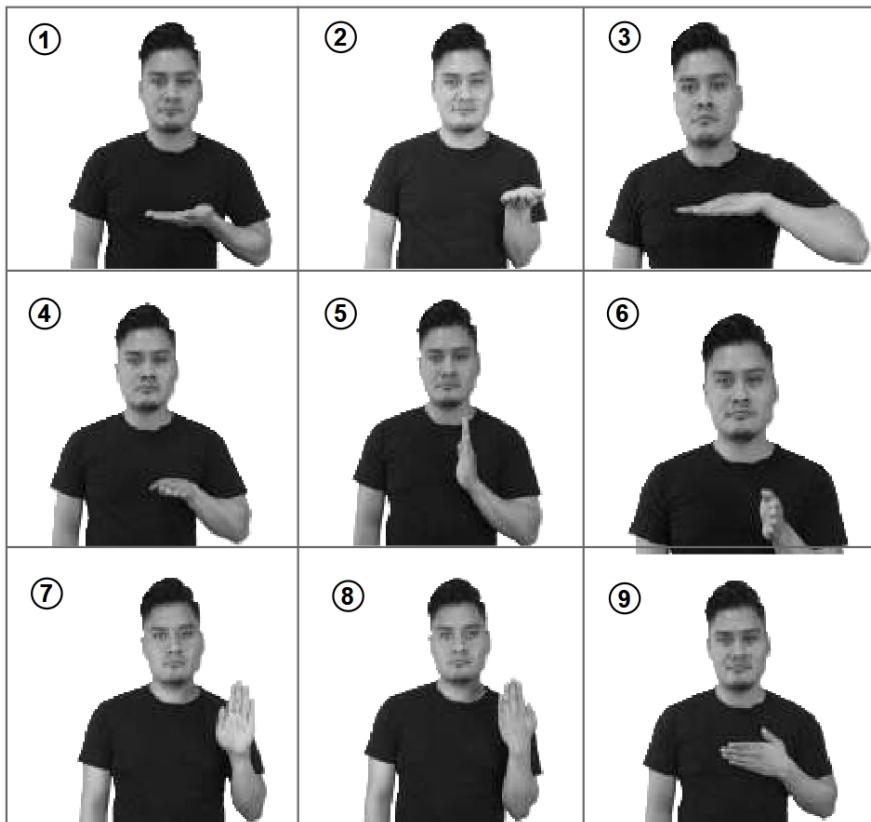


Figura 2.4: Orientaciones de la palma de la mano en LSM, obtenido de [s102].

Cada una de estas orientaciones forma parte de la estructura visual y espacial de una seña, y su correcta ejecución es clave para transmitir el significado deseado.

Ubicación en la Lengua de Señas Mexicana (LSM)

La ubicación se refiere al lugar específico en el espacio donde se realiza una seña. Este espacio, conocido como espacio señante, puede estar frente al cuerpo o sobre él, y es clave para transmitir el significado correcto.

Para describir las señas en este diccionario, se dividió el espacio señante principalmente en niveles de altura y direcciones laterales. En algunos casos, también se toma en cuenta una tercera dimensión, que implica mayor cercanía o profundidad.

Cuando las señas se hacen sobre el cuerpo, se habla de ^alturas ^{es}pecíficas, como por ejemplo:

- A la altura del cuello
- A la altura del hombro
- A la altura del pecho
- A la altura del plexo
- A la altura de la cintura
- A la altura de la cadera

Si la seña se mueve entre dos puntos, se describe como un desplazamiento, por ejemplo:

- Del pecho a la cintura
- Del hombro a la cadera
- Del cuello a la cadera

Cuando el movimiento es horizontal o de un lado a otro, también se aclara, por ejemplo:

- A la altura del pecho, de izquierda a derecha

En el caso de las señas realizadas en la cara, se puede ser más preciso indicando zonas como:

- A la altura de los ojos
- A la altura de las cejas

Y si la seña se hace sobre el tronco del cuerpo, se especifica si es:

- Del lado izquierdo
- Del lado derecho
- Al centro

Aunque algunas ubicaciones pueden detallarse aún más, se busca usar una descripción unificada para facilitar la comprensión.

Dirección del Movimiento de la mano en la LSM

La dirección se refiere a la trayectoria que la mano sigue al realizar una seña. En el siguiente esquema se muestran las nueve direcciones que las configuraciones manuales pueden seguir durante la articulación de las señas respecto al cuerpo.

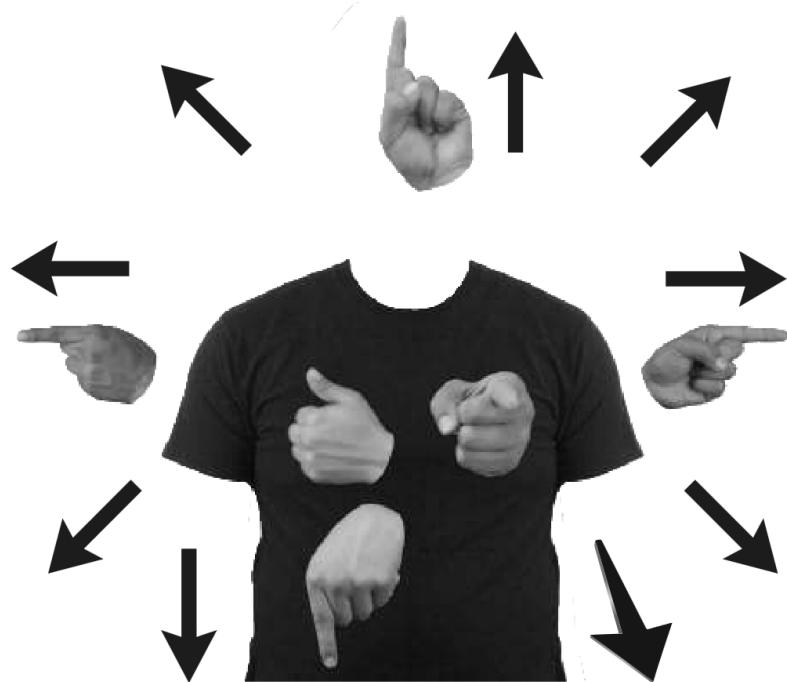


Figura 2.5: Direcciones posibles que sigue la mano en la LSM, obtenido de [s102].

Explicación de los movimientos y sus símbolos

Una vez especificadas las posibles direcciones de las configuraciones manuales, se presenta a continuación una tabla con todos los movimientos que las manos pueden realizar en la LSM. En la primera columna se menciona el nombre del movimiento; en la segunda, la descripción del mismo, y en la tercera aparecen flechas o imágenes de la mano para indicar la dirección o la manera en que las configuraciones manuales se mueven.

Rasgos no manuales: expresión facial y gestos

Los rasgos no manuales (RNM) en la Lengua de Señas Mexicana incluyen la expresión facial, los gestos y los movimientos del cuerpo. Estos elementos se realizan al mismo tiempo que las señas y tienen una función gramatical clave, ya que aportan significado al mensaje, similar a cómo el tono de voz o la velocidad lo hacen en el español hablado.

También existen gestos universales que no dependen del idioma o la cultura, como los que expresan felicidad, tristeza, dolor o alegría, y que se entienden en cualquier parte del mundo.

Tipos de Señas en la LSM

En la Lengua de Señas Mexicana (LSM), las señas se pueden clasificar de diferentes maneras, principalmente según cuántas manos se usan y cómo se mueven.

- Seña manual (SM): Se realiza con una sola mano.
- Seña bimanual (SB): Usa ambas manos, pero no necesariamente hacen lo mismo; puede haber movimientos distintos entre una y otra.
- Seña simétrica (SS): Ambas manos se mueven al mismo tiempo con movimientos similares o en espejo (como si se reflejaran una a la otra).
- Seña compuesta (SC): Se forma a partir de dos o más señas simples o al menos tres formas diferentes de las manos.

Además, según la relación entre la señal y su significado, también se pueden clasificar así:

- Icónicas: Estas señas imitan la forma o alguna característica del objeto al que se refieren. Por ejemplo, la señal de "árbol" muestra cómo es un árbol.
- Referenciales en el cuerpo: Algunas señas se hacen en partes del cuerpo relacionadas con el objeto, como la señal de "manzana", que se realiza en la mejilla.
- Arbitrarias: No guardan ninguna relación visual con el objeto o concepto. Ejemplos de estas son las señas de "gracias" y ".oportunidad".
- Inicializadas o alfabéticas: Se utilizan las letras del alfabeto manual, generalmente la inicial de la palabra en español, como en "mamá" o "alumno".
- Indéxicas: Estas señas señalan un lugar, persona u objeto en el espacio, como los pronombres: yo, tú, él, ella, allá, aquí, etc.

- Numéricas: Son aquellas donde la forma de la mano representa un número, y se usan para nombrar cosas como países o acciones. Ejemplos: "Dinamarca" (con el número 8), "mujer" (número 1), ".^abanico" (número 4) y ".^atención" (número 6).

Clasificadores en la LSM

En la LSM, los clasificadores son señas especiales que permiten describir mejor las características de un objeto. Estas señas combinan dos elementos: uno que indica a qué tipo de objeto se hace referencia (como persona, animal, cosa) y otro que muestra sus propiedades, como forma, tamaño o cómo se mueve.

Los clasificadores se basan en la configuración manual (CM), es decir, en la forma en la que se colocan y usan las manos. A través de estas configuraciones, se puede representar si un objeto es redondo, plano, grande, pequeño, blando, rígido, entre otros rasgos. También se pueden indicar su ubicación, cantidad u orden. Son muy útiles cuando no existe una seña exacta para algo, y ayudan a transmitir el mensaje de manera visual y clara.

Además, existen clasificadores de predicado, que no solo describen el objeto, sino que también aportan información sobre su movimiento, posición o estado. Estos se combinan con "raíces de movimiento" para señalar si algo se mueve, está quieto o entra en contacto con algo. Las raíces de movimiento pueden ser:

- Movimiento o proceso
- Descripción estática
- Contacto con otro objeto

Los clasificadores también se organizan en diferentes tipos, dependiendo de lo que representan:

- Clasificadores de entidad (personas, animales, cosas)
- De superficie (planos, mesas, pisos)
- De profundidad y anchura (algo profundo o ancho)
- De extensión o límites (como bordes o extremos)
- De perímetro (formas cerradas)
- De instrumento (objetos usados para realizar acciones)

Afijos

Un afijo es una pequeña unidad con significado que se añade a una palabra para cambiar su sentido o su función gramatical. De acuerdo con la definición de

la Real Academia Española, los afijos son morfemas que se agregan a la raíz de una palabra para alterar su significado o categoría. Sin embargo, en la Lengua de Señas, el uso de afijos no es común como lo es en las lenguas orales.

En las lenguas habladas, los afijos como prefijos y sufijos son parte esencial de la estructura de muchas palabras. En cambio, en la Lengua de Señas, su presencia es limitada y aparece sobre todo en situaciones en las que interviene el español escrito. Generalmente, son personas oyentes que conocen la LSM quienes tienden a emplear estos elementos con mayor frecuencia, adaptando la estructura del español al sistema visual y gestual de la lengua de señas.

Prefijos

En la Lengua de Señas Mexicana (LSM), los prefijos son elementos que se colocan al inicio de una señal para agregar información como el tiempo, el género o el número. Aunque en las lenguas orales los prefijos son comunes, en LSM su uso es más limitado y, en muchos casos, surge por influencia del español. Actualmente, se conservan pocos prefijos, como por ejemplo “in-” o “im-”, que se representan con una “I” hecha por la mano dominante al tocar la mano base.

Para expresar el género femenino, se utiliza una señal específica que aparece después de indicar el masculino. El número (singular o plural) suele marcarse antes del sustantivo, y si se quiere enfatizar, puede colocarse también después.

El tiempo del mensaje se indica al inicio, ya sea mediante una señal específica o con movimientos del cuerpo: inclinarse hacia adelante para el futuro, o hacia atrás para el pasado.

En cuanto a la negación, existen señas conocidas como dobletes, que tienen una forma afirmativa y otra negativa completamente distinta, sin necesidad de añadir gestos como mover la cabeza. Algunos ejemplos son:

- Gustar / No gustar
- Poder / No poder
- Saber / No saber
- Todavía / Todavía no
- Querer / No querer
- Haber / No haber
- Sirve / No sirve

Sufijos

Los sufijos son pequeñas unidades de significado que se colocan después de una seña para dar más precisión o detalle al mensaje. Su uso en la Lengua de Señas Mexicana (LSM) se ha dado principalmente por la influencia del idioma español, ya que en las lenguas orales es común agregar estas terminaciones a las palabras.

En el pasado, los sufijos más frecuentes en LSM eran “-ción” y “-mente”, ya que ayudan a formar sustantivos abstractos o adverbios. Sin embargo, con el tiempo han dejado de usarse tanto, y actualmente los sufijos que se siguen utilizando con mayor frecuencia son:

- -ito / -ita, que indican diminutivo o cercanía con afecto.
- -al, usado para formar adjetivos relacionados a un lugar o cosa.
- -or / -ora, que hacen referencia a profesiones o a quien realiza una acción.
- -dad, que se usa para formar conceptos abstractos, como en “amistad” o “bondad”.

2.3.5. Dactilología

La dactilología es un sistema de comunicación que transmite información mediante el deletreo manual, y en ocasiones es usado en conjunto con la lengua de señas. Se emplea la mano de diferente manera para pronunciar cada una de las letras [s22].

Otra definición de la dactilología es que es la representación manual de cada una de las letras que componen el alfabeto, para poder transmitir a las personas sordas cualquier palabra que se desee comunicar. Todas las lenguas de señas poseen mecanismos internos que les permiten generar mensajes [s23].

Para comunicarse por medio de dactilología se emplea la mano dominante a la altura de la barbilla, en conjunto con la articulación oral, siendo necesario que la cara y la boca sean visibles [s23]. Principalmente se usa para sustantivos, nombres propios, direcciones y palabras para los cuales no existe un signo creado.

Si bien la discapacidad auditiva representa una barrera de la comunicación, las personas sordas en los últimos años han buscado superar esa barrera con ayuda de dispositivos tecnológicos que puedan fungir como intérpretes. El desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA), más concretamente las técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) y modelado de animaciones 3D, han ayudado a crear nuevos sistemas que faciliten la interacción entre personas oyentes y personas de la comunidad sorda, derribando las barreras de la comunicación.

2.4. Inteligencia Artificial

La Inteligencia Artificial (IA) es la capacidad que poseen las máquinas para usar algoritmos y aprender de los datos para tomar decisiones tal como lo haría un ser humano [s3]. A diferencia del ser humano, la IA no necesita descansar y es capaz de analizar grandes cantidades de información, reduciendo el margen de error.

La IA se basa en el uso de algoritmos y tecnologías de aprendizaje automático para dar a las máquinas la capacidad de aplicar ciertas habilidades cognitivas y realizar tareas por sí mismas de manera autónoma o semiautónoma. A medida que la IA mejora, muchos procesos son más eficientes y algunas tareas que parecían complicadas se realizan con mayor rapidez y precisión [s31].

2.4.1. Clasificación de la Inteligencia Artificial

La IA puede ser clasificada de varias maneras, ya sea a partir de su grado de capacidad cognitiva o a partir de su grado de autonomía [s31].

Clasificación a partir de su grado de capacidad cognitiva:

- Inteligencia Artificial débil o limitada. Está diseñada para realizar tareas específicas de manera eficiente, pero no tiene la capacidad de razonar ni aprender de nuevas situaciones [s31].
- Inteligencia Artificial general o fuerte. Este tipo de IA tiene la capacidad de realizar varias tareas cognitivas como el razonamiento, el aprendizaje y la resolución de problemas. A diferencia de la IA débil, la IA fuerte es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y entornos [s31].
- Super Inteligencia Artificial. Tiene la capacidad de realizar cualquier tarea compleja que requiere Inteligencia Humana, ya que es muy poderosa, y puede superar a los seres humanos en términos de capacidad cognitiva y de aprendizaje [s31].

Clasificación de acuerdo con su grado de autonomía:

- Inteligencia Artificial Reactiva. Este tipo de IA realiza tareas específicas de manera autónoma, pero no tiene la capacidad de recordar eventos pasados ni de anticipar situaciones futuras. Es útil en situaciones en las que se requieren respuestas rápidas y precisas a situaciones específicas [s31].

- Inteligencia Artificial Deliberativa. Tiene la capacidad de planificar y tomar decisiones basándose en información del entorno y en objetivos predeterminados. Es decir, puede analizar situaciones y elegir opciones que le permitan cumplir con objetivos, o adaptarse a entornos empleando información del pasado y del futuro [s31].
- Inteligencia Artificial Cognitiva. Se caracteriza por su capacidad de imitar las funciones cognitivas humanas como lo son el razonamiento, la percepción y el aprendizaje, y tienen la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y entornos [s31].
- Inteligencia Artificial Autónoma. Es capaz de interactuar de manera autónoma con su entorno, tomar decisiones y aprender de nuevas situaciones, y cambiar sus objetivos y estrategias en función de las estrategias sin la necesidad de la intervención humana [s31].

De igual manera, la IA emplea diferentes técnicas, las cuales se enlistan a continuación [s4]:

- Búsqueda de soluciones. Esta técnica tiene por objetivo encontrar mecanismos de deducción y búsqueda de soluciones para la resolución de problemas cuando no se cuenta con un método directo [s4].
- Representación del conocimiento. Elaboración de métodos y técnicas eficientes que sean capaces de organizar conocimientos en un sistema, para posteriormente ser usados en la búsqueda de soluciones para diferentes problemáticas [s4].
- Reconocimiento de patrones. Son técnicas de clasificación para identificar subgrupos midiendo el parecido o similitud entre formas, con el objetivo de obtener conclusiones [s4].
- Robótica. Esta técnica tiene por objetivo la construcción de robots inteligentes capaces de funcionar con autonomía, que cuenten con la habilidad de realizar procesos mecánicos y manuales con el fin de obtener mayor productividad, suplir mano de obra y proporcionalidad flexibilidad en procesos industriales [s4].

- Redes Neuronales. Son sistemas compuestos por estructuras de red, con un gran número de conexiones entre diferentes capas de procesadores, que a su vez tienen asignadas diferentes funciones. Las redes neuronales efectúan una labor de aprendizaje por la reproducción de las salidas de un conjunto de entrenamiento [s4].
- Algoritmos genéticos. Son los tipos de algoritmos que tratan de emular el proceso de selección natural a un problema dado, en el que se aplican operadores genéticos para evaluar cada una de las soluciones propuestas. Se emplean procedimientos de búsqueda y optimización para mejorar las soluciones existentes y generar nuevas [s4].
- Sistemas expertos. Sistemas que almacenan conocimientos de expertos sobre un área o campo especializado, para obtener una solución mediante una deducción lógica [s4].
- Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN). El PLN se centra en el diseño de métodos y algoritmos que toman como entrada o producen como salida datos en la forma del lenguaje humano, ya sea en forma de texto, audio o animación [s41].

En este Trabajo Terminal nos centraremos en la técnica de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN). En el siguiente apartado se profundizará más en el concepto, características y usos del PLN.

2.5. Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)

El Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN, o NLP por sus siglas en inglés) es el campo de estudio que busca entender cómo funciona el lenguaje, su construcción, la generación de nuevo lenguaje, así como todas las tareas que tienen relación con el tratamiento del lenguaje como lo es la generación de texto, traductores, generadores de resúmenes, chatbots, entre otros [s44].

El PLN emplea el lenguaje natural para establecer comunicación entre un ser humano y una computadora. Esta última deberá entender las oraciones que le sean proporcionadas mediante modelos que le ayuden a entender los mecanismos humanos relacionados con el lenguaje [s43].

2.5.1. Arquitectura de un sistema de PLN

La arquitectura de un sistema de PLN está dividida en los siguientes niveles [s46]:

- a. **Nivel Fonético.** En este nivel se interpretan los sonidos dentro de las palabras.
- b. **Nivel Fonémico.** En el nivel fonémico se trabajan con los fonemas, los cuales son unidades teóricas básicas para estudiar el nivel fonológico de la lengua humana, ya que analizan la varianza en la pronunciación cuando las palabras están conectadas.
- c. **Nivel Morfológico.** Indica cómo es que las palabras se construyen a partir de unidades de significado más pequeñas, llamadas morfemas.
- d. **Nivel Léxico.** El nivel léxico se encarga del significado individual de cada palabra, analizando cada una de las palabras para conocer su significado y función dentro de una oración, tomando en cuenta el contexto en el que se encuentre.
- e. **Nivel Sintáctico.** Se analiza cómo es que las palabras se unen para formar oraciones, entendiendo la función estructural que cada palabra posee.
- f. **Nivel Semántico.** Se refiere al significado de las palabras, y cómo los mismos se unen para darle sentido a una oración, considerando también el contexto de la oración.
- g. **Nivel de Discurso.** Se encarga de trabajar con unidades de texto grandes, haciendo conexiones entre las oraciones. Se identifica la función que cumple cada oración en el texto, sumando información al significado del texto completo.
- h. **Nivel Pragmático.** Trata de cómo las oraciones son empleadas en diferentes situaciones y cómo es que el uso afecta el significado de las mismas.

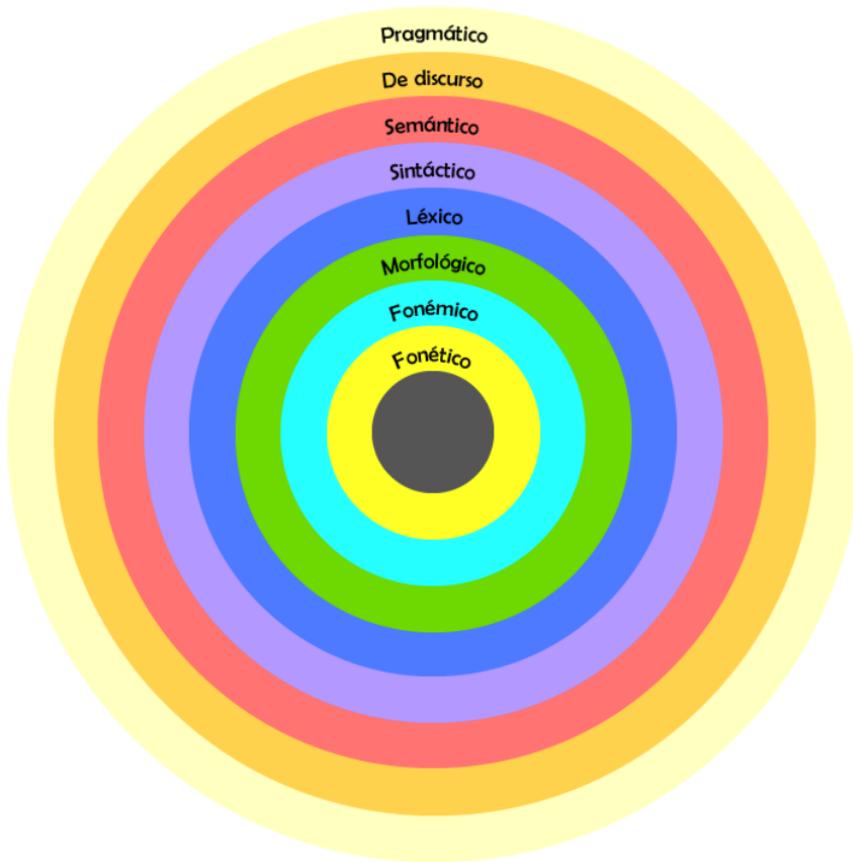


Figura 2.6: Niveles de la arquitectura de un Sistema de Procesamiento de Lenguaje Natural, obtenido de [s43].

Los pasos que sigue la arquitectura del sistema de PLN es la siguiente [s43]:

1. El usuario le expresa a la computadora lo que desea hacer.
2. La computadora analiza las oraciones que el usuario le proporciona, en el sentido morfológico y sintáctico. En otras palabras, se verifican los componentes léxicos definidos y se verifica si se cumple un orden gramatical entre los elementos identificados.
3. Se realiza un análisis sintáctico de las oraciones, para saber cuál es el significado de cada oración.
4. Después de realizar el paso anterior, se lleva a cabo un análisis pragmático de todas las oraciones juntas. Al final de este paso, la computadora obtiene

la expresión final.

5. Una vez obtenida la expresión final, la misma es ejecutada para obtener un resultado que será proporcionado al usuario.

2.5.2. Técnicas de PLN

El PLN se apoya de un conjunto de técnicas mediante las cuales se extrae información determinada de un texto. A continuación, se describen algunas de las técnicas más comunes utilizadas [s46]:

1. Detección de oraciones. La detección de oraciones recorta una secuencia de caracteres entre dos signos de puntuación; el signo debe estar acompañado por un espacio en blanco y se excluye el caso de la primer frase, y en posibles ocasiones la última frase. Corresponde el nivel de procesamiento sintáctico dentro de la arquitectura de PLN.

La detección de oraciones puede presentar algunas dificultades a la hora de procesar títulos, abreviaturas, o algunos elementos que no siguen algún patrón de texto plano. En esos casos se emplean bancos de palabras, que incluyen aquellos símbolos o abreviaturas necesarias para detectar las sentencias, y posteriormente son cargadas en el modelo [s46].

Pierre Vinken, 61 años, se unirá a la junta como director no ejecutivo 29 noviembre. El Sr. Vinken es presidente de Elsevier NV, el grupo editorial holandés.	<Párrafo inicio="0" fin="156"> <Oración inicio="0" fin="83" /> <Oración inicio="84" fin="156" />
---	--

Figura 2.7: Ejemplo de la delimitación de oraciones dentro de un párrafo, obtenido de [s46].

El ejemplo anterior muestra que, en el párrafo, el modelo en español determina que “Sr.” es una abreviatura de la palabra “Señor”, y por consiguiente ignora el signo de puntuación como final de la oración.

2. Segmentación por palabras. Después de que se identifican cada una de las oraciones que componen un texto, se procede a la segmentación por palabras, más conocida como analizador léxico o “Tokenizer”.

Esta técnica, perteneciente al nivel léxico, consiste en la identificación de tokens, los cuales son unidades lingüísticas como palabras, puntuación, números, caracteres alfanuméricos, etc. Para identificar tokens en idiomas modernos, se delimitan espacios en blanco con límites de palabra, entre comillas, paréntesis y puntuación.

El trato con las abreviaciones es similar a la detección de oraciones, ya que se emplea una lista de palabras recortadas reconocidas [s46].

Pierre Vinken, 61 años, se unirá a la junta como director no ejecutivo 29 noviembre. El Sr. Vinken es presidente de Elsevier NV, el grupo editorial holandés.	<Palabra inicio="0" fin="5" /> <Palabra inicio="7" fin="12" /> <Palabra inicio="15" fin="16" /> <Palabra inicio="20" fin="23" /> ...
---	--

Figura 2.8: Ejemplo de separación de palabras en un párrafo, obtenido de [s46].

En el ejemplo anterior, se obtiene la lista de palabras del texto, con la separación por palabras indicada por los espacios en blanco y los signos de puntuación.

3. Etiquetado gramatical o Part-of-Speech (POS) - tagging. El proceso de etiquetado gramatical consiste en asignar la categoría gramatical a cada una de las palabras de un texto, de acuerdo con la definición de esta o el contexto en el que aparece, como lo pueden ser los sustantivos, adjetivos, adverbios, etc.

Para lograr lo anterior, es primordial establecer las relaciones de una palabra con susadyacentes dentro de una frase o de un párrafo. Un mismo token puede tener múltiples etiquetas POS, pero solo una es válida dependiendo del contexto.

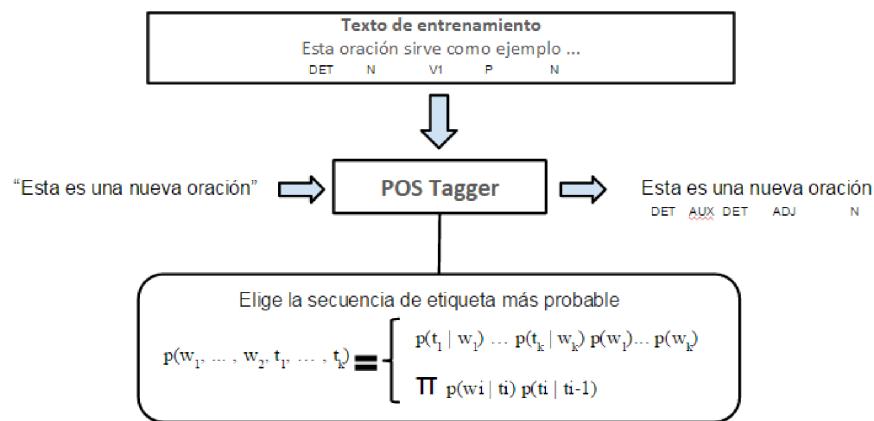


Figura 2.9: POS Tagger, obtenido de [s46].

4. Segmentación morfológica. En esta etapa, se realiza la identificación de morfemas, que son un fragmento mínimo capaz de expresar el significado de una palabra, es decir, es la unidad significativa más pequeña de un idioma.

La identificación de morfemas permite el análisis en profundidad de una palabra en un texto, ya que de esta forma se obtiene información específica como el género, modo, tiempo, etc. y es posible ubicar de manera precisa cada palabra de una oración.

Los morfemas se clasifican en 2 categorías. Los morfemas independientes admiten cierta libertad fonológica del lexema:

- Pronombres: cuíde-se, di-le, él, ella.
- Preposiciones: desde, a, con, de.
- Conjunciones: y, e, o, pero, aunque.
- Determinantes: él, ella, ese, un, una.

Por otro lado, los morfemas dependientes van unidos a otra unidad mínima dotada de significado, conocidos como monemas, para completar su significado. Los tipos de morfemas dependientes son:

- a) Derivativos: estos morfemas son facultativos, es decir, añaden matices al significado de los lexemas.
 - Prefijos
 - Sufijos
 - Interfijos

- b) Flexivos: estos morfemas son constitutivos, es decir, señalan relaciones gramaticales y sus accidentes entre los diferentes agentes de una acción verbal o una expresión nominal.

- Género
- Número
- Persona
- Modo y tiempo

5. Eliminación de Stop Words. Mediante esta técnica, se excluyen palabras comunes que tienen poco valor para la recuperación de información, con el fin de reducir el tamaño de un texto y seleccionar las palabras clave. La cantidad de ocurrencias de una palabra en un texto determina si es o no una “stop word”, siendo que cuanto más ocurrencias existan menos relevancia tiene en el texto; en su mayoría, los artículos, los pronombres, las preposiciones y las conjunciones.

A partir de un listado de palabras Stop words, se hace una búsqueda de aquellas palabras con mayor ocurrencia dentro de un texto, para su posible eliminación. En ocasiones, al listado de palabras de uso común se le agrega un conjunto de palabras propias del documento que se analiza, empleando la técnica TF-IDF (Term Frequency - Inverse Document Frequency), que permite determinar qué palabras son importantes para un documento de acuerdo con la frecuencia de aparición dentro de un texto.

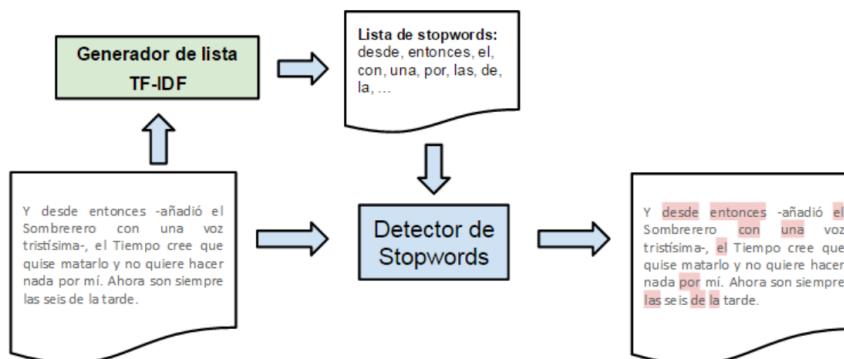


Figura 2.10: Ejemplo de Detección de Stop words, obtenido de [s34].

6. Reconocimiento de Entidades Nombradas (NER). Se realiza una búsqueda y clasificación de elementos de texto que pertenecen a categorías predefinidas, como lo son nombres de personas, nombres de entidades, organizaciones, lugares, expresiones temporales, cantidades, porcentajes. etc. Para poder hacer el reconocimiento de las diferentes entidades, se utilizan una serie de

aproximaciones, siendo necesario ademas, tener una noción del contexto en el cual se encuentra cada una de las entidades para determinar su significado. Finalmente, dentro de las posibles entidades se realiza una asociación con los conceptos del contexto dentro de una base de datos de conocimiento.

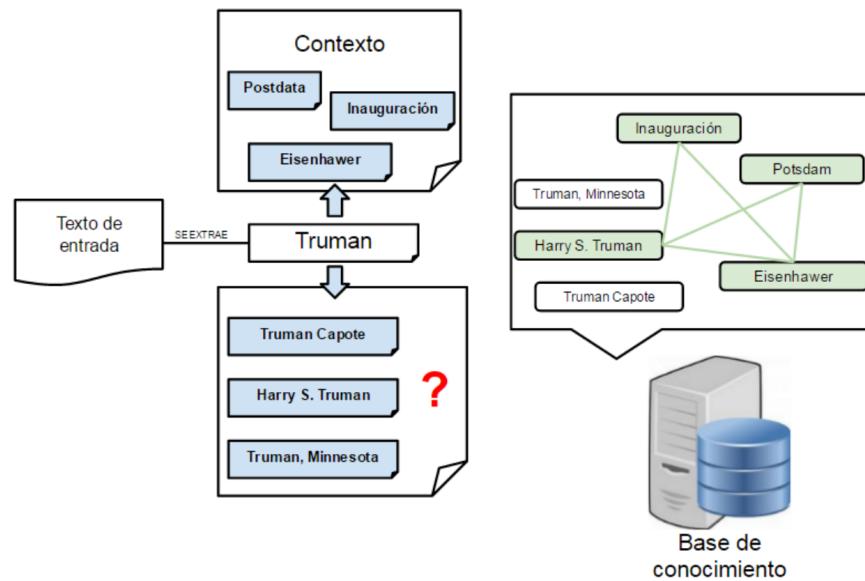


Figura 2.11: Reconocimiento de Entidades Nombradas, obtenido de [s46]

7. Stemming. Esta técnica busca un concepto de una palabra mediante la eliminación de prefijos y sufijos para obtener la raíz. De esta manera, se reduce la palabra a su mínimo elemento con significado

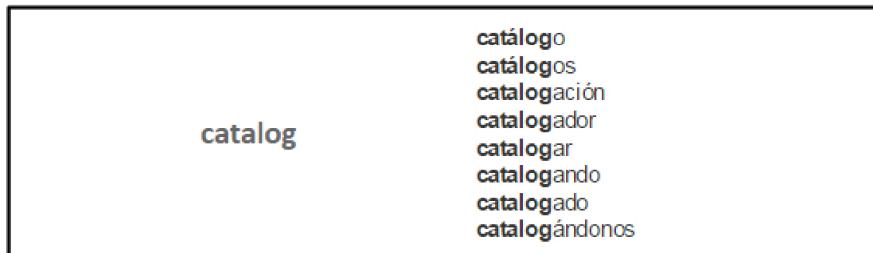


Figura 2.12: Ejemplo de los términos derivados de la raíz “catalog”, obtenido de [s46].

No obstante, es importante mencionar que esta técnica no siempre funciona correctamente debido a que hay palabras que poseen raíces compartidas por más de un significado.

Término con prefijo	Raíz/Stem	Término con el que causaría confusión
Prevalencia	valenc	Valencia, valencia, valenciano, ambivalencia, polivalencia
Precatalogar	catalog	Descatalogar, catálogo

Tabla 2.2: Ejemplos de términos con raíces compartidas, obtenido de [s46]

2.5.3. Aplicaciones del PLN

A continuación, se enlistan las principales aplicaciones del PLN:

- Recuperación y extracción de información. La recuperación de información es el proceso de encontrar datos en un repositorio grande, para satisfacer una necesidad de información [s45]. Por su parte, la extracción de información consiste en la obtención de ciertos elementos dentro de un texto que son de interés, para posteriormente ser pasadas a un formato de base de datos [s45].
- Minería de datos. La minería de datos permite descubrir patrones ocultos y relaciones en datos estructurados, empleando técnicas de reconocimiento de información, extracción de información y corpus procesados con técnicas de lingüística computacional [s45].
- Sistemas de búsqueda de respuestas. Son sistemas diseñados para interpretar una pregunta en lenguaje natural y proporcionar una respuesta, para evitar que los usuarios naveguen y lean varias páginas de resultados de búsqueda. Estos sistemas son alimentados con contenido fuente para entender las preguntas del usuario y encontrar las respuestas [s45].
- Generación de resúmenes automáticos. La generación de resúmenes consiste en emplear herramientas de PLN, para tomar una colección de términos, frases o párrafos significativos que definen el significado del texto original para generar un resumen. También se pueden emplear técnicas de PLN para parafrasear un texto y producir una síntesis [s45].
- Análisis de sentimientos. El análisis de sentimientos en textos es la identificación y extracción de información subjetiva, empleando herramientas de PLN y software de análisis de textos para automatizar el proceso. El análisis de sentimientos emplea una clasificación polarizada de sentimientos que consiste en un rango de -10 a 10 que se basa en el aprendizaje para evaluar emociones tanto negativas como positivas en corpus etiquetados de entrenamiento [s45].

- Traducción automática. La traducción automática consiste en tomar el texto escrito en un lenguaje y traducirlo a otro, manteniendo el mismo significado. El proceso de traducción automática sigue tres pasos: en primer lugar, el texto en el lenguaje original se transforma a una representación intermedia, luego se realizan modificaciones a esta representación intermedia basándose en la morfología del lenguaje, y finalmente se transforma al lenguaje destino [s45].

Este Trabajo Terminal gira en torno a la traducción automática, más en concreto del idioma español a la LSM. En el estado del arte se revisaron trabajos similares que fueron una implementación de la traducción automática, siendo que algunos emplearon modelos de animación 3D.

En el siguiente apartado se revisara una de las tecnologías necesarias para la construcción de modelos 3D, como lo es MediaPipe.

2.6. MediaPipe

MediaPipe es un conjunto de herramientas de código abierto para ser empleadas en tareas como el reconocimiento facial, seguimiento de gestos, detección de objetos y el seguimiento del cuerpo humano [s5].



MediaPipe

Figura 2.13: Logo de Mediapipe, obtenido de [i3].

2.6.1. Herramientas de MediaPipe

Las principales herramientas que ofrece MediaPipe son:

- MediaPipe Detección de caras. Permite detectar y seguir rostros de una imagen o vídeos en tiempo real, empleando técnicas de machine learning para mejorar la precisión [s5].
- Malla facial MediaPipe. Proporciona una malla 3D del rostro, para proporcionar información precisa sobre los rasgos faciales, lo cuál es útil en aplicaciones de animación y modelado 3D [s5].
- MediaPipe Seguimiento manual. Con esta herramienta se puede detectar y seguir los movimientos de la mano en tiempo real, con alta precisión [s5].
- MediaPipe Holistic. Combina la detección facial, el seguimiento de manos y el seguimiento corporal en una sola herramienta integrada, lo que es útil para aplicaciones de realidad aumentada y juegos [s5].
- MediaPipe Objectron. Es una herramienta para detectar y seguir objetos 3D en el espacio, siendo útil para comprender e interactuar con objetos reales en un entorno virtual [s5].
- Segmentación MediaPipe Selfie. Permite segmentar a las personas en el fondo de una imagen o vídeo [s5].
- MediaPipe Pose. Detecta las posturas del cuerpo humano, proporcionando información sobre las posiciones de las articulaciones y las extremidades [s5].
- Reconocimiento de gestos MediaPipe. Herramienta empleada en el reconocimiento de gestos de la mano para interacciones intuitivas y control de gestos [s5].
- MediaPipe EfficientDet. Mediante el uso de Redes Neuronales rápidas y eficaces, se puede mejorar la detección y localización de objetos en imágenes [s5].

2.6.2. MediaPipe Hands

MediaPipe Hands es una herramienta que permite el seguimiento en tiempo real de manos y dedos mediante el uso de técnicas de Machine Learning (ML), logrando detectar 21 puntos de referencia tridimensionales (3D) a partir de una sola imagen, incluso en dispositivos móviles [s104].

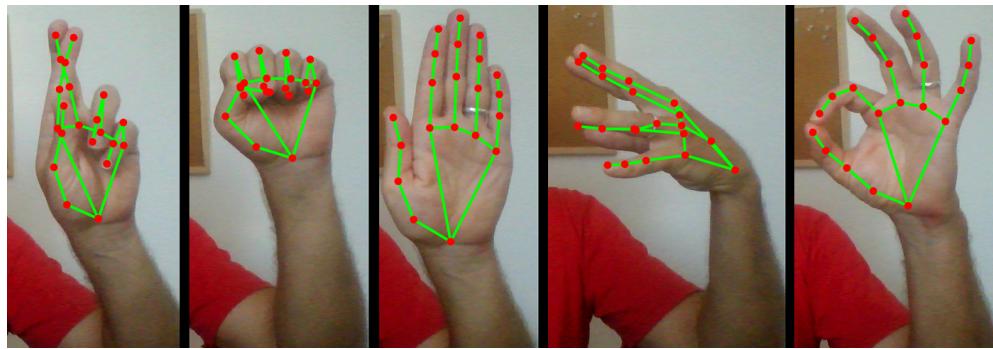


Figura 2.14: MediaPipe Hands, obtenido de [s104].

Este sistema funciona mediante un pipeline compuesto por dos modelos que trabajan de manera conjunta [s104]:

1. El modelo de detección de palmas, que analiza la imagen para localizar y delimitar la región donde se encuentra la mano, generando un cuadro delimitador orientado.
2. El modelo de estimación de puntos clave, que toma como entrada la región definida por el modelo anterior y predice las coordenadas 3D de 21 puntos clave (nudillos y articulaciones) de la mano.

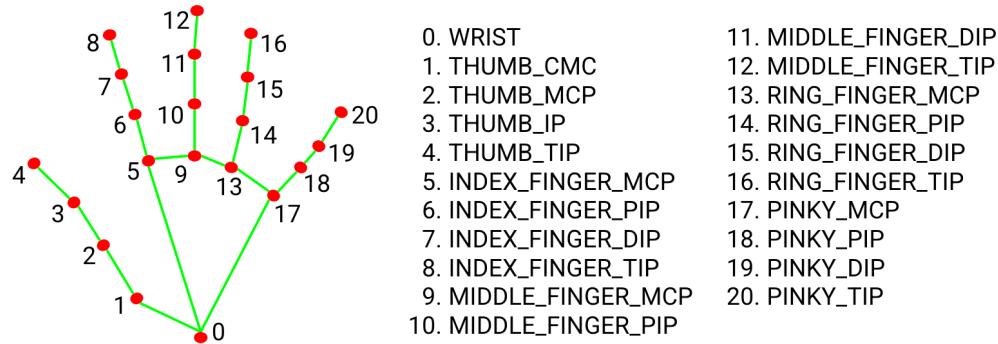


Figura 2.15: Listado de los 21 puntos clave de la mano que son detectados por el modelo de estimación de puntos clave, obtenido de [s103].

Para entrenar el modelo de estimación de puntos clave, se utilizaron aproximadamente 30,000 imágenes reales junto con modelos sintéticos de manos, superpuestos sobre distintos fondos [s103].

Debido a que la detección de la palma es más costosa computacionalmente, en flujos de video continuo el sistema optimiza su rendimiento reutilizando la región de la mano previamente detectada por el modelo de estimación de puntos clave. Solo en caso de perder la mano del encuadre o de no poder hacer un seguimiento adecuado, el sistema vuelve a activar el modelo de detección de palmas. Esto

permite reducir significativamente las llamadas a este último modelo, mejorando la eficiencia general del sistema [s103].

2.6.3. MediaPipe Pose

MediaPipe Pose permite detectar puntos de referencia de cuerpos humanos en una imagen o vídeo. Se emplea principalmente para identificar ubicaciones claves del cuerpo, analizar la postura y categorizar los movimientos [s51].

El marcador de poses emplea una serie de modelos para predecir los marcadores de poses [s51]:

- Modelo de detección de poses. Detectar la presencia de cuerpos con algunos puntos de referencia de poses clave.
- Modelo de marcador de pose. Agregar una asignación completa de una pose, en la que se generan 33 puntos de referencia de la pose 3D.

El modelo de marcador de pose realiza un seguimiento de 33 ubicaciones de puntos de referencia del cuerpo.

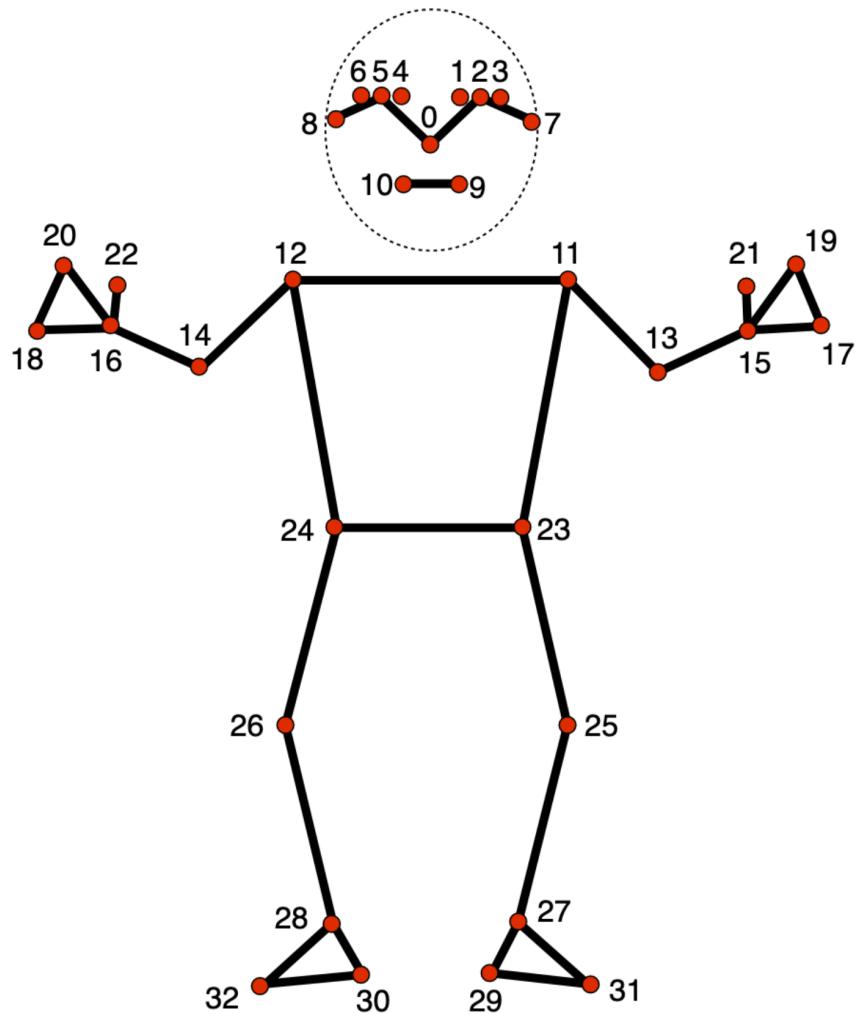


Figura 2.16: Ubicaciones de puntos de referencia del cuerpo [s51].

A continuación, se enlistan las partes representadas del cuerpo:

1. Nose - nariz
2. Left eye (inner) - ojo izquierdo (interior)
3. Left eye - ojo izquierdo
4. Left eye (outer) - ojo izquierdo (exterior)
5. Right eye (inner) - ojo derecho (interior)
6. Right eye - ojo derecho
7. Right eye (outer) - ojo derecho (exterior)

8. Left ear - oreja izquierda
9. Right ear - oreja derecha
10. Mouth (left) - boca (izquierda)
11. Mouth (right) - boca (derecha)
12. Left shoulder - hombro izquierdo
13. Right shoulder - hombro derecho
14. Left elbow - codo izquierdo
15. Right elbow - codo derecho
16. Left wrist - muñeca izquierda
17. Right wrist - muñeca derecha
18. Left pinky - meñique izquierdo
19. Right pinky - meñique derecho
20. Left index - índice izquierdo
21. Right index - índice derecho
22. Left thumb - pulgar izquierdo
23. Right thumb - pulgar derecho
24. Left hip - cadera izquierda
25. Right hip - cadera derecha
26. Left knee - rodilla izquierda
27. Right knee - rodilla derecha
28. Left ankle - tobillo izquierdo
29. Right ankle - tobillo derecho
30. Left heel - talón izquierdo
31. Right heel - talón derecho
32. Left foot index - punta del pie izquierdo
33. Right foot index - punta del pie derecho

MediaPipe suele ser empleado en conjunto con plataformas y motores gráficos, como pueden ser Blender y Unity, para la creación de modelos 3D. En el siguiente apartado se hará mención de Unity, enfocado principalmente en el desarrollo de modelos 3D.

2.7. Modelado de Animaciones 3D

El término animación 3D se refiere a la técnica de animación empleada para desplazar modelos tridimensionales generados digitalmente, sirviéndose para ello de un eje de coordenadas cartesiano virtual [s7].

La animación 3D ha estado históricamente más orientada a la replicación de la física del mundo real, ya que representa con total libertad la fuerza de gravedad, la inercia o la masa de cuerpos [s7].

2.7.1. Unity

Unity es una plataforma para el desarrollo de videojuegos y aplicaciones interactivas, que ofrece una amplia variedad de herramientas y recursos para crear experiencias visuales y funcionales [s8]. Es un motor gráfico empleado para desarrollar videojuegos, aplicaciones interactivas en 2D, 3D, realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR), y tiene soporte en varias plataformas como PC, consolas, dispositivos móviles y dispositivos de realidad extendida [s8].



Figura 2.17: Logo de Unity, obtenido de [i4].

Unity destaca por su conjunto de características robustas que facilitan el desarrollo de aplicaciones interactivas de alta calidad para la simulación física y el rendering, las cuales requieren visualización y experiencia de usuario de alta calidad [s8].

En la actualidad Unity es empleado en múltiples industrias, además del desarrollo de videojuegos, ya que es popular en sectores como la arquitectura, el diseño automotriz, la medicina y la educación.

2.8. Sistema Operativo Android

Un sistema operativo móvil es un conjunto de programas que habilitan características específicas de un teléfono móvil y brindan servicios a las aplicaciones móviles que se ejecutan en él [s81].

El sistema operativo Android es un sistema operativo móvil desarrollado por la empresa estadounidense Google y que está basado en el sistema operativo Linux. Es un sistema operativo abierto, gratuito, versátil, seguro y altamente personalizable que está desarrollado para dispositivos móviles como smartphones y tablets [s81].



Figura 2.18: Logo de Android, obtenido de [i5].

Las principales características de Android son las siguientes [s81]:

- Interfaz de Usuario (UI) personalizable. Los usuarios son capaces de cambiar el aspecto de sus dispositivos para adaptarlos a sus necesidades.
- Compatibilidad con múltiples fabricantes. Este sistema operativo es ejecutado en una gran cantidad de dispositivos de múltiples fabricantes.
- Google Play Store. Android cuenta con una tienda de aplicaciones que permite descargar diferentes aplicaciones de diversa índole, basadas en las necesidades de cada usuario.
- Asistente Virtual. Los usuarios tienen acceso a un asistente virtual llamado Google Assistant, que ayuda en la realización de tareas.

- Integración con servicios de Google. Android está integrado con servicios de Google como Gmail, Google Drive, Google Photos, Maps, entre otros.
- Compatibilidad con tecnologías emergentes. Android es compatible con tecnologías como la Realidad Virtual (VR), la Realidad Aumentada (AR) y los asistentes virtuales.

La versión actual del Sistema Operativo Android, al momento, es la versión Android 14, la cual fue anunciada el 04 de Octubre de 2023.

Capítulo 3

Desarrollo

3.1. Análisis y diseño de sistemas

3.1.1. Descripción del alcance

3.1.2. Entregables

3.1.3. Reglas de negocio

- **RN01:** El sistema debe permitir al usuario ingresar texto de forma manual o pegarlo desde otra aplicación.
- **RN02:** El sistema debe permitir solo la entrada de texto en español.
- **RN03:** El campo de entrada debe tener un límite de caracteres (por ejemplo, 30 caracteres).
- **RN04:** El sistema debe validar el texto ingresado para evitar caracteres no permitidos.
- **RN05:** El botón de traducción debe estar habilitado solo cuando el campo de texto no esté vacío.
- **RN06:** El sistema debe mostrar un mensaje de error si el texto ingresado no es válido.
- **RN07:** El sistema debe permitir al usuario editar el texto antes de enviarlo a traducción.
- **RN08:** El sistema debe traducir el texto ingresado a LSM.
- **RN09:** El sistema debe asignarle una única traducción y animación a cada texto validado.

- **RN10:** El sistema deberá deletrear el texto ingresado utilizando el alfabeto dactilológico de LSM si no existe una traducción en LSM en la base de datos.
- **RN11:** El sistema debe mostrar el resultado de la traducción en formato animado.

3.1.4. Requerimientos funcionales

- **RF01: Entrada de Texto** La aplicación debe permitir al usuario ingresar texto en español que será traducido a LSM.
- **RF02: Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)** Implementar un módulo que analice y procese el texto ingresado, identificando frases clave y contextos específicos para su traducción adecuada.
- **RF03: Generación de Avatares 3D** Desarrollar avatares 3D que representen visualmente las señas correspondientes a las frases procesadas. Los avatares deben ser capaces de mostrar expresiones faciales y movimientos corporales que reflejen la gramática y sintaxis de la LSM.
- **RF04: Animaciones y Transiciones** Las animaciones entre señas deben ser fluidas y naturales, utilizando IA para optimizar las transiciones y evitar movimientos bruscos o poco realistas.
- **RF05: Interfaz de Usuario (UI)** Diseñar una interfaz intuitiva y accesible que permita a los usuarios ingresar texto personalizado para su traducción.
- **RF06: Modo de Deletreo** En caso de que una frase no esté disponible en la base de datos, la aplicación debe ofrecer la opción de deletrear palabra por palabra utilizando el alfabeto dactilológico de la LSM.
- **RF07: Compatibilidad** La aplicación debe ser compatible con la última versión de Android, garantizando su funcionamiento en una amplia gama de dispositivos móviles.

3.1.5. Requerimientos no funcionales

- **RnF01: Rendimiento** La aplicación debe cargar y procesar las traducciones en menos de 2 segundos, garantizando una experiencia de usuario rápida y eficiente.
- **RnF02: Usabilidad** La interfaz debe ser fácil de navegar, con instrucciones claras y botones de acción bien definidos, siguiendo las heurísticas de usabilidad de Nielsen.

- **RnF03: Escalabilidad** El sistema debe ser capaz de adaptarse a futuras expansiones, como la inclusión de más frases, soporte para otros dialectos de señas o integración con otras plataformas.

3.1.6. Casos de uso

Caso de uso 01: Entrada de texto

Resumen

El usuario ingresa texto en español en la aplicación, que luego es procesado y traducido a LSM.

Descripción

Atributos	Tipo de texto: Español, límite de 500 caracteres, validación de caracteres permitidos.
Actores	Usuario (quien ingresa el texto).
Precondiciones	El sistema está abierto y funcionando correctamente. El usuario debe estar en la pantalla principal.
Actividad que se va a bitácora	Registro del texto ingresado por el usuario y la fecha y hora de la traducción solicitada.
Registro que se va a bitácora	Texto ingresado, usuario que lo ingresó, IP del dispositivo, timestamp de la acción.
Viene de	

Trayectoria principal

- 1 El sistema muestra un campo de entrada de texto en la pantalla principal de la aplicación, permitiendo al usuario ingresar texto en español. Además, la interfaz incluye:
 - Botón para iniciar la traducción.
- 2 Ingresa el texto en el campo de entrada.
- 3 El sistema procesa el texto ingresado y lo traduce a LSM, mostrando el resultado en formato animado o en video.
- 4 Puede modificar el texto y volver a ejecutar la traducción si es necesario.

— *Fin del caso de uso.*

Diseño de la interfaz

Caso de uso 02: Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)

Resumen

El sistema procesa el texto ingresado mediante PLN y lo prepara para su conversión a señas en LSM.

Descripción

Atributos	Tipo de texto procesado, análisis semántico y sintáctico.
Actores	Sistema (encargado del procesamiento del texto).
Precondiciones	El texto ingresado por el usuario debe estar disponible y correctamente formateado.
Actividad que se va a bitácora	Registro del texto procesado, las frases clave y el análisis semántico realizado.
Registro que se va a bitácora	Texto procesado, identificaciones de frases clave, timestamp del análisis.
Viene de	El caso de uso “Entrada de texto”.

Trayectoria principal

- 1 ○ El sistema recibe el texto ingresado por el usuario.
- 2 ○ El sistema analiza el texto utilizando el módulo de procesamiento de lenguaje natural, identificando frases clave y contexto semántico para una traducción adecuada.
- 3 ○ El sistema prepara el texto procesado para la generación de las señas en LSM.

— *Fin del caso de uso.*

Caso de uso 03: Generación de Avatares 3D

Resumen

El sistema genera un avatar 3D que realiza y muestra en pantalla la traducción en señas LSM, incluyendo expresiones faciales y movimientos corporales.

Descripción

Atributos	Avatar 3D, animación de señas, expresiones faciales y movimientos corporales.
Actores	Sistema (generador del avatar 3D), Usuario (quien visualiza el avatar).
Precondiciones	El texto debe haber sido procesado y traducido a LSM correctamente.
Actividad que se va a bitácora	Registro de la generación del avatar y las animaciones realizadas.
Registro que se va a bitácora	Avatar generado, tipo de señas representadas, timestamp de la generación.
Viene de	El caso de uso “Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)”.

Trayectoria principal

- 1  El sistema genera un avatar 3D correspondiente a la traducción de la frase en LSM.
- 2  El avatar 3D realiza las señas correspondientes, incluyendo expresiones faciales y movimientos corporales.
- 3  El avatar 3D se presenta en la pantalla al usuario, mostrando la traducción de la frase en LSM.

— *Fin del caso de uso.*

Caso de uso 04: Modo de Deletreo

Resumen

El sistema detecta una palabra desconocida y activa el modo de deletreo, mostrando cada letra con gestos del alfabeto dactilológico de LSM.

Descripción

Atributos	Alfabeto dactilológico, letras individualmente representadas en LSM.
Actores	Usuario (quien observa el deletreo), Sistema (que activa el modo de deletreo).
Precondiciones	La palabra no debe estar en la base de datos de LSM.
Actividad que se va a bitácora	Registro del uso del modo de deletreo por parte del usuario.
Registro que se va a bitácora	Palabra deletreada, secuencia de letras, timestamp de la actividad.
Viene de	El caso de uso “Entrada de texto” o “Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)”.

Trayectoria principal

- 1  El sistema detecta que la palabra ingresada no está en la base de datos de LSM.
 - 2  El sistema activa el modo de deletreo, permitiendo al usuario ver la palabra deletreada utilizando el alfabeto dactilológico de LSM.
 - 3  El usuario observa las letras del deletreo en la pantalla, cada una representada por un gesto del alfabeto dactilológico de LSM.
- *Fin del caso de uso.*

Caso de uso 05: Animaciones y Transiciones

Resumen

El sistema usa IA para gestionar animaciones fluidas entre señas en LSM, evitando movimientos bruscos y mejorando la experiencia visual.

Descripción

Atributos	Animación fluida, transiciones entre señas optimizadas, uso de IA.
Actores	Sistema (que gestiona las animaciones y transiciones).
Precondiciones	El avatar 3D debe estar generado y las señas deben estar listas para la animación.
Actividad que se va a bitácora	Registro de la generación y ejecución de las animaciones y transiciones.
Registro que se va a bitácora	Transiciones entre señas, optimización de IA, timestamp de la animación.
Viene de	El caso de uso “Generación de Avatares 3D”.

Trayectoria principal

- 1  El sistema gestiona las animaciones entre las señas de LSM, asegurando que sean fluidas y naturales.
- 2  Utiliza inteligencia artificial (IA) para optimizar las transiciones entre las señas, evitando movimientos bruscos o poco realistas.
- 3  El sistema presenta las animaciones de las señas con transiciones suaves, brindando una experiencia visual coherente.

— *Fin del caso de uso.*

Caso de uso 06: Compatibilidad

Resumen

La aplicación es compatible con la última versión de Android y se adapta a diversos dispositivos y tamaños de pantalla.

Descripción

Atributos	Compatibilidad con versiones de Android, ajustes automáticos según dispositivos.
Actores	Sistema (que garantiza la compatibilidad), Usuario (que utiliza la aplicación).
Precondiciones	La aplicación debe estar instalada en un dispositivo con la versión compatible de Android.
Actividad que se va a bitácora	Registro de la versión de Android y la compatibilidad del dispositivo.
Registro que se va a bitácora	Versión de Android, tipo de dispositivo, timestamp de la verificación de compatibilidad.
Viene de	El caso de uso “Inicio de la aplicación” o “Verificación de configuración del dispositivo”.

Trayectoria principal

- 1  La aplicación debe ser compatible con la última versión de Android.
- 2  El sistema garantiza su funcionamiento en una amplia gama de dispositivos móviles, ajustándose a diferentes tamaños de pantalla y capacidades del dispositivo.

— *Fin del caso de uso.*

Emergencia (3 a 5 palabras)	Saludo (2 a 4 palabras)	Agradecimiento /Resuestas (2 a 4 palabras)
Ayuda, por favor.	Hola, ¿cómo estás?	Gracias.
Llama a la policía.	Buenos días.	Muchas gracias.
Necesito un médico.	Buenas tardes.	Te lo agradezco.
Estoy herido/a.	Buenas noches.	Que amable.
¿Dónde está el hospital?	¿Qué tal?	Estoy muy agradecido/a.
Es una emergencia.	Mucho gusto.	Gracias por tu ayuda.
¿Puedes ayudarme?	Encantado/a de conocerte.	Cuando quieras.
Necesito asistencia urgente.	¿Cómo te llamas?	No hay problema.
¿Dónde está la salida?	Me llamo [nombre].	No pasa nada.
¡Fuego! ¡Fuego!	Hasta luego.	Es un placer.

3.1.7. Diagrama de casos de uso

3.1.8. Mockups del sistema

3.1.9. Identificación de riesgos

3.1.10. Evaluación de riesgos

3.1.11. Mitigación de riesgos

3.2. Selección de los datos

3.2.1. Recolección de datos

3.3. Preparación de los datos

Capítulo 4

Conclusiones

Capítulo 5

Referencias

Capítulo 6

Trabajo relacionado

Capítulo 7

Desarrollo

Capítulo 8

Experimentos

Capítulo 9

Conclusiones y trabajo futuro

Capítulo 10

Estudio de viabilidad y factibilidad

10.1. Viabilidad

El análisis de viabilidad considera los conocimientos técnicos del equipo, la madurez de las tecnologías disponibles y las condiciones actuales para el desarrollo del prototipo de una aplicación para la traducción de frases del español a Lengua de Señas Mexicana (LSM). Este estudio permite evaluar si el proyecto puede llevarse a cabo de manera exitosa bajo las condiciones planteadas.

10.1.1. Conocimientos y experiencia

El equipo de desarrollo cuenta con conocimientos en procesamiento de lenguaje natural (PLN), programación de aplicaciones móviles y web, así como en el manejo básico de animaciones y recursos visuales. Aunque la experiencia en animación 3D para señas es limitada, se considera viable el aprendizaje y la implementación de modelos básicos, apoyándose en recursos de investigación, bibliotecas existentes y posibles colaboraciones con expertos en LSM. Esto respalda la viabilidad técnica del proyecto en cuanto a conocimientos y capacidades del equipo.

10.1.2. Tecnologías disponibles

Existen diversas tecnologías y herramientas que permiten la creación de un sistema de traducción de texto a señas, tales como bases de datos de señas en video, motores de animación 3D, y frameworks para el desarrollo de aplicaciones móviles. Además, se dispone de plataformas de código abierto que pueden facilitar la representación de señas a través de modelos animados o videos precargados.

Entre las tecnologías consideradas para el proyecto se encuentran:

- Librerías y bases de datos de señas mexicanas (videos de señas).

- Herramientas de animación 3D como Blender o motores ligeros compatibles con aplicaciones móviles.
- Frameworks de desarrollo móvil como Flutter o React Native.
- Herramientas de PLN para el análisis y segmentación de frases en español.

10.1.3. Condiciones para la ejecución

El proyecto se desarrolla como parte de un trabajo terminal académico, lo que facilita el acceso a recursos institucionales, asesoría docente y bibliografía especializada. Además, el creciente interés social y académico por promover la inclusión de la comunidad sorda en México crea un contexto favorable para la ejecución de este tipo de proyectos.

10.1.4. Escalabilidad

Si bien el proyecto se plantea inicialmente como un prototipo académico, la arquitectura modular permitirá una posible escalabilidad hacia una versión comercial en el futuro. Esto incluiría la incorporación de más frases, optimización de los motores de animación y adaptación a otros dispositivos o plataformas. Sin embargo, se reconoce que la escalabilidad implicaría mayores recursos financieros y humanos, los cuales deberán evaluarse en etapas posteriores.

10.2. Factibilidad

La factibilidad del proyecto se analiza en función de los recursos financieros, humanos y tecnológicos disponibles, así como del tiempo estimado para su desarrollo.

10.2.1. Recursos financieros

Dado que el proyecto tiene carácter académico, los costos asociados son mínimos, centrados principalmente en:

- Uso de plataformas de desarrollo (gratuitas o con licencias de estudiante).
- Adquisición o generación de materiales visuales (videos o animaciones de señas).
- Posibles servicios de almacenamiento o hosting para la aplicación, en caso de requerirse.

El siguiente cuadro muestra una estimación preliminar de costos:

Concepto	Costo estimado (MXN)
Licencias de software o herramientas (si aplica)	0 – 2,000
Hosting / almacenamiento en la nube	0 – 1,500
Producción o adquisición de videos de señas	0 – 5,000
Total estimado	0 – 8,500

Tabla 10.1: Estimación de costos para el desarrollo del prototipo

10.2.2. Recursos humanos

El equipo está conformado por estudiantes con formación en ingeniería en inteligencia artificial y desarrollo de software, lo que asegura las competencias necesarias para llevar a cabo el proyecto. Se considera factible, además, realizar capacitaciones específicas en el manejo de bases de datos de señas y en técnicas básicas de animación si el proyecto lo requiere.

10.2.3. Recursos tecnológicos

Se cuenta con el equipo de cómputo necesario para el desarrollo de la aplicación, así como con acceso a las plataformas y herramientas de software requeridas (ambientes de desarrollo, motores de animación, bibliotecas de PLN, etc.). Esto asegura la disponibilidad de los recursos tecnológicos para la implementación del prototipo.

10.2.4. Plazo

El tiempo estimado para el desarrollo del prototipo es de aproximadamente 4 meses, dividido en fases de análisis, diseño, desarrollo, pruebas y presentación. Dado que el proyecto se enfoca en un alcance controlado (traducción de un conjunto limitado de frases predefinidas), el plazo es considerado suficiente para cumplir con los objetivos planteados.

10.3. Conclusión

El estudio realizado permite concluir que el proyecto es viable y factible dentro del contexto académico. El equipo cuenta con los conocimientos básicos necesarios, acceso a las tecnologías requeridas y recursos suficientes para la construcción de un prototipo funcional. Si bien se identifican áreas que pueden requerir aprendizaje adicional, estas no representan un impedimento significativo para el desarrollo exitoso del sistema, siempre y cuando se respeten los alcances definidos y se mantenga una adecuada gestión del proyecto.

Capítulo 11

Análisis financiero

11.1. Introducción

En la actualidad, la inclusión y la accesibilidad representan pilares fundamentales para el desarrollo de tecnologías que permitan garantizar la comunicación efectiva entre todas las personas, sin importar sus capacidades físicas o sensoriales. Dentro de este contexto, la Inteligencia Artificial (IA) y el Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) ofrecen herramientas innovadoras para enfrentar desafíos relacionados con la accesibilidad lingüística, especialmente en comunidades que utilizan lenguas de señas.

El presente proyecto propone el diseño, desarrollo e implementación de un prototipo de aplicación móvil que permite la traducción de frases del español a la Lengua de Señas Mexicana (LSM), utilizando animaciones 3D fluidas y naturales. El objetivo es facilitar la interacción entre personas oyentes y personas con discapacidad auditiva, promoviendo la inclusión y el acceso a la comunicación en situaciones cotidianas, especialmente en saludos y escenarios de emergencia.

Mediante el uso de técnicas de PLN para el procesamiento de las frases en español, así como el modelado 3D apoyado en la biblioteca MediaPipe, el prototipo busca ofrecer una solución accesible, eficiente y compatible con la última versión de Android, considerando el amplio uso de este sistema operativo en México. Esta herramienta está pensada como un recurso complementario para apoyar la inclusión, contribuyendo a reducir las barreras de comunicación que enfrenta la comunidad sorda.

11.2. Objetivos del producto

- Desarrollar un prototipo de aplicación móvil capaz de traducir frases del español a LSM mediante animaciones 3D continuas y comprensibles.
- Facilitar la comunicación en situaciones de emergencia y en interacciones cotidianas mediante un conjunto predefinido de frases y dactilología para casos no contemplados.

- Implementar técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural para mejorar el reconocimiento y adaptación de las frases al contexto de la traducción.
- Garantizar la compatibilidad y el rendimiento del prototipo en dispositivos con Android 14, optimizando la experiencia del usuario final.

11.3. Descripción del producto

El producto consiste en una aplicación móvil orientada a traducir frases escritas en español hacia representaciones animadas en Lengua de Señas Mexicana (LSM), utilizando modelos 3D que permitan una visualización fluida, continua y natural de las señas. En caso de no contar con una traducción directa para alguna frase, la aplicación ofrecerá la opción de dactilología para asegurar siempre una respuesta adecuada.

11.3.1. Características principales

- **Animaciones 3D fluidas y naturales:** Modelado de las señas de LSM con especial atención a la continuidad de los movimientos, evitando transiciones abruptas o cortes entre gestos.
- **Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN):** Análisis y segmentación de las frases en español para adaptar las traducciones al contexto, facilitando la correcta interpretación de las oraciones.
- **Compatibilidad con Android 14:** Desarrollo y optimización del prototipo para dispositivos con la versión más reciente del sistema operativo Android, asegurando estabilidad y rendimiento.
- **Dactilología como recurso complementario:** Deletereo mediante el alfabeto manual en casos donde la frase no esté predefinida, garantizando siempre una alternativa de comunicación.
- **Interfaz simple e intuitiva:** Diseño centrado en la experiencia del usuario, especialmente pensado para la facilidad de uso por parte de personas oyentes que desean comunicarse con personas sordas.

Informe de costo de creación del producto

Este informe presenta el análisis financiero para el desarrollo del prototipo de la aplicación móvil de traducción de frases del español a Lengua de Señas Mexicana (LSM) mediante animaciones 3D. Para estructurar adecuadamente los costos del proyecto, se contemplan dos enfoques principales: la presupuestación mediante la cotización de recursos y la estimación de costos por actividades.

Presupuesto mediante recursos

Con el objetivo de garantizar una planificación adecuada para la creación del prototipo, el proceso se ha dividido en tres etapas principales. Cada etapa abarca actividades específicas que permiten avanzar de manera ordenada en el desarrollo, asegurando la calidad y funcionalidad del producto final. Las etapas consideradas son:

- Creación del producto.
- Despliegue del producto.
- Evaluación financiera.

Creación del producto

La primera etapa, **Creación del producto**, comprende todas las actividades necesarias para el desarrollo del prototipo, desde la definición de los objetivos, especificaciones técnicas y requisitos del sistema, hasta el diseño de las animaciones, el desarrollo del código y las pruebas funcionales. En esta fase se considera la implementación del Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) para la segmentación de las frases en español, así como el modelado y la animación 3D fluida para representar las señas en LSM.

Despliegue del producto

En la etapa de **Despliegue del producto**, se contemplan las acciones necesarias para poner en funcionamiento la aplicación en dispositivos Android. Esto incluye la publicación del prototipo, la configuración para su funcionamiento en Android 14, así como la elaboración de documentación técnica y guías de usuario. También se considera la realización de pruebas piloto con usuarios para validar la comprensión de las animaciones y obtener retroalimentación que permita realizar mejoras.

Evaluación financiera

La etapa de **Evaluación financiera** implica el análisis de los costos involucrados en las etapas anteriores y la valoración de los beneficios esperados en términos de impacto social y accesibilidad. Aunque el proyecto tiene fines académicos, se contempla un análisis básico de costos, incluyendo recursos humanos, tecnológicos y operativos, para evaluar la viabilidad de la solución en escenarios de uso real o potencial escalamiento.

Este enfoque estructurado permite asegurar una planificación clara y eficiente, contemplando los elementos técnicos, operativos y financieros que intervienen en el desarrollo del prototipo.

A partir del análisis de presupuesto mediante la cotización de recursos, se realiza además la estimación de costos por actividades. Cada etapa del proyecto se desglosa en actividades y tareas, a las cuales se les asigna un tiempo estimado en horas y un costo por hora. La suma total de estas tareas representa el costo de desarrollo del prototipo.

Finalmente, se considera una reserva de contingencia del 15 % sobre el costo total estimado, como previsión ante posibles riesgos o imprevistos identificados en el análisis de riesgos.

11.4. Análisis de recursos

11.4.1. Costos de servicios

El cálculo de los servicios se realizó considerando un periodo estimado de desarrollo de cuatro meses.

Recurso	Costo mensual	A 4 meses	
Electricidad e Internet (compartido entre integrantes)	\$500.00	\$2,000.00	
Almacenamiento en la nube (Google Drive / GitHub)	\$300.00	\$1,200.00	
Pruebas en dispositivos Android (emulador físico o virtual)	\$500.00	\$2,000.00	
Reserva para servicios externos o pruebas adicionales	\$1,000.00	\$4,000.00	
TOTAL SERVICIOS	\$2,300.00	\$9,200.00	\$

Tabla 11.1: Costos estimados de servicios ajustados al proyecto académico

11.4.2. Compras no recurrentes

A continuación, se presenta la tabla con los costos estimados de artículos o compras no recurrentes necesarios para el desarrollo del proyecto.

Recurso	Unidades	Costo unitario	Costo total
Equipo de cómputo personal (propio de los integrantes)	3	-	
Dispositivo Android para pruebas físicas	1	\$5,000.00	\$5,000.00
Capacitación online (cursos: Blender, MediaPipe, PLN)	3 cursos	\$800.00	\$2,400.00
Compra de modelos 3D o recursos gráficos (opcional)	1 paquete	\$2,500.00	\$2,500.00
TOTAL COMPRAS NO RECURRENTES			\$9,900.00

Tabla 11.2: Artículos y compras no recurrentes

11.4.3. Sueldos

El costo estimado de sueldos se calculó tomando como referencia el tiempo dedicado por los integrantes del equipo de desarrollo (3 estudiantes) y las posibles asesorías externas requeridas (validación de señas LSM y animación 3D). Este cálculo no representa un salario formal, sino una estimación del costo de oportunidad y la valoración del tiempo invertido, para efectos de análisis financiero del proyecto.

Equipo	Cantidad	Desarrollo		Mantenimiento / Ajustes	
		Mensual	4 meses	Mensual	A un año
Desarrollador (estudiante)	3	\$8,000.00	\$96,000.00 (32,000 c/u)	\$4,000.00 (referencial)	\$48,000.00 (escenario futuro)
Asesoría en animación 3D (freelance)	1 parcial	\$3,000.00	\$12,000.00	-	-
Asesoría en LSM (validación señas)	1 parcial	\$2,500.00	\$2,500.00 (por sesiones)	-	-
TOTAL	5	\$13,500.00	\$110,500.00	\$4,000.00	\$48,000.00

Tabla 11.3: Costos estimados de sueldos y asesorías para el desarrollo del prototipo

Nota aclaratoria: La columna de “Mantenimiento / Ajustes” se incluye únicamente como referencia para una posible fase futura de operación continua, en caso de que el prototipo evolucione hacia un producto comercial o se requiera soporte extendido. Para efectos de este trabajo terminal, dicha fase no será implementada, por lo que los costos de mantenimiento no forman parte del presupuesto activo del proyecto.

11.4.4. Resumen de costos estimados del proyecto

El siguiente cuadro presenta el resumen de los costos estimados para el desarrollo del prototipo de la aplicación móvil de traducción de frases del español a Lengua de Señas Mexicana (LSM) mediante animaciones 3D. Este análisis incluye los rubros de sueldos y asesorías, compras no recurrentes, servicios asociados y una reserva de contingencia para cubrir posibles riesgos o imprevistos durante el proceso de desarrollo.

Este resumen permite visualizar de manera clara y estructurada la distribución de los recursos necesarios para la concreción del prototipo. Cabe resaltar que, debido a la naturaleza académica del proyecto, las cifras aquí presentadas corresponden a estimaciones de costos de oportunidad y esfuerzo invertido por los integrantes, sin representar sueldos formales ni un esquema de operación comercial. La reserva de contingencia se incluye como una medida preventiva ante posibles ajustes, retrasos o necesidades técnicas adicionales que puedan surgir durante el desarrollo.

11.5. Presupuesto mediante actividades

El desglose de presupuesto por actividades se encuentra en el siguiente enlace: [Insertarlink](#).

Concepto	Costo total (MXN)
Sueldos y asesorías	\$110,500.00
Compras no recurrentes	\$9,900.00
Servicios	\$9,200.00
Subtotal	\$129,600.00
Reserva de contingencia (15 % del subtotal)	\$19,440.00
Total estimado del proyecto	\$149,040.00

Tabla 11.4: Resumen de costos estimados para el desarrollo del prototipo

A continuación, se presentan las fases del proyecto representadas visualmente:

11.6. Informe de costo de despliegue del prototipo

11.6.1. Informe de despliegue del prototipo

El despliegue del prototipo representa una etapa crucial dentro del proyecto, ya que permite verificar la correcta operación de la aplicación, validar la experiencia del usuario y obtener retroalimentación que contribuya a la mejora continua de la solución. Esta fase asegura que el prototipo esté funcional, accesible y que cumpla con los objetivos establecidos para la prueba en el entorno académico o controlado.

A continuación, se describe el detalle de esta etapa:

11.6.2. Objetivos del despliegue

- Verificar la funcionalidad del prototipo y su compatibilidad en dispositivos con Android 14.
- Facilitar la realización de pruebas piloto para validar la comprensión y fluidez de las animaciones 3D de la Lengua de Señas Mexicana (LSM).
- Obtener retroalimentación por parte de usuarios potenciales y especialistas, con el fin de identificar oportunidades de mejora.

11.6.3. Cronograma del despliegue

El cronograma del despliegue se fundamenta en la distribución estratégica de las actividades necesarias para la publicación, prueba y evaluación del prototipo. Estas actividades consideran la ejecución de pruebas internas, la validación con usuarios, la recopilación de observaciones y los ajustes finales con base en los resultados obtenidos.

Las actividades específicas y la estimación de tiempos para cada una de ellas se encuentran reflejadas en las tablas de presupuesto por actividades y su planificación respectiva.

11.6.4. Costos del despliegue

A continuación, se presenta un resumen de los costos asociados a las principales actividades de la fase de despliegue del prototipo:

- Gestión de calidad y pruebas internas: \$8,500.00.
- Validación con usuarios (pruebas piloto y retroalimentación): \$6,000.00.
- Documentación y ajustes finales del prototipo: \$5,250.00.

El costo total estimado para la fase de despliegue es de **\$19,750.00 MXN**.

11.6.5. Métricas para medir el éxito

Para evaluar la efectividad del despliegue del prototipo, se utilizarán los siguientes indicadores clave de desempeño (KPIs):

- Porcentaje de pruebas funcionales exitosas (fluidez y comprensión de las animaciones 3D): >90 %.
- Nivel de satisfacción o retroalimentación positiva por parte de usuarios evaluadores: >85 %.

Este informe de despliegue asegura una planificación organizada y enfocada en la calidad y funcionalidad del prototipo, maximizando las posibilidades de cumplir con los objetivos de accesibilidad e inclusión planteados en el proyecto.

11.7. Análisis exploratorio de costo de venta (proyección futura)

11.7.1. Escenario de comercialización y costo de venta

Si bien el presente trabajo terminal se enfoca en el desarrollo de un prototipo académico para la traducción de frases del español a Lengua de Señas Mexicana (LSM), se considera pertinente incluir un análisis exploratorio sobre la posible viabilidad comercial de la solución. Este ejercicio tiene carácter preliminar y no forma parte del alcance operativo actual del proyecto; sin embargo, permite proyectar un modelo de costos y precios que podría utilizarse en caso de que el prototipo evolucione hacia una implementación real en el mercado.

11.7.2. Análisis de costos

El desglose de los costos estimados para una eventual fase de comercialización, ajustado a valores racionales para un proyecto en su etapa inicial, es el siguiente:

Concepto	Monto estimado (M\$)
Presupuesto total de actividades	\$243,00
Presupuesto total de recursos (desarrollo)	\$89,50
Presupuesto total de recursos (despliegue)	\$268,50
Compras no recurrentes	\$196,00
Sueldo equipo (desarrollo)	Ajustado a horas horas
Sueldo equipo (mantenimiento)	Ajustado a horas horas
Reserva para riesgos e imprevistos (15 %)	Recalculara sobre sub
PRESUPUESTO TOTAL ESTIMADO DEL PROYECTO	\$705,82

Tabla 11.5: Proyección de costos para una posible fase comercial (ajustada a prototipo)

Nota: Los valores presentados se basan en los ajustes de costos por hora y horas estimadas según la versión optimizada del presupuesto, con tarifas racionales para etapas iniciales de comercialización y considerando el uso de recursos a nivel estudiante y asesorías externas puntuales.

11.7.3. Determinación del precio de venta

Para estimar un precio de suscripción mensual competitivo, se plantea un escenario hipotético con los siguientes supuestos:

- Número de usuarios: **200**.
- Tiempo promedio de uso por usuario: **40 horas al mes**.
- Periodo de recuperación de la inversión: **24 meses**.

Justificación del tiempo promedio de uso

El tiempo promedio de 40 horas mensuales por usuario se determinó a partir del análisis de tendencias en aplicaciones similares, donde este nivel de uso representa un equilibrio razonable entre usuarios intensivos y ocasionales. Este valor permite mantener la sostenibilidad financiera y ajustar las tarifas en función del consumo real, sin penalizar a los usuarios regulares.

Nota: Este promedio es una referencia preliminar y podría modificarse si se identifican patrones de uso distintos en fases futuras de implementación.

11.7.4. Cálculo del precio base mensual

El costo mensual del proyecto se calcula de la siguiente manera:

$$\text{Costo mensual del proyecto} = \frac{\$705,829,20}{24} = \$29,409,55$$

El costo mensual por usuario es:

$$\text{Costo mensual por usuario} = \frac{\$29,409,55}{200} = \$147,05$$

El costo por hora de uso es:

$$\text{Costo por hora de uso} = \frac{\$147,05}{40} = \$3,68$$

11.7.5. Propuesta de tarifa adicional por Exceso de uso

En caso de que un usuario exceda las 40 horas mensuales, se propone aplicar una tarifa adicional del **10%** sobre el costo por hora para cada hora extra utilizada:

$$\text{Tarifa adicional por hora} = \$3,68 \times 1,10 = \$4,05$$

11.7.6. Propuesta de precio final

Incorporando un margen de ganancia del **20 %**, el precio base mensual por suscripción es:

$$\text{Precio base mensual} = \$147,05 \times 1,20 = \$176,46$$

Redondeando al entero más cercano:

$$\text{Precio base mensual redondeado} = \$176,00$$

Si el usuario excede las 40 horas de uso mensual, se aplicaría la tarifa adicional correspondiente:

$$\text{Total mensual con exceso de uso} = \$176,00 + (\text{Horas extra} \times \$4,05)$$

11.7.7. Ejemplo de ajuste por exceso de uso

Si un usuario utiliza **50 horas** en un mes:

$$\text{Horas extra} = 50 - 40 = 10$$

$$\text{Cargo adicional} = 10 \times \$4,05 = \$40,50$$

$$\text{Total mensual} = \$176,00 + \$40,50 = \$216,50$$

Nota final: Este análisis es de carácter exploratorio y busca evaluar la posible viabilidad económica del proyecto en caso de escalarse hacia una fase de comercialización. Las cifras aquí presentadas son estimaciones preliminares y podrían ajustarse conforme se avance en la validación del producto y el análisis de mercado.

Capítulo 12

Análisis de riesgos

12.1. Identificación y evaluación de riesgos

12.1.1. Leyenda de probabilidad y efecto

Probabilidad:

- **Muy alta (>75 %):** Altamente probable que ocurra.
- **Alta (50-75 %):** Probable que ocurra en varias ocasiones durante el proyecto.
- **Moderada (25-50 %):** Existe una posibilidad razonable de que ocurra.
- **Baja (10-25 %):** Poco probable que ocurra, pero no imposible.

Efecto (Impacto):

- **Catastrófico:** Afecta gravemente el éxito del proyecto, podría impedir la continuidad del mismo.
- **Serio:** Genera retrasos significativos o pérdida parcial de calidad en el desarrollo o resultados.
- **Tolerable:** Impacto menor, manejable sin afectar los objetivos generales del proyecto.

12.1.2. Riesgos Técnicos

Los riesgos técnicos están relacionados con las limitaciones de la tecnología utilizada, la precisión del modelo de traducción y la adaptación a las particularidades de la Lengua de Señas Mexicana (LSM).

ID	Riesgo Específico	Probabilidad	Efecto
T1	Precisión limitada del modelo de traducción de español a LSM.	Alta (50-75 %)	Serio
T2	Escasa disponibilidad de datasets de calidad para LSM.	Alta (50-75 %)	Serio
T3	Desactualización tecnológica del modelo de IA frente a avances rápidos en el área.	Moderada (25-50 %)	Serio
T4	Dificultad para manejar las variaciones regionales y culturales de LSM.	Media (25-50 %)	Catastrófico
T5	Problemas de compatibilidad y funcionamiento multiplataforma.	Moderado (25-50 %)	Serio

12.1.3. Riesgos Financieros y Comerciales

Estos riesgos afectan la viabilidad económica del proyecto y su posible escalamiento hacia una fase comercial.

ID	Riesgo Específico	Probabilidad	Efecto
F1	Subestimación de los costos de producción y operación en una fase comercial.	Alta (50-75 %)	Catastrófico
F2	Falta de modelos de negocio viables para monetizar la solución.	Moderada (25-50 %)	Serio
F3	Dependencia de apoyos gubernamentales o financiamiento social para escalar el proyecto.	Media (25-50 %)	Serio
F4	Competencia con otras soluciones similares con mayor madurez o presencia en el mercado.	Media (25-50 %)	Serio

12.1.4. Riesgos Humanos y de Gestión

Estos riesgos se refieren a la disponibilidad, capacitación y coordinación del equipo, así como a la correcta gestión del proyecto.

ID	Riesgo Específico	Probabilidad	Efecto
H1	Falta de experiencia del equipo en procesos de validación lingüística y cultural de LSM.	Alta (50-75 %)	Serio

H2	Dependencia de colaboración externa para la validación de señas.	Media (25-50 %)	Serio
H3	Desmotivación o alta rotación del equipo técnico.	Moderada (25-50 %)	Serio
H4	Falta de claridad o definición adecuada de los requerimientos funcionales.	Alta (50-75 %)	Serio

12.1.5. Riesgos Éticos y Regulatorios

Riesgos asociados a las normativas, certificaciones y cuestiones éticas, especialmente por el tipo de aplicación y su uso potencial en contextos sensibles.

ID	Riesgo Específico	Probabilidad	Efecto
E1	Interpretación incorrecta de mensajes sensibles (contexto médico, legal, etc.).	Baja (10-25 %)	Catastrófico
E2	Ausencia de certificaciones o validaciones oficiales del modelo de traducción.	Moderada (25-50 %)	Serio
E3	Uso no autorizado de bases de datos o glosarios protegidos.	Baja (10-25 %)	Catastrófico
E4	Incumplimiento con normativas de accesibilidad digital o protección de datos.	Moderada (25-50 %)	Catastrófico

12.2. Planes de prevención y contingencia

Esta sección describe las acciones preventivas y los planes de contingencia asociados a los riesgos identificados para el proyecto. La información se organiza por categoría de riesgo, facilitando la identificación y trazabilidad de las medidas frente a cada riesgo.

12.2.1. Planes de prevención y contingencia para riesgos técnicos

ID	Riesgo Específico	Prevención	Plan de Contingencia

T1	Precisión limitada del modelo de traducción de español a LSM.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Validar el modelo con expertos en LSM. ■ Realizar pruebas piloto con retroalimentación continua. ■ Incorporar técnicas de mejora continua en el entrenamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ajustar el modelo mediante reentrenamiento con nuevos datos. ■ Aplicar correcciones manuales temporales mientras se mejora la precisión. ■ Evaluar modelos alternativos si el desempeño es insatisfactorio.
T2	Escasa disponibilidad de datasets de calidad para LSM.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Buscar colaboración con instituciones o expertos en LSM. ■ Utilizar técnicas de data augmentation para ampliar los datos existentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Integrar validaciones humanas adicionales para compensar la falta de datos. ■ Ajustar el alcance del proyecto si los datos son insuficientes.
T3	Desactualización tecnológica del modelo de IA.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mantener vigilancia tecnológica constante. ■ Participar en foros y comunidades sobre IA y accesibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Migrar a nuevas versiones o tecnologías según los avances detectados. ■ Ajustar la arquitectura para facilitar futuras actualizaciones.

T4	Dificultad para manejar las variaciones regionales y culturales de LSM.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Incluir especialistas de diferentes regiones para validar las traducciones. ■ Diseñar el sistema para permitir configuraciones regionales. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Limitar el alcance del prototipo a ciertas regiones mientras se extiende la cobertura. ■ Informar claramente las limitaciones del modelo a los usuarios.
T5	Problemas de compatibilidad y funcionamiento multiplataforma.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Desarrollar bajo estándares multiplataforma. ■ Realizar pruebas en distintos dispositivos y navegadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicar correcciones específicas por plataforma detectada. ■ Priorizar las plataformas con mayor demanda de usuarios.

12.2.2. Planes de prevención y contingencia para riesgos financieros y comerciales

ID	Riesgo Específico	Prevención	Plan de Contingencia
F1	Subestimación de los costos de producción y operación en una fase comercial.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Elaborar un análisis financiero detallado con escenarios conservadores. ■ Incluir márgenes de contingencia en la planificación de costos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reevaluar los costos y ajustar el modelo de negocio. ■ Buscar financiamiento adicional o ajustar el alcance del proyecto.

F2	Falta de modelos de negocio viables para monetizar la solución.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Diseñar y evaluar diferentes modelos de negocio desde la fase temprana. ■ Consultar expertos en comercialización y accesibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ajustar la estrategia hacia modelos freemium, licencias o apoyos institucionales. ■ Explorar alianzas con organizaciones del sector social o educativo.
F3	Dependencia de apoyos gubernamentales o financiamiento social para escalar el proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Diversificar las posibles fuentes de financiamiento (fondos privados, crowdfunding). ■ Preparar la documentación requerida para aplicar a diferentes programas. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Redimensionar el proyecto a una escala mínima viable si no se obtienen los fondos esperados. ■ Buscar inversionistas privados o aliados estratégicos.
F4	Competencia con otras soluciones similares con mayor madurez o presencia en el mercado.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Realizar un monitoreo constante del mercado y de las soluciones existentes. ■ Diferenciar la propuesta de valor en facilidad de uso, precio o calidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ajustar el enfoque del producto según las necesidades no cubiertas por la competencia. ■ Enfocar el desarrollo en nichos específicos o sectores desatendidos.

12.2.3. Planes de prevención y contingencia para riesgos humanos y de gestión

ID	Riesgo Específico	Prevención	Plan de Contingencia
----	-------------------	------------	----------------------

H1	Falta de experiencia del equipo en validación lingüística y cultural de LSM.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Incluir asesoría de expertos en LSM durante el desarrollo. ■ Capacitar al equipo en aspectos básicos de la cultura y lengua de señas. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Contratar o colaborar con intérpretes certificados para cubrir las áreas necesarias. ■ Ajustar las pruebas de validación incorporando especialistas externos.
H2	Dependencia de colaboración externa para la validación de señas.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Establecer acuerdos formales con colaboradores e intérpretes desde el inicio. ■ Definir tiempos y compromisos claros de participación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Buscar reemplazos o alianzas adicionales si algún colaborador no cumple lo acordado. ■ Ajustar el cronograma para incluir tiempo adicional si se presentan retrasos.
H3	Desmotivación o alta rotación del equipo técnico.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fomentar un ambiente laboral positivo y flexible. ■ Ofrecer oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Redistribuir funciones y roles de manera temporal. ■ Contratar personal de refuerzo o apoyo externo si es necesario.
H4	Falta de claridad o definición adecuada de los requerimientos funcionales.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Documentar los requisitos de manera detallada y validarlos con los stakeholders. ■ Realizar sesiones de revisión y ajuste de requisitos de forma periódica. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Detener las tareas críticas hasta tener claridad total sobre los requisitos. ■ Reorganizar el backlog y ajustar las prioridades si es necesario.

12.2.4. Planes de prevención y contingencia para riesgos éticos y regulatorios

ID	Riesgo Específico	Prevención	Plan de Contingencia
E1	Interpretación incorrecta de mensajes sensibles (contexto médico, legal, etc.).	<ul style="list-style-type: none"> ■ Definir claramente los contextos de uso permitidos del sistema. ■ Incluir advertencias sobre los límites del modelo en el uso de la aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Limitar temporalmente las funcionalidades en contextos de alto riesgo. ■ Incorporar revisiones humanas en casos sensibles o críticos.
E2	Ausencia de certificaciones o validaciones oficiales del modelo de traducción.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Investigar los procesos de certificación existentes y planear la obtención de las acreditaciones. ■ Involucrar expertos en accesibilidad y traducción en el proceso de validación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Buscar asesoría externa para cumplir los requisitos regulatorios si se identifican brechas. ■ Ajustar la fase comercial hasta obtener las validaciones requeridas.
E3	Uso no autorizado de bases de datos o glosarios protegidos.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Verificar licencias de uso de todos los recursos desde la etapa de diseño. ■ Priorizar el uso de datos open-source o desarrollados internamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sustituir inmediatamente los recursos cuestionados por alternativas con licencias válidas. ■ Consultar asesoría legal para resolver posibles conflictos de derechos de autor.

E4	Incumplimiento con normativas de accesibilidad digital o protección de datos.	<ul style="list-style-type: none">■ Asegurar el cumplimiento de las normas WCAG y las leyes de protección de datos aplicables.■ Consultar especialistas en regulación y accesibilidad.	<ul style="list-style-type: none">■ Corregir los puntos de incumplimiento detectados antes del lanzamiento comercial.■ Documentar y comunicar las acciones correctivas a los usuarios y autoridades si es necesario.
----	---	---	---