

*UNIVERSIDAD DE SALAMANCA*

Anexo 3 – Especificación de diseño

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE  
ZAMORA



# **APLICACIÓN DE ACCESIBILIDAD MEDIANTE SEGUIMIENTO OCULAR**

**Autor: Jorge Enrique González Gonzalo**

**Tutor: Jesús Ángel Román Gallego**

Departamento de Informática y Automática

Fecha de Adjudicación: 17/11/2023

Fecha de presentación: Febrero 2024



Jorge Enrique González Gonzalo



# ÍNDICE

<b>LISTA DE ABREVIATURAS.....</b>	<b>4</b>
<b>LISTA DE ILUSTRACIONES .....</b>	<b>5</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. DISEÑO DE LA INTERFAZ DEL USUARIO .....</b>	<b>7</b>
2.1. INTERFAZ DE CONFIGURACIÓN.....	7
2.2. INTERFAZ DE LA APLICACIÓN.....	8



## Lista de abreviaturas

### 1. TFG

*Trabajo fin de grado*

### 2. XAML

*eXtensible Application Markup Language*



## Lista de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1 INTERFAZ DE CONFIGURACIÓN.....	7
ILUSTRACIÓN 2 INTERFAZ DE LA APLICACIÓN.....	8



## 1. Introducción

En este anexo se habla de la especificación del diseño, donde se habla de la estructura y estilos usados en el desarrollo del **TFG**.



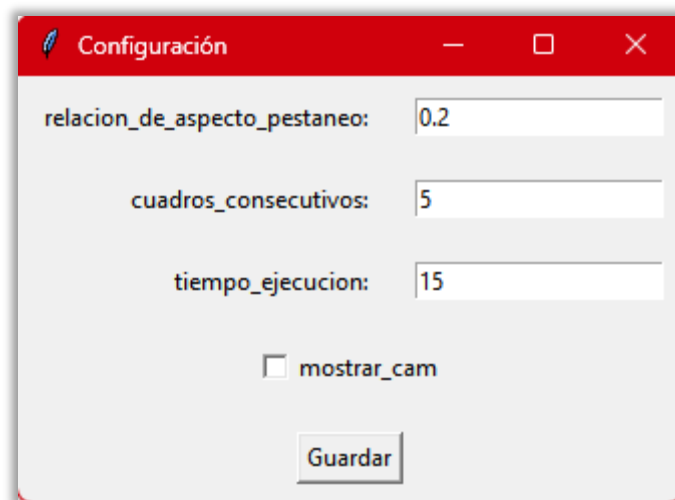
## 2. Diseño de la interfaz del usuario

En este apartado se habla de las dos interfaces de usuario que se han desarrollado para este TFG.

### 2.1. Interfaz de configuración

La interfaz de configuración es una aplicación creada en Python haciendo uso de una librería llamada “Tkinter”.

Esta interfaz tiene como único objetivo poder cambiar algunos parámetros de funcionamiento del EyeTracker.



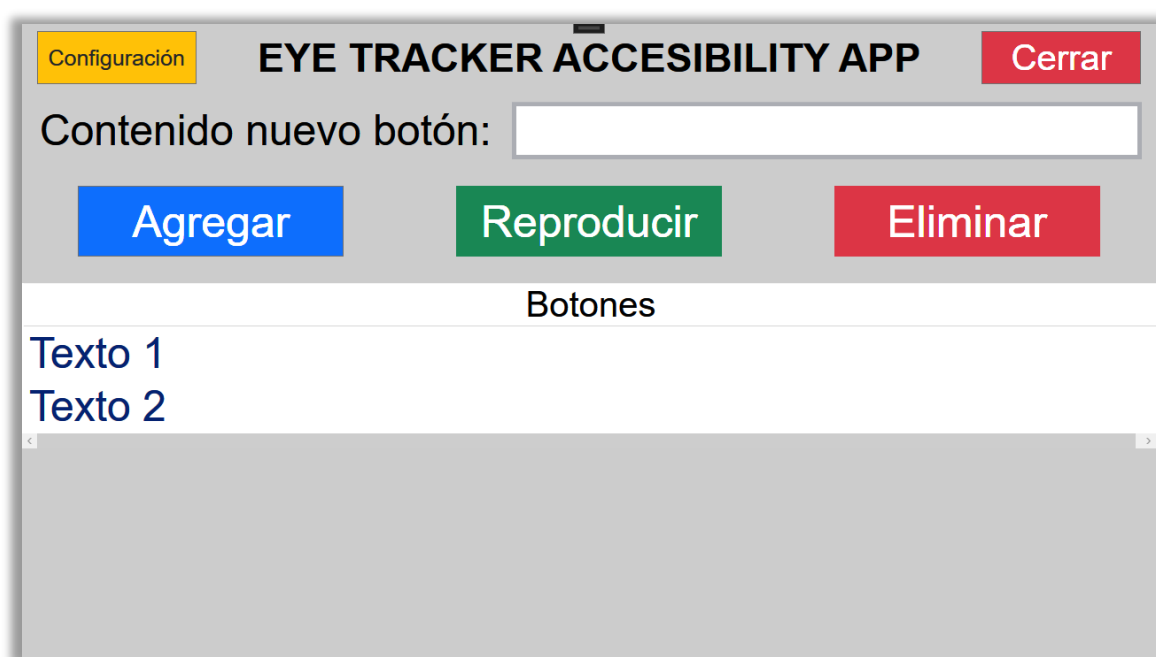
*Ilustración 1 Interfaz de configuración*

Como se puede ver en la Ilustración 1 hace referencia a diferentes parámetros, estos parámetros se pueden modificar y guardar en la propia aplicación.



## 2.2. Interfaz de la aplicación

La interfaz de la aplicación está creada mediante el lenguaje **XAML**, esta cuenta con toda la información presentada en una sola ventana, se representan los botones de funcionalidades, así como los textos que pueden ser reproducidos.



*Ilustración 2 Interfaz de la aplicación*

Como se puede observar en la Ilustración 2 y como se ha comentado con anterioridad, se puede observar diferentes botones para interactuar con la aplicación, como pueden ser el botón de configuración, cerrar o reproducir, así como los textos a reproducir.