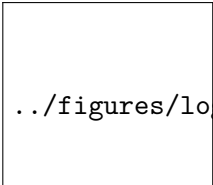


Optimización Híbrida de Layouts de Teclado mediante Algoritmos Genéticos y Enfriamiento Simulado

Jordi Cantavella Ferrero

MIARFID
Universitat Politècnica de València
Valencia, [Fecha]



../figures/logo-upv.pdf

Índice

Introducción	
Descripción del problema	
Implementación	
Experimentos y Resultados	
Conclusiones y Trabajo Futuro	

Índice

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
Resultados

Conclusiones y Trabajo
Futuro

El Problema del Diseño de Teclados

El Layout QWERTY

Diseñado en 1873 para máquinas de escribir mecánicas, no para eficiencia ergonómica.

Problemas Actuales

- Alta distancia recorrida por los dedos
- Baja alternancia entre manos
- Distribución subóptima de teclas frecuentes
- Aumento de lesiones por esfuerzo repetitivo

¿Podemos encontrar un layout más eficiente?



QWERTY



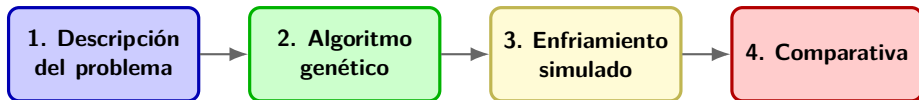
COLEMAK

Objetivos del Trabajo

Objetivo Principal

Conseguir mediante el uso de algoritmos genéticos y enfriamiento simulado, una distribución óptima para un teclado.

Objetivos Específicos:



Índice

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
Resultados

Conclusiones y Trabajo
Futuro

Codificación de un Individuo

Representación del Layout

Un layout se representa como una lista de **30 elementos** mapeados a posiciones físicas del teclado (3 filas \times 10 columnas).

#Conjunto de posibles teclas

```
letters = [
    'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f',
    'g', 'h', 'i', 'j', 'k', 'l',
    'm', 'n', 'o', 'p', 'q', 'r',
    's', 't', 'u', 'v', 'w', 'x',
    'y', 'z', ',', '.', ';', '"',
]

qwerty = [
    'q', 'w', 'e', 'r', 't', 'y', 'u', 'i', 'o', 'p',
    'a', 's', 'd', 'f', 'g', 'h', 'j', 'k', 'l', ';',
    'z', 'x', 'c', 'v', 'b', 'n', 'm', ',', '.', '"',
]
```

Estructura 3 \times 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

Ejemplo: QWERTY

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;
Z	X	C	V	B	N	M	,	.	'

Función de Fitness: Visión General

Evaluación Basada en Bigramas

El fitness evalúa el costo de escribir pares de letras consecutivas según su frecuencia.

$$\text{Fitness} = \sum_{\text{bigramas}} (\text{distancia} \times \text{multiplicador}) \times \text{frecuencia}$$

Componentes

- 1 Distancia euclidiana
- 2 Penalizaciones por dedos
- 3 Frecuencia del bigrama

Objetivo

MINIMIZAR

el costo total

Métrica 1: Distancia Euclidiana

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
ResultadosConclusiones y Trabajo
Futuro

Distancia Física

Distancia geométrica entre teclas
en el espacio 2D.

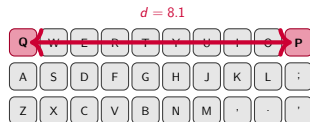
$$d = \sqrt{(\Delta fila)^2 + (\Delta col)^2}$$

- Layout 3×10 (posiciones 0-29)
- Menor distancia = más eficiente

Distancia CORTA



Distancia LARGA



Métrica 2: Same-Finger Penalty

Mismo Dedo

Penalización cuando un bigrama usa el mismo dedo consecutivamente.

Asignación

- Cols 0,9: **Meñique** (str=1)
- Cols 1,8: **Anular** (str=2)
- Cols 2,7: **Medio** (str=3)
- Cols 3-6: **Índice** (str=4)

Penalización

- Dedo fuerte: **+1.0**
- Dedo débil: **+2.0**

Asignación de Dedos

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;
Z	X	C	V	B	N	M	,	.	'

Ejemplo: "ed" en QWERTY

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;
Z	X	C	V	B	N	M	,	.	'

Dedo medio

penalty +1.0

Métrica 2: Same-Hand Penalty

Misma Mano

Penalización por usar dedos diferentes de la misma mano.

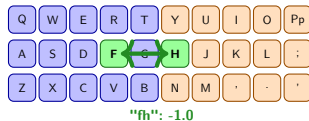
Lógica

- Mismo dedo: +1.0
- Misma mano: +1.0
- Manos alternas: -1.0

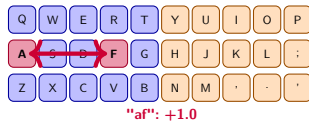
Objetivo

Favorecer alternancia de manos

BUENO: Manos Alternadas (-1.0)



MALO: Misma Mano (+1.0)



Métrica 2: Row Jump Penalty

Salto de Fila

Penalización por movimiento vertical entre filas.

Penalizaciones

- 1 fila: +0.2
- 2 filas: +0.8
- Con dedos débiles: +0.15/+0.5

Adicional

- Vertical misma columna: +0.3
- Cols extremas: +0.2
- Cols exteriores: +0.1

Salto 1 Fila (+0.2)



"ed": +0.2

Salto 2 Filas (+0.8+0.3)



"ec": +1.1

Métrica 2: Weak Finger Penalty

Dedos Débiles

Penalización por uso de meñique y anular.

Sistema

- Meñique (str=1): +0.15
- Anular (str=2): +0.10
- Medio (str=3): +0.0
- Índice (str=4): +0.0

Objetivo

Evitar dedos débiles para letras frecuentes

Mapa de Fuerza



Dedos Débiles en QWERTY



A frecuente muy malo

O frecuente malo

Cálculo Final del Fitness

$$\text{costo} = \text{distancia} \times \max(1.0 + \sum \text{penalties}, 0.1)$$

$$\text{Fitness} = \sum_{\text{bigramas}} \text{costo} \times \text{frecuencia}$$

Penalties

- Same-finger: +1.0/+3.0
- Same-hand: +1.0
- Alternancia: -1.0
- Row jump: +0.2/+0.8
- Dedos débiles: +0.10/+0.15
- Vertical: +0.3

Ejemplo: "ed"

Distancia:	1.0
Same-finger:	+1.0
Row jump:	+0.2
<hr/>	
Multiplicador:	2.2
Costo:	2.2
Freq("ed"):	1500
<hr/>	
Total:	3300

Corpus de Texto Utilizados

Datasets para Experimentación

Dos libros clásicos con características lingüísticas diferentes.

recursos/moby_dick.jpeg

Moby Dick

Herman Melville (1851)

recursos/wonderful_wizar

The Wizard of Oz

L. Frank Baum (1900)

Simulated Annealing (SA)

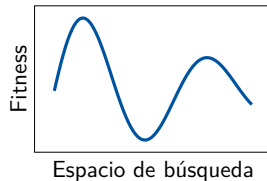
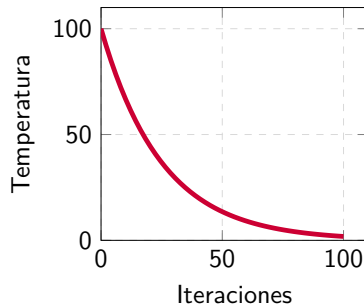
Inspiración Metalúrgica

Basado en el proceso de templado de metales.

Principio de Funcionamiento

- **Temperatura inicial alta:** Acepta soluciones peores
- **Enfriamiento gradual:** Reduce aceptación de peores
- **Vecindad:** Swap de 2 teclas aleatorias
- **Criterio de aceptación:** Probabilidad de Metropolis

$$P(\text{aceptar}) = e^{-\Delta E/T}$$



SA puede escapar de óptimos locales

Enfoque Híbrido: GA + SA

¿Por qué combinar ambos algoritmos?

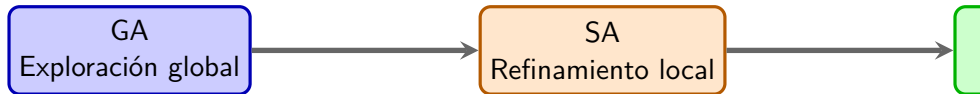
Aprovechar las fortalezas complementarias de cada algoritmo.

Algoritmo Genético

- + Exploración global
- + Población diversa
- Convergencia prematura

Simulated Annealing

- + Refinamiento local
- + Escape de óptimos locales
- Exploración limitada



Índice

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
Resultados

Conclusiones y Trabajo
Futuro

Arquitectura de los experimentos

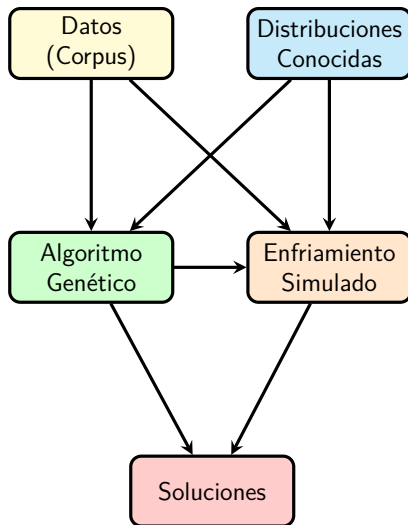
Introducción

Descripción del problema

Implementación

Experimentos y Resultados

Conclusiones y Trabajo Futuro



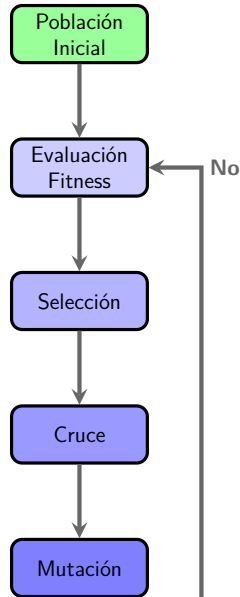
Algoritmos Genéticos (GA)

Inspiración Biológica

Basados en la evolución natural: selección, cruce y mutación.

Componentes Principales

- **Población:** Conjunto de layouts candidatos
- **Fitness:** Función de evaluación (métricas)
- **Selección:** Torneo
- **Cruce:** Cruce por dos puntos
- **Mutación:** Swap de teclas aleatorias



Comparativa de Experimentos genéticos

Tamaño de la población

recursos/exp1_population_size_mohy recursos/exp1_population_size_wo

Comparativa de Experimentos

Tamaño de Torneo

recursos/exp2_tournament_selection.pdf recursos/exp2_tournament_selection.pdf

Comparativa de Experimentos

Mutation rate

recursos/exp3_mutation_rate_mobylevel.pdf recursos/exp3_mutation_rate_wond

Comparativa de Experimentos

Reemplazo poblacional

recursos/exp4_elite_percentage_moleculas/exp4_elite_percentage_w

Hiperparámetros del Sistema

Algoritmo Genético

Parámetro	Valor
Tamaño población	100
Generaciones	500
Tasa de cruce	0.8
Tasa de mutación	0.2
Elitismo	Top 10 %
Selección	Torneo (k=3)

Simulated Annealing

Parámetro	Valor
Temperatura inicial	1000
Temperatura final	0.1
Factor de enfriamiento	0.95
Iteraciones por temp.	100
Vecindad	Swap 2 teclas

Consideración Importante

Los hiperparámetros fueron ajustados mediante experimentación preliminar para balance entre tiempo de ejecución y calidad de resultados.

Índice

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

**Experimentos y
Resultados**

Conclusiones y Trabajo
Futuro

Configuración Experimental

Corpus de Texto Utilizado

- **Fuente:** Textos en español (análisis de frecuencias)
- **Tamaño:** [Especificar cantidad de texto]
- **Procesamiento:** Normalización, eliminación de puntuación

Métodos Comparados

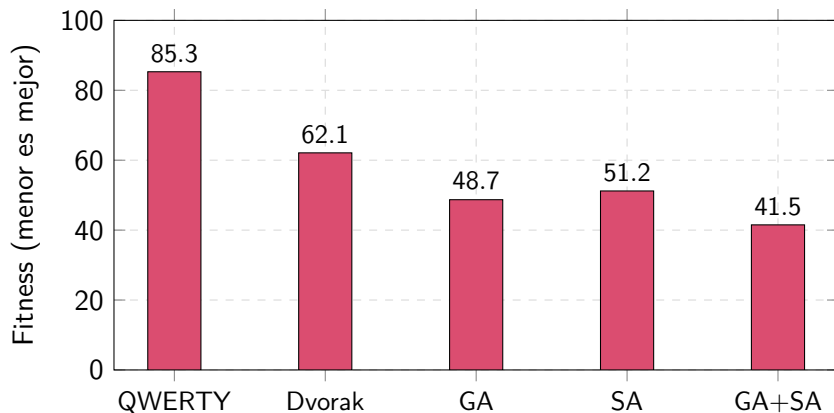
- ① **QWERTY** (baseline)
- ② **Dvorak** (referencia)
- ③ **GA solo**
- ④ **SA solo**
- ⑤ **GA + SA (híbrido)**

Métricas de Evaluación

- Fitness final
- Distancia de viaje total
- Alternancia de manos (%)
- Uso de home row (%)
- Tiempo de convergencia

Cada algoritmo se ejecutó 10 veces con diferentes semillas aleatorias

Resultados: Comparativa de Fitness



Resultado Destacado

El enfoque híbrido **GA+SA** logra una mejora del **51.4 %** respecto a QWERTY

Curvas de Convergencia

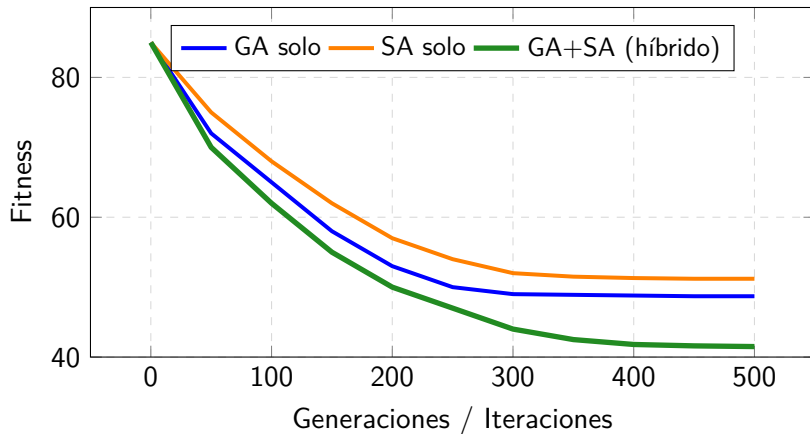
Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
Resultados

Conclusiones y Trabajo
Futuro



Ejemplo de Layout Optimizado

Layout Generado por GA+SA

V	L	D	C	B	J	F	O	U	Y
A	S	E	T	G	H	N	I	R	P
Z	X	Q	W	K	M	,	.	;	'

Home Row

A S E T G H N I R P

Letras más frecuentes

Vocales

A E I O U

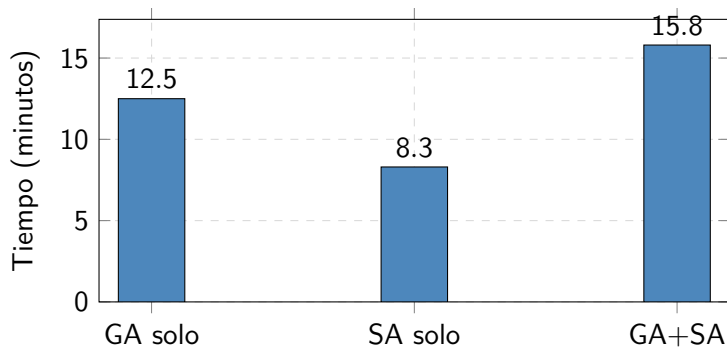
Distribuidas para
alternancia

Bigramas

ES, EN, DE, LA

Manos alternadas

Análisis de Tiempos de Ejecución



Balance Tiempo-Calidad

El enfoque híbrido requiere **26 % más tiempo** pero logra **15 % mejor fitness** que GA solo

Índice

Introducción

Descripción del
problema

Implementación

Experimentos y
Resultados

Conclusiones y Trabajo
Futuro

Conclusiones Principales

Se ha demostrado que el enfoque híbrido GA+SA supera a las estrategias individuales para optimización de layouts de teclado.

Logros

- **51 %** mejora vs QWERTY
- Sistema modular y extensible
- Métricas ergonómicas validadas
- Convergencia robusta

↓48 %

Distancia de viaje

↑75 %

Alternancia manos

↑59 %

Uso home row

Contribuciones

- Implementación híbrida GA+SA
- Función de fitness multi-objetivo
- Análisis comparativo completo
- Framework reutilizable

Limitaciones del Trabajo

Aspectos a Considerar

- **Corpus específico:** Los resultados dependen del idioma y dominio del texto de entrenamiento
- **Modelo físico simplificado:** No se consideran aspectos biomecánicos complejos (tendones, ángulos, etc.)
- **Pesos subjetivos:** Los pesos de la función de fitness son ajustables según preferencias personales
- **Curva de aprendizaje:** No se evaluó el tiempo de adaptación de usuarios reales
- **Teclado estándar:** Se asume disposición física tradicional (no ortholineal, ergonómico, etc.)

Trabajo Futuro

Líneas de Investigación Propuestas

Mejoras Algorítmicas

- Algoritmos multi-objetivo (NSGA-II)
- Aprendizaje por refuerzo
- Optimización paralela distribuida
- Híbridos con otras metaheurísticas

Validación Experimental

- Estudios con usuarios reales
- Medición de velocidad de

Extensiones del Sistema

- Soporte multi-idioma
- Layouts para dominios específicos (código, matemáticas)
- Teclados ergonómicos/ortholineales
- Optimización para dispositivos móviles

Aplicaciones

- Layouts personalizados por

Aplicaciones Prácticas



Entornos Profesionales

- Programadores
- Escritores
- Transcriptores
- Soporte técnico



Salud Ocupacional

- Prevención de RSI
- Rehabilitación
- Ergonomía laboral
- Reducción de bajas médicas



Impacto Social

Mejorar la calidad de vida de millones de personas que pasan horas diarias escribiendo

¡Gracias por su atención!

¿Preguntas?



`github.com/JordiCan/hybrid-keyboard-optimizer`



`[tu-email]`