
Traductor de Pictogramas a Texto



Trabajo de Fin de Grado
Curso 2017–2018

Autor

Salvador González Álvarez
José María López Pulido

Director

Virginia Francisco Gilmartín
Susana Bautista Blasco

Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

Traductor de Pictogramas a Texto

Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software

Autor

Salvador González Álvarez
José María López Pulido

Director

Virginia Francisco Gilmartín
Susana Bautista Blasco

Convocatoria: *Febrero/Junio/Septiembre 2018*

Calificación: *Nota*

Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid

5 de octubre de 2018

Autorización de difusión

El abajo firmante, matriculado en el Máster en Ingeniería en Informática de la Facultad de Informática, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a su autor el presente Trabajo Fin de Máster: “TITULO DEL TRABAJO”, realizado durante el curso académico CURSO bajo la dirección de DIRECTORES en el Departamento de XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX, y a la Biblioteca de la UCM a depositarlo en el Archivo Institucional E-Prints Complutense con el objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

Nombre Del Alumno

5 de octubre de 2018

Dedicatoria

Texto de la dedicatoria...

Agradecimientos

Texto de los agradecimientos

Resumen

Desde las primeras civilizaciones, el ser humano ha sentido la necesidad de comunicarse, en la actualidad esta necesidad es plasmada día a día en Internet: redes sociales, blogs... el hombre del siglo XXI, es más social y por ese motivo la necesidad de comunicarse es mas importante que nunca. No todas las personas tienen la misma capacidad de expresarse y o comunicarse, y por esta razón nacen los sistemas alternativos de comunicación.

El uso de pictogramas es uno de estos sistemas, en los últimos años hemos visto una evolución en la utilización de pictogramas en el ámbito educativo, en especial en niños con TEA (Trastorno del Espectro Autista) y trastornos del lenguaje en general como puedan ser Asperger, Síndrome de Down, parálisis cerebral, etc.

Por estos motivos hemos decidido crear un servicio web que permita al usuario traducir pictogramas a lenguaje natural. Una aplicación que facilite y ayude a la comunicación entre personas con diferentes capacidades comunicativas.

Palabras clave

Máximo 10 palabras clave separadas por comas

Abstract

Abstract in English.

Keywords

10 keywords max., separated by commas.

Índice

1. Introduction	1
1. Introducción	3
1.1. Motivación	3
1.1.1. Objetivos	4
2. Estado de la Cuestión	5
2.1. Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación	5
2.2. Pictogramas	6
2.3. ARASAAC	7
2.4. Creación de lenguaje escrito	7
2.5. Servicios Web	7
3. Herramientas	9
3.1. SimpleNLG-ES	9
3.2. Maven	9
4. Conclusiones y Trabajo Futuro	11
4. Conclusions and Future Work	13
A. Título	15
B. Título	17

Índice de figuras

Índice de tablas

Chapter 1

Introduction

Introduction to the subject area.

Capítulo 1

Introducción

“Frase célebre dicha por alguien inteligente”

— Autor

1.1. Motivación

La comunicación es una parte fundamental del correcto desarrollo social y humano. Existen personas con diferentes diversidades funcionales que tienen problemas para comunicarse. Muchos de estas personas solo pueden lograr dicha comunicación a empleando pictogramas. Aunque la aparición de diferentes recursos software, como traductores de lenguaje natural a pictogramas, ha ayudado a estas personas a poder comunicarse en su día a día, la realidad es que la comunicación sigue estando muy limitada y en ocasiones se reduce a personas con el mismo tipo de diversidad funcional. Este es el caso de usuarios cuya vía de comunicación son los pictogramas, ya que el resto de usuarios desconoce su significado lo que produce que la comunicación quede notablemente reducida o en muchos casos sea completamente imposible. Esta es la razón, por la cual existe la necesidad de crear una herramienta que ayude a la comunicación de los usuarios de pictogramas con su entorno, una software que sea capaz de traducir pictogramas a lenguaje natural, esta herramienta software proporcionara una vía de comunicación derribando barreras y ayudando a la inclusión social de personas que por diversidad funcional están en riesgo de exclusión.

El objetivo de este TFG es el de crear un traductor de pictogramas a texto, que permita a usuarios cuya principal vía de comunicación son los pictogramas comunicarse de manera fluida.

Para ello se implementarán servicios web que permitan la interpretación (no de traducción literal) de pictogramas a texto. Los resultados de este trabajo ayudarán a las personas que presentan problemas de inclusión debido a la necesidad de usar pictogramas para comunicarse.

1.1.1. Objetivos

Si quieres cambiar el **estilo del título** de los capítulos, abre el fichero `TeXiS\TeXiS_pream.tex` y comenta la línea `\usepackage[Lenny]{fncychap}` para dejar el estilo básico de L^AT_EX.

Si no te gusta que no haya **espacios entre párrafos** y quieres dejar un pequeño espacio en blanco, no metas saltos de línea (`\\`) al final de los párrafos. En su lugar, busca el comando `\setlength{\parskip}{0.2ex}` en `TeXiS\TeXiS_pream.tex` y aumenta el valor de `0,2ex` a, por ejemplo, `1ex`.

El siguiente texto se genera con el comando `\lipsum[2-20]` que viene a continuación en el fichero `.tex`. El único propósito es mostrar el aspecto de las páginas usando esta plantilla. Quita este comando y, si quieres, comenta o elimina el paquete *lipsum* al final de `TeXiS\TeXiS_pream.tex`

1.1.1.1. Texto de prueba

Capítulo 2

Estado de la Cuestión

RESUMEN: A lo largo de este capítulo trataremos los aspectos más importantes que han sido necesarios o forman parte de la base de este trabajo como los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación, pictogramas y tecnologías que hemos utilizado para la realización del mismo.

2.1. Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación

Los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación ¹ (SAAC) son distintas formas de expresar el lenguaje oral, que tienen como objetivo aumentar y/o compensar los problemas de comunicación de muchas personas con dificultades para conseguir una expresión verbal funcional.

El término comunicación aumentativa describe las formas en las que se comunica el individuo cuando el uso del lenguaje natural no es suficiente, por el contrario la comunicación alternativa hace referencia a diferentes métodos o vías de comunicación que sustituyen completamente el lenguaje oral.

La comunicación es una necesidad, y en casos de autismo o parálisis cerebral donde el lenguaje oral está gravemente limitado, la utilización de sistemas de comunicación de lenguaje no verbales, sustituyen o sirven de apoyo al lenguaje verbal. Lo que se pretende con los SAAC es conseguir una comunicación funcional, adecuada y generalizable, que permita al individuo expresarse y alcanzar una mayor integración en su entorno social. Los SAAC ayudan a mejorar la calidad de vida de las personas con problemas para comunicarse,

¹<http://www.arasaac.org/aac.php>

al otorgar al individuo una vía para mejorar su comunicación. Cabe destacar que los SAAC no son de uso exclusivo de las personas con alteraciones en la comunicación, sino que son utilizados por todos a diario, por ejemplo cuando empleamos gestos, señales de tráfico, etc.

Según la American SpeechLanguage-Hearing Association (A.S.H.A.), 1981, Lloyd y Karlan (1984) y Carmen Basil(1988) los SAAC se pueden clasificar en dos grandes grupos:

1. SAAC sin ayuda: sistemas que carecen de soporte físico, por ejemplo el lenguaje de signos. Abarca desde el uso de mímica y gestos hasta el uso de signos manuales.
2. SAAC con ayuda: sistemas que necesitan un soporte físico independiente del emisor. Este tipo abarca desde sistemas sencillos basados en dibujos o imágenes hasta objetos reales en miniatura o los sistemas de comunicación escritos como el Braille. Están orientados a personas con problemas en el habla o con dificultades cognitivas o de aprendizaje.

Se ha demostrado que la utilización de los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación tiene múltiples ventajas y son indispensables para aquellas personas que en mayor o menor medida, tienen impedido el uso de lenguaje. Patologías como el autismo, la deficiencia mental, la parálisis cerebral o personas que por causa de enfermedad o lesión cerebral, están impedidos de manera temporal para expresarse de manera adecuada o correcta. Además de ser un recurso necesario para estas personas se ha demostrado que tienen múltiples beneficios:

1. Ayudan al desarrollo de la comunicación, proporcionando estrategias para la misma al usuario.
2. Posibilitan el desarrollo personal y social además de fomentar las relaciones interpersonales.
3. Evitan el aislamiento, fomentando habilidades afectivo-sociales.

Cabe destacar que la complejidad de los SAAC depende del nivel cognitivo del usuario, cada persona es diferente, y por ejemplo en el uso de imágenes, el nivel de abstracción y complejidad deben adecuarse a las necesidades de cada individuo.

2.2. Pictogramas

La utilización de pictogramas para la escritura o pictografía se remonta al neolítico, donde se utilizaban piedras talladas para la representación de

signos de cierta semejanza con el objeto que representan.

El origen de los sistemas pictográficos actuales se sitúa en 1981 con Mayer y Johnson y se caracteriza por una facilidad de interpretación. Se define pictograma como un signo icónico dibujado y no lingüístico, que representa un objeto real o un significado. Se engloban dentro de los sistemas de lenguaje con ayuda o asistido que requieren un apoyo físico, y se aplican a personas que no están alfabetizadas ya sea por causa de la edad o de una discapacidad.

Características de los pictogramas:

Referente: aquello que representa, a lo que hace referencia el pictograma.

Ítems gráficos: formas gráficas que combinadas representan el objeto tomado como referente.

Comprensión: debe ser comprendido por el mayor número de personas, independientemente de la formación, idioma o discapacidad.

Legibilidad: el pictograma se debe construir siguiendo unas reglas que permitan mantener la coherencia visual.

Sencillez: tiene que representar únicamente los elementos más importantes, evitando posibles estímulos distractores o información irrelevante.

2.2.1. ARASAAC

Información relativa al uso de la base de datos ARASAAC

2.3. Creación de lenguaje escrito

Información relativa a la formación de lenguaje natural.

2.4. Servicios Web

Un servicio web es un componente accesible mediante peticiones Web estándar tales como GET o POST. Normalmente se denomina servicio web a una colección de procedimientos accesibles desde internet. La gran ventaja de los servicios web es que al acceder desde el navegador a un servicio web este nos devuelve una página web con un formato estándar como puede ser XML.

El WC3 (World Wide Web Consortium) define un servicio Web como:

Un servicio web es un sistema software diseñado para soportar la interacción máquina-a-máquina, a través de una red, de forma interoperable. Cuenta con una interfaz descrita en un formato procesable por un equipo informático (específicamente en WSDL), a través de la que es posible interactuar con el

mismo mediante el intercambio de mensajes SOAP, típicamente transmitidos usando serialización XML sobre HTTP conjuntamente con otros estándares web.

Los servicios Web fueron creados para solucionar el problema de la interoperabilidad entre las aplicaciones. Al principio de los 90, apareció el gran problema de integrar aplicaciones diferentes. Una aplicación podía haber sido desarrollada en C++ o Java, y ejecutarse bajo Unix, un PC, o un computador mainframe. No había una forma fácil de intercomunicar dichas aplicaciones. Fué el desarrollo de XML el que hizo posible compartir datos entre aplicaciones con diferentes plataformas hardware a través de la red, o incluso a través de Internet.

Capítulo 3

Herramientas

RESUMEN: A lo largo de este capítulo analizaremos las diferentes herramientas utilizadas para el desarrollo de este TFG.

3.1. SimpleNLG-ES

Información sobre la biblioteca SimpleNLG-ES.

3.2. Maven

Información sobre la biblioteca Maven.

Capítulo 4

Conclusiones y Trabajo Futuro

Conclusiones del trabajo y líneas de trabajo futuro.

Chapter 4

Conclusions and Future Work

Conclusions and future lines of work.

Apéndice	A
----------	----------

Título

Contenido del apéndice

Apéndice	B
----------	----------

Título

*–¿Qué te parece desto, Sancho? – Dijo Don Quijote –
Bien podrán los encantadores quitarme la ventura,
pero el esfuerzo y el ánimo, será imposible.*

*Segunda parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

*–Buena está – dijo Sancho –; fírmela vuestra merced.
–No es menester firmarla – dijo Don Quijote–,
sino solamente poner mi rúbrica.*

*Primera parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

