

---

Título en español (definido en Cascaras\cover.tex)  
Title in English (defined in Cascaras\cover.tex)

---



Trabajo de Fin de Grado  
Doble grado en Ingeniería Informática y Matemáticas  
Curso 2019–2020

Autor  
Nombre Apellido1 Apellido2

Director  
Director 1  
Director 2

Colaborador  
Colaborador 1  
Colaborador 2

Facultad de Informática  
Universidad Complutense de Madrid



Título en español (definido en  
Cascaras\cover.tex)  
Title in English (defined in  
Cascaras\cover.tex)

Trabajo de Fin de Máster en **Ingeniería Informática**  
Departamento de **XXXXXXXXXXXXXX**

**Autor**  
**Nombre Apellido1 Apellido2**

**Director**  
**Director 1**  
**Director 2**  
**Colaborador**  
**Colaborador 1**  
**Colaborador 2**

*Dirigida por el Doctor*  
**Director 1**  
**Director 2**

**Facultad de Informática**  
**Universidad Complutense de Madrid**

**24 de febrero de 2020**



# Dedicatoria

*A Pedro Pablo y Marco Antonio, por crear TeXiS  
e iluminar nuestro camino*



# Agradecimientos

A Guillermo, por el tiempo empleado en hacer estas plantillas. A Adrián, Enrique y Nacho, por sus comentarios para mejorar lo que hicimos. Y a Narciso, a quien no le ha hecho falta el Anillo Único para coordinarnos a todos.





# Resumen

## **Título en español (definido en Cascaras\cover.tex)**

Un resumen en castellano de media página, incluyendo el título en castellano. A continuación, se escribirá una lista de no más de 10 palabras clave.

## **Palabras clave**

Máximo 10 palabras clave separadas por comas



# Abstract

## **Title in English (defined in Cascaras\cover.tex)**

An abstract in English, half a page long, including the title in English. Below, a list with no more than 10 keywords.

## **Keywords**

10 keywords max., separated by commas.



# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. ¿Por qué la navegación por interiores?	2
1.2. Objetivos	3
1.3. Plan de trabajo	3
1.4. Explicaciones adicionales sobre el uso de esta plantilla	3
<b>2. Estado de la Cuestión</b>	<b>5</b>
2.1. Aplicaciones de guía	5
2.1.1. Google Maps	5
2.1.2. BlindSquare	7
2.1.3. Nearby Explorer	8
2.1.4. Lazarillo	9
2.1.5. Wayfindr	10
2.2. Tecnología	10
2.2.1. Balizas Bluetooth	10
<b>3. Descripción del Trabajo</b>	<b>13</b>
<b>4. Conclusiones y Trabajo Futuro</b>	<b>15</b>
<b>5. Introduction</b>	<b>17</b>
<b>6. Conclusions and Future Work</b>	<b>19</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>21</b>
<b>A. Título del Apéndice A</b>	<b>23</b>
<b>B. Título del Apéndice B</b>	<b>25</b>



# Índice de figuras

2.1. Plano de un edificio proporcionado por Google Maps. . . . .	6
2.2. Vista del interior del Madison Square Garden. . . . .	7
2.3. Ejemplo de navegación y búsqueda en Google Maps Indoors. . . . .	7
3.1. Ejemplo de imagen . . . . .	13





# Índice de tablas

3.1. Tabla de ejemplo . . . . .	13
---------------------------------	----



# Introducción

“Frase célebre dicha por alguien inteligente”

— Autor

En la actualidad, los *smartphones* se han convertido en los protagonistas indiscutibles de nuestro día a día. El informe anual de *Ditrendia* (Rivero, 2019) recoge que el 68 % de la población mundial (5100 millones) cuenta con un *smartphone*, mientras que este porcentaje ascienden al 96 % cuando hablamos de la población española. Es decir, aproximadamente 32,6 millones de españoles navegan por Internet a diario con su teléfono móvil.

Por otro lado, resulta prácticamente imposible imaginar un *smartphone* que no tenga instalado una aplicación de navegación y es que este tipo de aplicaciones se han convertido en herramientas esenciales y habituales, puesto que no solo se limitan a dar la ruta óptima entre dos puntos, sino que también aportan distintas alternativas para ir a pie, con transporte público, información sobre el mismo como horarios, cambios temporales, etc. Se estima que el 75 % de los usuarios españoles utilizan aplicaciones de navegación mensualmente, siendo la tercera actividad más practicada después de la mensajería instantánea y la visualización de videos online (Rivero, 2019).

No cabe duda de lo útil que resulta poder consultar la ruta entre dos puntos pero, ¿estas aplicaciones son igual de apropiadas para todos los usuarios? ¿Se tienen en cuenta las necesidades de aquellos que padecen discapacidad visual? En España, 70.775 personas sufren *ceguera legal* según la ONCE (Gómez Ulla). Este término engloba dos tipos marcados y diferenciados, lo que se conoce como ceguera (ausencia de visión o solo percepción de luz) y la deficiencia visual (mantenimiento de un resto de visión funcional para la vida cotidiana). En ambos casos, las personas que las padecen afrontan numerosos desafíos en su vida cotidiana, la mayor parte de ellos derivados de la total falta de información. Un vistazo a nuestro alrededor es suficiente para darnos cuenta de cuán visuales son la mayor parte de los mensajes útiles que usamos en nuestro entorno (desde leer la etiqueta de un producto en el supermercado, hasta saber si nos encontramos en la parada de autobús correcta). De ahí que los ojos sean considerados los principales órganos sensoriales y que su pérdida conlleve una reducción considerable de independencia, ya que el acceso a la información significa autonomía. En ocasiones, esto viene acompañado de un segundo problema con el que muchos están acostumbrados a lidiar, el exceso de protección. A menudo familiares, amigos o incluso desconocidos asumen que un invidente necesita ayuda sin preguntar o sin esperar a ser llamados. Este frecuente comportamiento genera impotencia en el individuo en lugar de independencia y le quita espacio para aprender a realizar una tarea por sí mismo.

En resumen, la falta de accesibilidad es el eje central del que nacen numerosos problemas

que afectan a la vida de las personas que presentan ceguera legal. Otro ejemplo más es el caso del ocio y la tecnología. No abundan los libros adaptados. De hecho, según la *World Blind Union* “más del 90 % del material publicado no es accesible para invidentes o personas con deficiencia visual” (Envision, 2019). E igual ocurre con Internet. El grueso de las páginas web y aplicaciones no consideran las necesidades especiales de estos potenciales usuarios, dejándoles completamente al margen. Por ello, la respuesta a las dos preguntas lanzadas al comienzo de esta sección es no, actualmente son pocas las aplicaciones que tienen en cuenta a las personas que sufren discapacidad visual y, en particular, son pocas las aplicaciones de navegación que están adaptadas. Es por esto, que en nuestro trabajo de fin de grado hemos querido abordar este problema, estudiando, para ello, tecnologías accesibles que nos permitan desarrollar una aplicación de navegación que facilite una guía adaptada para estos usuarios.

## 1.1. ¿Por qué la navegación por interiores?

Como es natural, todos nos vemos obligados a desplazarnos en nuestro día a día. Normalmente suelen ser lugares conocidos a los que llegamos de una manera más o menos automática, sin tener que pensar mucho ya que conocemos y memorizamos todo lo que hay en dichos recorridos. Sin embargo, de manera puntual modificamos dichas rutinas, ya sea por problemas temporales que inhabilitan la ruta en cuestión, como por la necesidad de desplazarnos a un lugar al que no habíamos ido antes. Paralelamente, hay un conjunto de edificios que visitamos con cierta frecuencia y que por ende nos resultan familiares y donde nos ubicamos perfectamente, pero en ocasiones nos surge la necesidad de ir a otros por primera vez, véase un hospital, un museo o un centro comercial.

A menudo estas situaciones despiertan desorientación, incomodidad y rechazo en las personas que las viven ya que se encuentran frente a una situación de descontrol e incertidumbre debido a la falta de conocimiento. A nadie le gusta sentirse perdido, pero cuando te falta uno de los cinco sentidos y uno de los más esenciales, la vista, esto se vuelve mucho más duro, ya que, hay un gran vacío informativo. Basta pensar en cuántas personas se te cruzan por la calle, cuántos obstáculos sorteas a diario tanto en interiores como en exteriores, cuántas veces cruzas la carretera para alcanzar tu destino, cuántas veces te apoyas leyendo el nombre de una calle o un cartel en un edificio, cuántas veces bajas/subes unas escaleras o esperas al ascensor, o miras el número del autobús que está por llegar... Ahora imagina hacerlo sin ayuda de la vista. Todo esto son ejemplos de situaciones muy cotidianas que para las personas videntes no suponen ningún esfuerzo mientras que para las personas con discapacidad visual suponen un gran reto.

En los últimos años se ha estudiado mucho el sector de la navegación por exteriores, actualmente son varias las apps que mediante el GPS proporcionan una guía de origen a destino. Este hecho, acompañado de la creciente sensibilización con el problema de la ceguera y del *boom* de las tecnologías accesibles ha favorecido que cada vez más desarrolladores se interesen por la accesibilidad y la promuevan en este tipo de aplicaciones. Sin embargo, en la navegación por interiores aún vemos un claro vacío ya que es un terreno menos explorado en general y, consecuentemente, menos adaptado. Por ello, hemos decidido centrar nuestras investigaciones en este sector, buscando paliar el malestar al que estos usuarios se enfrentan en su día a día. Para la consecución de este fin, desarrollaremos una aplicación accesible que sirva de guía a invidentes por espacios interiores, más concretamente por la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

## 1.2. Objetivos

Descripción de los objetivos del trabajo.

## 1.3. Plan de trabajo

Aquí se describe el plan de trabajo a seguir para la consecución de los objetivos descritos en el apartado anterior.

## 1.4. Explicaciones adicionales sobre el uso de esta plantilla

Si quieres cambiar el **estilo del título** de los capítulos, edita `TeXiS\TeXiS_pream.tex` y comenta la línea `\usepackage[Lenny]{fncychap}` para dejar el estilo básico de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

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`.

TFMTeXiS se ha elaborado a partir de la plantilla de TeXiS<sup>1</sup>, creada por Marco Antonio y Pedro Pablo Gómez Martín para escribir su tesis doctoral. Para explicaciones más extensas y detalladas sobre cómo usar esta plantilla, recomendamos la lectura del documento `TeXiS-Manual-1.0.pdf` que acompaña a esta plantilla.

---

<sup>1</sup><http://gaia.fdi.ucm.es/research/texis/>



## Capítulo 2

# Estado de la Cuestión

## 2.1. Aplicaciones de guía

En los últimos años ha aumentado la sensibilización tecnológica en áreas de inclusión a usuarios con discapacidad visual. De modo que las tecnologías accesibles tienen, cada vez más, un papel central en el desarrollo de aplicaciones, logrando recortar las limitaciones que antes las convertían en inalcanzables para personas con dificultades visuales y dirigiéndose a un público más amplio.

Al igual que las personas videntes, las personas con ceguera son usuarios de aplicaciones de muy variada índole, por ello encontramos apps ya adaptadas en categorías como: redes sociales, entretenimiento, lectura, identificación de colores y objetos, etc.

En esta sección, haremos un pequeño estudio sobre las aplicaciones accesibles existentes en el campo de la navegación, bien sea por interiores o exteriores, y su funcionamiento.

### 2.1.1. Google Maps

El pasado 10 de Octubre de 2019, en el “World Sight Day”, Google dió a conocer la última actualización de la famosa aplicación *Google Maps*<sup>1</sup>. Esta incluiría una nueva característica desarrollada desde cero por y para personas con discapacidad visual que convertiría a la misma en una app accesible.

El proyecto consiste en la implementación de una nueva funcionalidad, que facilita la posibilidad de recibir instrucciones de voz más detalladas y nuevos tipos de anuncios verbales muy útiles para las rutas de a pie. Algunas de las nuevas instrucciones incluidas son: informar de manera proactiva que estás en la ruta correcta, la distancia hasta el próximo giro, la dirección en la que estás caminando, avisos para cruzar con precaución si te aproximas a una gran intersección, notificaciones en caso de ser redirigido por causa de haber abandonado accidentalmente la ruta correcta, etc. De esta manera, la aplicación pretende brindar de independencia a las personas que padecen ceguera tratando de que se sientan cómodas y seguras a la hora de explorar lugares nuevos y desconocidos. La guía de voz detallada para la navegación está actualmente en desarrollo, estando ya disponible en inglés en los Estados Unidos y en japonés en Japón. Su soporte para otros idiomas y países sigue en camino.

En cuanto a la navegación por interiores, *Google Maps*<sup>2</sup> con su actualización 6.0 incor-

<sup>1</sup><https://blog.google/products/maps/better-maps-for-people-with-vision-impairments/>

<sup>2</sup><https://www.google.es/intl/es/maps/about/partners/indoormaps/>

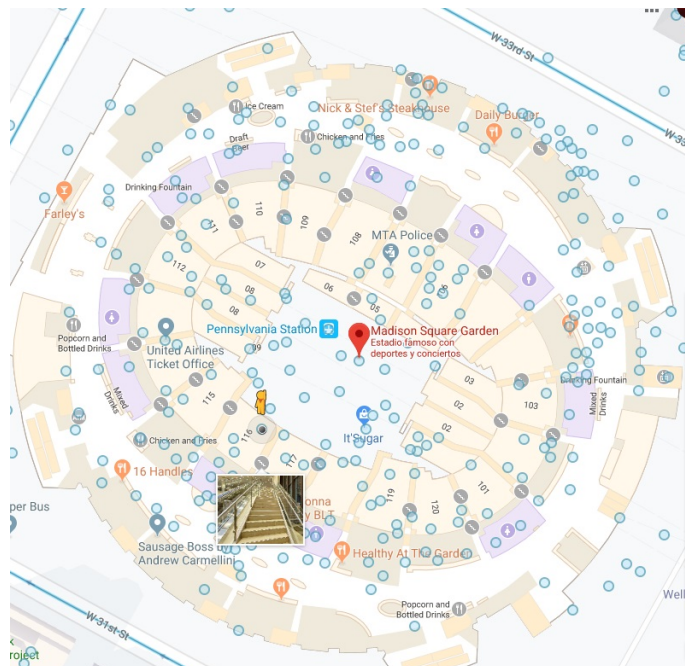


Figura 2.1: Plano de un edificio proporcionado por Google Maps.

poró los primeros planos de ciertos edificios, entre los cuales destacan aeropuertos, centros comerciales, estadios y puntos de transporte público.

Gracias a esta nueva versión, *Google Maps* ayuda a determinar dónde estás, en qué planta y hacia dónde ir. Para ello, basta con hacer zoom sobre un edificio cuyo plano esté disponible en la app, y este aparecerá automáticamente y completamente detallado. En la figura 2.1, por ejemplo, vemos un ejemplo del famoso Madison Square Garden de Nueva York.

En el plano podrás localizar dónde están los baños, escaleras, ascensores, entradas y salidas, etc. los cuales aparecen representados mediante los iconos globalmente aceptados (ver figura 2.1). También aparecen detallados los distintos establecimientos que se localizan en el edificio e incluye la posibilidad de hacer ciertas búsquedas, tanto generales (de cafeterías, librerías, tiendas, restaurantes...) como concretas (Starbucks, McDonald...) (ver figura 2.3). Otra funcionalidad que no falta en la versión de interiores es la posibilidad de señalar un destino y recibir indicaciones sobre cómo llegar a él. Para ello, aparece el habitual punto azul que te acompaña e indica tu posición, actualizando el plano con cada movimiento que lleves a cabo (incluidos cambios de una planta a otra) (ver figura 2.3).

Esta aplicación es un proyecto colaborativo y por ende, desde la web es posible actualizar y subir nuevos planos. Está disponible tanto para ordenador como plataformas Android e iOS.

Pese al gran avance que supone en la navegación por interiores, cuenta con ciertas desventajas. El posicionamiento, al contrario que en exteriores, no es muy preciso y las búsquedas que puedes realizar son limitadas, no pudiendo, por ejemplo, preguntar por la ubicación de los baños. Pero, sobre todo tiene el inconveniente de que no es una tecnología accesible. *Google Maps Indoors*<sup>3</sup> es una aplicación completamente visual que no cuenta con soporte auditivo por lo que descarta completamente a usuarios invidentes.

<sup>3</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=cPsTWj\\_03Qs](https://www.youtube.com/watch?v=cPsTWj_03Qs)



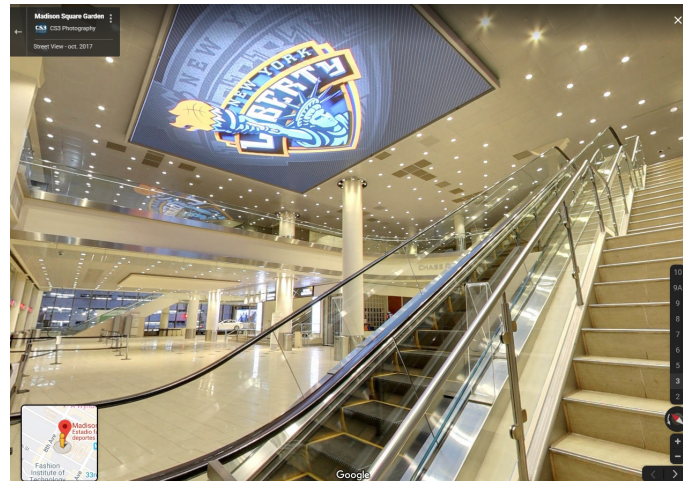


Figura 2.2: Vista del interior del Madison Square Garden.

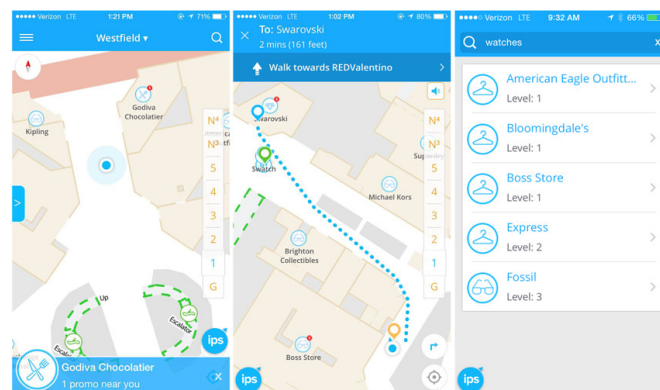


Figura 2.3: Ejemplo de navegación y búsqueda en Google Maps Indoors.

### 2.1.2. BlindSquare

Es una de las aplicaciones de navegación más populares, su uso se extiende en más de 130 países y está habilitada en 25 idiomas, entre los cuales se incluye el español. Esta aplicación, desarrollada para iOS y diseñada para personas con discapacidad visual, proporciona una guía completa, de origen a destino, tanto en exteriores como en interiores. Además, describe el entorno y anuncia posibles puntos de interés para el usuario (como pueden ser los lugares considerados populares o aquellos visitados frecuentemente). Su principal característica es que permite interactuar mediante voz gracias al controlador de música de Apple.

*BlindSquare*<sup>4</sup> determina tu posición mediante localización *GPS* y, a partir de ahí, puede darte información sobre las proximidades utilizando *Foursquare* y *OpenStreetMap*, de este modo, es capaz tanto de guiarte a un cierto destino como de notificarte qué establecimientos hay en tu radio: restaurantes a 200m, parques más cercanos, farmacias...

Con el fin de agilizar el uso de la app y que por tanto, esta sea cómoda y rentable para los usuarios finales, incluye: accesos directos a funciones mediante gestos, como sacudir el móvil para que nos diga la ubicación actual y puntos cercanos; y, la posibilidad de establecer filtros para recibir únicamente información deseada. Filtrar por restaurantes para no tener

<sup>4</sup><https://www.blindsquare.com>

notificaciones sobre estaciones de tren o librerías.

En cuanto a la localización por interiores, *BlindSquare*<sup>5</sup> emplea *beacons* y ¿VPS?? para solventar el problema del posicionamiento. Por lo demás, incluye las mismas posibilidades y funcionalidades que la navegación por exteriores, con la única limitación de que el edificio debe estar provisto de dichos sistemas de posicionamiento.

Entre los puntos fuertes de esta aplicación destacamos los siguientes:

- Da información sobre los metros que quedan hasta llegar a un determinado objetivo. Resulta útil porque si van disminuyendo sabes que vas por el camino adecuado.
- Utiliza indicaciones reloj (a las 10, a las 3,...) muy usadas por las personas con discapacidad visual.
- Te avisa de las intersecciones.
- Cuando te da una nueva indicación y la superas salta el sonido asociado a correcto o check. Así, puedes seguir sin preocuparte. Si por el contrario te equivocas te salta un sonido en consecuencia.
- Se pueden añadir ubicaciones en una lista de lugares marcados.
- Puedes ir girando con el móvil y te va indicando lo que tienes enfrente.
- También tiene opción de simulación, que permite prepararse un camino antes de ir.
- Te permite ser más autónomo y descubrir nuevos sitios.
- A la hora de desplazarte te indica las opciones por adelantado. Bus, metro, etc. para espacios exteriores o, escaleras, ascensor, escaleras mecánicas, etc. en el caso de interiores.
- Permite llevar las manos libres.
- Incluye un lector de códigos QR, es más cómodo porque puede dar más información que la línea braille.

Entre sus puntos negativos: su precio, cuesta 40 libras.

### 2.1.3. Nearby Explorer

*Nearby Explorer*<sup>6</sup> es otra de las aplicaciones que encuadramos en el campo de la navegación accesible por interiores y exteriores. Está habilitada tanto para Android como para iOS y su descarga se encuentra disponible en el *App Store* de manera gratuita.

La guía por exteriores se basa en la misma idea que *BlindSquare* y por ende, funciona de manera similar. Entre sus características destacan: la posibilidad de ejecutar ciertas acciones poniendo el móvil en distintas posiciones, como por ejemplo, inclinarlo verticalmente para que funcione como una brújula; y, la capacidad de filtrar la información de modo que ésta se adapte completamente a las necesidades del usuario. Entre la información que *Nearby Explorer* puede proporcionar a sus usuarios encontramos los lugares cercanos a la ubicación actual, los nombres de las calles por las que pasa, los números de los bloques de las calles por las que pasa, la distancia que hay al destino desde un punto de referencia

<sup>5</sup><https://www.youtube.com/watch?v=9jH-BdjmgB4>

<sup>6</sup><https://play.google.com/store/apps/details?id=org.aph.nearbyonline&hl=es>

(como casa, trabajo...), etc. Además de la posibilidad de filtrar la información deseada, las indicaciones por audio pueden ser pausadas en cualquier momento de modo que, no interfieran con otras señales auditivas (como las paradas en un autobús, por ejemplo). Otra gran funcionalidad con la que cuenta *Nearby Explorer* es la de explorar una ruta por adelantado, sin tener que estar físicamente en el sitio, pudiendo incrementar o decrementar el radio de exploración.

Por otro lado, vemos que la navegación por interiores puede ser configurada de dos maneras: *ad hoc* y *mapeo completo*. Ambas utilizan los sistemas beacons para geolocalizar el dispositivo en interiores (zonas a las que no llega el *GPS*) y así, poder proporcionar una guía por dicho espacio.

En el caso de la configuración *ad hoc* aparecen los siguientes problemas:

- No se puede determinar la ubicación de un beacon.
- No se puede obtener información del entorno a menos que te encuentres dentro del radio de detección de un beacon.
- Tienes que habilitar cierto soporte para detectar los beacons (no se detectan de manera automática).

Sin embargo, el *mapeo completo* sí nos proporciona una localización precisa. Tiene un comportamiento similar al de otras aplicaciones.

#### 2.1.4. Lazarillo

Es una aplicación que actualmente solo proporciona una guía para exteriores. Inicialmente, la idea era cubrir también la navegación por interiores pero su desarrollo no fue posible por problemas de financiación.

La navegación por exteriores cuenta con las funcionalidades básicas que ya hemos mencionado en las apps anteriores:

- Buscar lugares de interés, cercanos a la ubicación actual. Esta búsqueda se puede acotar filtrando por categorías que vienen predefinidas (transporte, bancos y cajeros, salud, comida, tiendas, etc.).
- Buscar una dirección específica a partir de la cual se desplegarán todas las posibles rutas (a pie, en transporte público, uber, etc.) y una vez seleccionada la ruta deseada, comenzarán las indicaciones mediante audio con la información pertinente (metros, giros a derecha e izquierda, etc. ).
- Guardar por lugares favoritos.
- Posibilidad de rastrear una dirección, previamente marcada con la opción “Seguir este lugar”, de modo que con independencia de a dónde nos estemos dirigiendo se activará una alerta a medida que nos acerquemos a dicha ubicación.
- Ajustar la configuración de las indicaciones, velocidad, tipo de voz...

En resumidas cuentas, *Lazarillo* es una aplicación que, como otras, busca mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad visual indicándoles para ello, qué les rodea y proporcionándoles una mayor independencia. Ésta, sin embargo, cubre únicamente los aspectos más básicos y elementales, sin reparar en otras posibles funcionalidades o indicaciones (véase de obstáculos, peligros...) que la convierten en una aplicación incompleta.

La app es completamente gratuita y cuenta con versión para Android y iOS.

### 2.1.5. Wayfindr

Es una aplicación cuyo objetivo es guiar a los invidentes por el metro de Londres (uno de los más complejos del mundo). Este proyecto, aún no disponible, pretende llegar a esos lugares que están repletos de señales escritas, por los que las personas que ven pasan sin pensar pero que son precisamente los que más temen y evitan aquellos que tienen discapacidad visual. Investigaciones llevadas a cabo en el Reino Unido revelan que la mayor parte de este colectivo querría salir de su hogar con más frecuencia. Por ello, la sociedad británica *Royal Society for Blind Children (RSBC)* y *UsTwo*, plataforma de innovación y tecnología digital, se unieron para desarrollar una solución, naciendo así, Wayfindr<sup>7</sup>.

El funcionamiento<sup>8</sup> de la aplicación es tan práctico como sencillo, se basa en una serie de sistemas Bluetooth, llamados beacons, que se colocan en las paredes de las distintas estaciones de metro emitiendo unas señales que son captadas por el móvil a su paso por un cierto radio de detección. Estas señales permiten ubicar al usuario y darle la siguiente indicación para el conseguimiento de su objetivo (coger un tren o salir de la estación).

Los desarrolladores recomiendan el uso de auriculares de conducción ósea, de manera que puedan escuchar otros sonidos del exterior.

## 2.2. Tecnología

Nos centramos ahora en el estudio e investigación de la tecnología necesaria para realizar nuestra aplicación de guía por interiores:

### 2.2.1. Balizas Bluetooth

Los beacons o balizas bluetooth son pequeños dispositivos que emiten señales de radio. Estas señales los identifican de manera única y pueden ser captadas por otros dispositivos receptores, estableciéndose así, un canal de comunicación que permanece vivo siempre que permanezcan en un radio de alcance entre 10 y 30 metros. Además, estas balizas son de bajo consumo, es decir, sus baterías tienen una duración muy prolongada, aproximadamente 2 años con una simple pila de botón y su coste es reducido.

Esta tecnología se hizo muy popular en 2013, cuando Apple introdujo su iBeacon estándar y comenzó a utilizarlos para el posicionamiento por interiores. En 2015, Google, que no se quiso quedar atrás, sacó el protocolo Eddystone, un protocolo, que a diferencia del de Apple, es de código abierto y ofrece soporte oficial tanto para iOS como para Android. Los beacons provistos del protocolo Eddystone pueden ser de 4 tipos, estos tipos se distinguen por el paquete de datos que pueden emitir, véase:

- **Eddystone-UID:** transmite un identificador de baliza único compuesto por 16 bytes, 10 de ellos referidos al espacio de nombres, que identifican a un grupo de beacons, y 6 que se refieren e identifican a la instancia particular dentro del grupo. Esta distinción entre espacio de nombres e instancia se pensó para optimizar el escaneo de beacons.
- **Eddystone-URL:** transmite una URL utilizando un formato de codificación.
- **Eddystone-TLM:** transmite información sobre la baliza. Esto puede incluir el nivel de la batería, los datos del sensor u otra información relevante para los administradores de balizas. Para poder usarse como baliza debe ir acompañado de otro tipo de marco (Eddystone-URL o Eddystone-UID).

---

<sup>7</sup><https://www.wayfindr.net/>

<sup>8</sup><https://www.youtube.com/watch?v=mc3KmbfxuUQ>

- Eddystone-EID: emite un identificador encriptado que cambia periódicamente, de modo que su uso está restringido a aplicaciones y dispositivos autorizados.

Para el motivo de nuestro estudio, la navegación por interiores, esta tecnología Bluetooth es muy útil, basta con colocar las balizas en puntos de interés (*landmarks*) del edificio en cuestión y tener una aplicación que interprete las señales que recibe para saber donde se encuentra exactamente el usuario. No obstante, hay que tener en cuenta que la disposición exacta de los beacons y la cantidad necesaria para mapear un área dependerá del edificio concreto.

La navegación por interiores no es el único uso que se le puede dar a los beacons. Con ellos podemos, por ejemplo, traquear de dispositivos en una oficina (como proyectores o portátiles), dar a conocer un establecimiento (la instalación de un beacon puede hacerlo más accesible, una persona ciega puede reconocer el establecimiento gracias a la señal que ha captado su móvil), el análisis de los flujos de personas en centros públicos como aeropuertos, entre otras.

---

(Ver los links:

Dan un poco de info sobre posicionamiento en interiores:

<https://www.infsoft.com/technology/sensors/bluetooth-low-energy-beacons>

<https://www.infsoft.com/solutions/indoor-navigation>

<https://www.infsoft.com/software/administration/beacon-management>

Habla de los beacons: <https://www.youtube.com/watch?v=0HKjEPu8>

Ejemplo de traqueo de gente y dispositivos usando beacons

<https://www.youtube.com/watch?v=atVCOcWak>

API de Eddystone: <https://github.com/google/eddystone>

<https://developers.google.com/nearby/connections/overview>

<https://developers.google.com/beacons/get-started>

Beacon SDK for Android: <https://github.com/helpscout/beacon-android-sdk-sample>

API para Beacons: <https://github.com/google/beacon-platform/tree/master/samples/python>

ANDROID beacon library: <https://altbeacon.github.io/android-beacon-library/samples.html>

Video explicativo beacons en español MUY INTERESANTE, es lo que buscamos ahora:

<https://www.youtube.com/watch?v=NJ6dgsnhQ6M>

)

Cosas que incluir aquí:

- API de Eddystone.
- API de Android.
- Explicación de que en función de distintas señales (normalmente 3) se hace el posicionamiento.
- hay que buscar lo del mapa, pasarlo a grafo o lo que sea.



# Capítulo 3

## Descripción del Trabajo

Aquí comienza la descripción del trabajo realizado. Se deben incluir tantos capítulos como sea necesario para describir de la manera más completa posible el trabajo que se ha llevado a cabo. Como muestra la figura 3.1, está todo por hacer.



Figura 3.1: Ejemplo de imagen

Si te sirve de utilidad, puedes incluir tablas para mostrar resultados, tal como se ve en la tabla 3.1.

Col 1	Col 2	Col 3
3	3.01	3.50
6	2.12	4.40
1	3.79	5.00
2	4.88	5.30
4	3.50	2.90
5	7.40	4.70

Tabla 3.1: Tabla de ejemplo





## Capítulo 4

# Conclusiones y Trabajo Futuro

Conclusiones del trabajo y líneas de trabajo futuro.

Antes de la entrega de actas de cada convocatoria, en el plazo que se indica en el calendario de los trabajos de fin de máster, el estudiante entregará en el Campus Virtual la versión final de la memoria en PDF. En la portada de la misma deberán figurar, como se ha señalado anteriormente, la convocatoria y la calificación obtenida. Asimismo, el estudiante también entregará todo el material que tenga concedido en préstamo a lo largo del curso.



# Chapter 5

## Introduction

Introduction to the subject area. This chapter contains the translation of Chapter 1.



# Chapter 6

## Conclusions and Future Work

Conclusions and future lines of work. This chapter contains the translation of Chapter 4.



# Bibliografía

*Y así, del mucho leer y del poco dormir, se le  
secó el cerebro de manera que vino a perder el  
juicio.*

*(modificar en Cascaras\bibliografia.tex)*

Miguel de Cervantes Saavedra

ENVISION. Challenges blind people face when living life. Disponible en <https://www.letsenvision.com/blog/challenges-blind-people-face-when-living-life>.

GÓMEZ ULLA, F. Informe sobre la ceguera en España. Disponible en [http://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto\\_20\\_1.pdf](http://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto_20_1.pdf).

RIVERO, F. Informe di trendia: Mobile en España y en el mundo 2019. Disponible en <https://mktefa.ditrendia.es/hubfs/Ditrendia-Informe%20Mobile%202019.pdf>.





Apéndice **A**

Título del Apéndice A

Contenido del apéndice



Apéndice	<b>B</b>
----------	----------

Título del Apéndice B



Este texto se puede encontrar en el fichero Cascaras/fin.tex. Si deseas eliminarlo, basta con comentar la línea correspondiente al final del fichero TFMTeXiS.tex.

*–¿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 –; firmela 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*

