

Revisión de fuentes de información relacionadas con el proyecto

Antes de ponernos a desarrollar la aplicación, revisamos bastante información para entender cómo funcionaban otros proyectos parecidos y qué tecnologías podríamos usar. La idea era no empezar desde cero, sino ver qué se ha hecho ya y cómo podíamos mejorarlo o adaptarlo a algo más sencillo y accesible.

Fuentes que miramos

1. Proyectos y herramientas parecidas

- **Tobii Eye Tracker:** Es una de las soluciones más conocidas para seguimiento ocular. Vimos que funciona muy bien, pero también que es muy caro y necesita hardware especial.
- **EyeTech Digital Systems:** Otro ejemplo parecido al anterior. Nos sirvió para ver cómo trabajan este tipo de sistemas y qué puntos podríamos simplificar.
- **WebGazer.js:** Esta fue la clave. Es una librería gratuita que usa la cámara del ordenador para seguir el movimiento de los ojos directamente desde el navegador. Gracias a esto vimos que era posible hacer un prototipo sin gastar dinero en hardware.

2. Fuentes técnicas y documentación

- Consultamos **MDN Web Docs** y **W3Schools** para repasar cosas de JavaScript, HTML y CSS.
- También miramos **repositorios en GitHub** con proyectos que usan WebGazer.js, lo que nos ayudó a entender cómo calibrar la mirada y manejar los datos del seguimiento ocular.
- Leímos algunas cosas sobre **accesibilidad web (W3C)** para asegurarnos de que nuestra app sea fácil de usar para todos.

3. Opiniones y comentarios

- Hablamos con profesores y compañeros que sabían del tema de accesibilidad, y nos dieron buenos consejos sobre cómo enfocar el proyecto.
- También preguntamos a gente con movilidad reducida o familiares para ver si realmente algo así les sería útil. Las respuestas fueron muy positivas.

Conclusión

Después de ver todas esas fuentes, llegamos a la conclusión de que existen proyectos muy buenos, pero todos son **caros o difíciles de usar**. Por eso decidimos hacer algo **más simple y accesible**, aprovechando lo que ya existe pero adaptándolo a una versión web que cualquiera pueda probar sin necesidad de comprar nada.

Básicamente, aprendimos de lo que ya hay y nos quedamos con lo mejor de cada idea para crear nuestra propia versión más económica y fácil de usar.