

NATURALEZA DEL PROYECTO

Antonio Ríos Casado

Y

Germán Cosano Torres

Descripción del proyecto

Nuestro proyecto en general se resume en una aplicación web que ayuda a personas con algún problema que le impide usar las manos ofreciendo poder escribir mediante el uso de eye tracking y un teclado web facilitando así el uso de los dispositivos electrónicos.

Justificación/fundamentación. Necesidad o problema al que responde

Este proyecto nace de la idea de ayudar a personas con discapacidades motrices que no pueden usar un teclado o un mouse de forma normal. Con el eye tracking, o seguimiento ocular, es posible controlar una computadora solo moviendo los ojos.

Aunque ya existen algunas herramientas similares, muchas son caras o difíciles de usar. Por eso, se busca crear una aplicación accesible, fácil y económica que permita escribir con la mirada.

La motivación principal es mejorar la comunicación y la independencia de las personas que lo necesitan, aprovechando la tecnología para hacer su vida más fácil e inclusiva.

Beneficiarios del proyecto

Los principales beneficiarios de esta aplicación son personas con discapacidades motrices o del habla que no pueden usar un teclado o un ratón de forma tradicional. También pueden beneficiarse familiares, cuidadores y profesionales de la salud o la educación, ya que la app facilita la comunicación y la autonomía de los usuarios.

El proyecto está pensado para llegar especialmente a personas con ELA, parálisis cerebral, lesiones medulares u otras condiciones similares, tanto en entornos domésticos como educativos o sanitarios.

En una primera etapa, se estima que el proyecto podría beneficiar directamente a decenas de usuarios, con posibilidad de crecer a cientos o miles conforme se difunda la aplicación y se adapte a diferentes necesidades.

Localización del proyecto: dónde se llevará a cabo

El proyecto se llevará a cabo principalmente de forma digital, ya que la aplicación se desarrollará y probará en entornos informáticos. Inicialmente, el trabajo se realizará en instalaciones educativas, donde se pueda realizar el diseño, programación y pruebas del sistema de eye tracking.

Las primeras pruebas se harán en un entorno local, con usuarios normales, o si encontramos alguno, con algún usuario que tenga discapacidades motrices. Sin embargo, al tratarse de una aplicación informática, su alcance puede ser global, ya que podrá descargarse y usarse en cualquier lugar con una computadora y cámara compatibles.

BIBLIOGRAFÍA

No hemos necesitado consultar información de ningún sitio ya que son planteamientos que podíamos resolver nosotros mismos

CONCLUSIÓN

En resumen, este proyecto busca usar la tecnología de una forma útil y humana: ayudar a personas con dificultades para usar las manos a comunicarse y escribir solo con la mirada. Creemos que con esfuerzo y creatividad se puede lograr una herramienta sencilla, accesible y que realmente marque la diferencia en la vida de quienes más lo necesitan.