

# **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 informacion 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.