

Desarrollo de un Software Libre para la lectura de señales enviadas por un lector de ondas cerebrales

Carlos Antonio Bulnes Domínguez

19 de mayo de 2015

Índice general

Introducción	1
Justificación	2
Objetivos	3
Objetivo General	3
Objetivos Particulares	3
Antecedentes	4
Diseño	7
Implementación y Resultados	9
Conclusión y trabajo futuro	10
Bibliografía	11

Introducción

Pendiente...

Justificación

La necesidad de la creación de un software libre para la lectura de las ondas cerebrales surge debido a la escasa variedad de programas dedicados a dicha tarea actualmente, donde es el mismo creador del dispositivo físico el que te proporciona el software, el cual, ya cuenta con funciones y operaciones definidas por el fabricante.

En la actualidad los proyectos de investigación requieren interactuar más con la información que obtienen con los dispositivos lectores de ondas cerebrales, y como ya se mencionó, las alternativas actuales se encuentran limitadas, se propone entonces un proyecto de código libre en el cual, partiendo del software desarrollado en este trabajo, los desarrolladores futuros sean capaces de complementarlo e implementarlos a sus necesidades específicas.

Objetivos

Objetivo General

Crear un software libre capaz de leer y graficar en tiempo real a través de la plataforma ROS las señales enviadas por el Emotiv EPOC, las cuales son interpretadas por un software libre llamado Emokit[1].

Objetivos Particulares

- Establecer un canal de comunicación entre el software y el EEG.
- Obtener datos numéricos a partir de las señales obtenidas.
- Tomar esos datos en tiempo real y graficarlos en una relación frecuencia-tiempo.
- Establecer un canal de salida para enviar los datos interpretados.

Antecedentes

El software desarrollado en este trabajo toma como base al emokit[1] el cuál forma parte de OpenYou[1]. El Emokit lee, descifra e interpreta la información enviada por el Emotiv EPOC, el cual es un dispositivo “Interfaz Cerebro-Máquina” (BCI), tales como nivel de batería de la diadema, intensidad de la señal, y las 14 lecturas realizadas por la diadema; este software actualmente solo imprime a nivel terminal dichos datos.

Una “Interfaz Cerebro-Máquina”[2] (BCI) es un medio de comunicación directo entre el cerebro y un dispositivo externo. Los BCI están normalmente dirigidos a asistir, aumentar y reparar la habilidad cognitiva y las funciones sensoriomotoras.

Las investigaciones con los BCI comenzaron en 1970 en la Universidad de Los Ángeles California(UCLA) bajo el subsidio de Fundación Nacional de Ciencia contratados por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA). La publicación hecha después de la investigación marcó la primera aparición de la expresión “Interfaz Cerebro-Máquina” en la literatura científica. En la actualidad existen tres tipos de BCI:

- BCI invasivos: Son implantados en la materia gris del cerebro por medio de una neurocirugía, debido a que se encuentran implantados en el cerebro los BCI invasivos producen la mejor calidad de las señales pero pueden tener consecuencias negativas al portador a futuro.

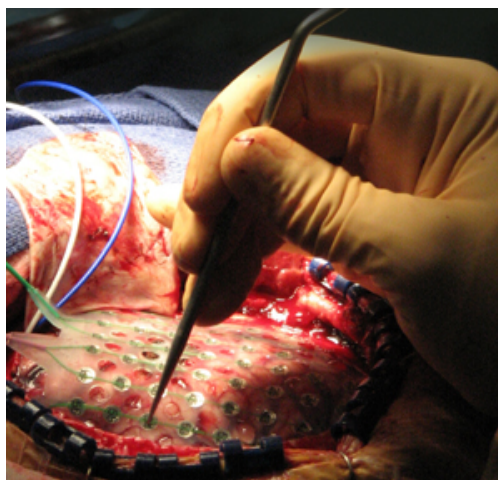


Figura 1: BCI invasivo[3]

- BCI semi invasivos: Son implantados dentro del cráneo pero sin tocar la corteza cerebral. Producen una mejor señal que los BCI no invasivos y tienen menor riesgo de causar daños al cerebro que los BCI invasivos.
- BCI no invasivos: Los implantes no invasivos son colocados en el cuero cabelludo. Los BCI no invasivos producen señales débiles porque el cráneo amortigua las señales, dispersando las ondas electromagnéticas creadas por las neuronas.



Figura 2: BCI no invasivo[4]

El Emotiv Epoc es BCI que fue creado con el propósito de ser un periférico para juegos en Windows, OS X y Linux[5], cuenta con 14 electrodos y funciona como dispositivo de entrada. En 2011 Kirill Stytsenko, et al.[6] realizaron un análisis del Emotiv EPOC para la CogSci Conference. Emotiv EPOC es un BCI de bajo costo basado en la tecnología EEG. Cuenta con 14 electrodos montados en una diadema inalámbrica que se coloca sin esfuerzo y se conecta a la computadora. Originalmente fue creada para los juegos de computadora pero la “research edition” permite el acceso a los datos para su análisis lo que abre nuevas posibilidades a la ciencia para realizar nuevos experimentos o integrarlo a los ya existentes. En dicho estudio se someten a diferentes pruebas al Emotiv EPOC y al G-TEC[7]. Al compararlos se obtiene que la información en general es igual, pero la señal es más clara e intensa en el G-TEC. Uno de los desafíos encontrados es la creación de software de grabación para ambos dispositivos.

Job Ramón de la O Chávez en su tesis Interfaz Cerebro - Computadora para el Control de un Cursor Basado en Ondas[9] plantea una interfaz que permita la comunicación entre el usuario y la computadora, haciendo uso de sus ondas cerebrales, para el control de un cursor en pantalla mediante comandos obtenidos de las lecturas de un amplificador de ondas cerebrales.

En EPOC-alypse Mind Controlled Car[10] plantean la construcción de un carro de control remoto que es controlado por la mente usando el Emotiv EPOC. El proyecto fue desarrollado utilizando el SDK oficial del Emotiv EPOC.

Asim Raza en SSVEP based EEG Interface for Google Street View Navigation[11] analiza los sistemas BCI y su aplicación en el mundo real. También desarrolla un prototipo interactivo que pueda ser controlado en un ambiente controlado para demostrar el funcionamiento de los sistemas BCI. Para el desarrollo decidió utilizar el software libre OpenViBE para la adquisición y procesamiento de las señales.

En ROS: an open-source Robot Operating System[12] se explica el uso de la plataforma ROS para el desarrollo de aplicaciones de robótica y resumen los objetivos filosóficos de ROS en:

- Per-to-per

- Basado en herramientas
- Multilenguaje
- Ligero
- Gratuito y de Código Abierto

En Things that twitter: social networks and the internet of things[13] utilizan ROS aplicado en las redes sociales. ROS permite intercambiar información por medio de servicios con mensaje de request y response definidos. La información es intercambiada por una arquitectura publish/suscribe donde los procesos permiten que sus datos estén disponibles para que otros procesos puedan utilizarlos.

Diseño

La Universidad Veracruzana adquirió un Emotiv EPOC en 2014 para el laboratorio de robótica donde los alumnos de la Facultad de Ingeniería participan en diferentes proyectos tecnológicos. Este trabajo de tesis contribuye a un proyecto donde se controlará un robot por medio de la mente a través del Emotiv EPOC. Con el proyecto resultante de este trabajo se tendrá una interfaz la cual graficará las señales del Emotiv EPOC además de tener la capacidad de grabar los datos obtenidos cada vez que se ejecute un “experimento” obteniendo un archivo separado por comas.

Al momento de la investigación se encontraron algunos software que mostraban la información obtenida de forma gráfica, sin embargo el principal inconveniente de estos era el desfase entre los datos que se estaban obteniendo y su graficación. Para atacar ese problema en este proyecto se utilizó un framework llamado ROS. ROS (Robot Operating System)[8] provee librerías y herramientas para ayudar a los desarrolladores de software a crear aplicaciones para robots. ROS provee abstracción de hardware, controladores de dispositivos, librerías, herramientas de visualización, comunicación por mensajes, administración de paquetes y más. ROS está bajo la licencia open source, BSD. En este proyecto se utilizó ROS para crear un escenario de comunicación en tiempo real, donde el Emokit[1] publica a través de mensajes los datos obtenidos del Epoc así mismo el nuevo software leerá los mensajes publicados en ROS para obtener los datos para graficarlos y generar el “log”, todo esto ya en tiempo real.

Para la construcción del software presentado en este trabajo se utilizó:

- Python¹
- PyQt²
- Matplotlib³

¹Lenguaje de programación que puede ser usado para diferentes propósitos como aplicaciones web, aplicaciones de escritorio, intérprete, etc

²Binding de la biblioteca gráfica Qt para el lenguaje de programación Python

³Biblioteca para la generación de gráficos a partir de datos contenidos en listas o arrays en el lenguaje de programación Python y su extensión matemática NumPy

- ROS

Implementación y Resultados

Conclusión y trabajo futuro

Bibliografía

- [1] C. Brocious and K. Machulis, “Emokit.” <http://www.openyou.org>, May 2015.
- [2] K. Roebuck, *Brain-Computer Interface: High-impact Emerging Technology - What You Need to Know: Definitions, Adoptions, Impact, Benefits, Maturity, Vendors*. Emereo Publishing, 2012.
- [3] V. Autores, “neurogadget.com.” <http://neurogadget.com/2011/04/08/implanted-bci-detects-when-patients-think-of-specific-sounds/1780>, May 2015.
- [4] V. Autores, “emotiv.com.” <https://emotiv.com/>, May 2015.
- [5] V. Autores, “Emotiv systems.” http://en.wikipedia.org/wiki/Emotiv_Systems, May 2015.
- [6] K. Stytsenko, E. Jablonskis, and C. Prahm, “Evaluation of consumer eeg device emotiv epoc,” in *MEi: CogSci Conference 2011, Ljubljana*, 2011.
- [7] V. Autores, “G-tec biosignal amplifier g.bsamp.” <http://www.gtec.at/Products/Hardware-and-Accessories/g.BSamp-Specs-Features>, May 2015.
- [8] V. Autores, “Ros.org.” <http://wiki.ros.org/es>, May 2015.
- [9] J. R. de la O Chávez, “Interfaz cerebro – computadora para el control de un cursor basado en ondas cerebrales,” pp. 16–19.
- [10] I. Senior Design, “Epoc-alypse mind controlled car,”
- [11] A. Raza, “Ssvep based eeg interface for google street view navigation,” 2012.
- [12] M. Quigley, K. Conley, B. Gerkey, J. Faust, T. Foote, J. Leibs, R. Wheeler, and A. Y. Ng, “Ros: an open-source robot operating system,” in *ICRA workshop on open source software*, vol. 3, p. 5, 2009.

- [13] M. Kranz, L. Roalter, and F. Michahelles, “Things that twitter: social networks and the internet of things,” in *What can the Internet of Things do for the Citizen (CIoT) Workshop at The Eighth International Conference on Pervasive Computing (Pervasive 2010)*, pp. 1–10, 2010.