

Capítulo 5

Aplicación de identificación de objetos

RESUMEN: En este capítulo se trata el desarrollo de la aplicación móvil y se estudia su funcionamiento. Esta aplicación tiene como objetivo ayudar a los usuarios a cómo reciclar los objetos a los que se apunte con la cámara. Para eso, tiene que ser capaz de reconocerlos basándose en modelos entrenados previamente. Además, se pone a prueba su funcionamiento y se comparan los resultados con los de distintos modelos. La aplicación es para dispositivos con sistema operativo Android y está llevada a cabo en Android Studio con Java y la librería de TensorFlow Lite para introducir la identificación.

5.1. Introducción

Como se ha comentado, la aplicación de identificación de objetos para reciclaje es el objetivo principal de este trabajo de fin de grado. Se trata de una aplicación para Android que, utilizando la cámara del dispositivo en el que está instalada, identifica el material del objeto al que está enfocando el usuario. En la interfaz aparecen las tres opciones con más probabilidad, acompañadas del porcentaje de confianza respecto a esa opción. Independientemente de cuántas etiquetas de materiales distintas haya, siempre se muestran las tres con mayor confianza. La aplicación está constantemente interpretando lo que recibe desde la cámara, así que las etiquetas y sus respectivos porcentajes se actualizan ininterrumpidamente sin necesidad de estar tomando fotografías para cada elemento.

5.2. Identificación de objetos

Para realizar la identificación se ha incorporado TensorFlow Lite y sus librerías al proyecto en Android Studio. Esto permite importar un intérprete, el cual carga el modelo seleccionado (el compuesto por un 70 % de imágenes sintéticas para el metal) y permite ejecutarlo ofreciéndole una serie de datos de entrada, finalmente, tras ejecutarlo, se muestran por pantalla los resultados obtenidos. El trabajo se ha basado en las guías y recomendaciones que ofrece TensorFlow Lite en sus ejemplos como ayuda para incorporar y utilizar el modelo de la red neuronal entrenado previamente (capítulo 4).

Durante el flujo de la aplicación se hace uso de la cámara del dispositivo. Los *frames* desde esta son los datos que se utilizan como entrada para la identificación. Dichos datos se reciben en formato *bitmap*, matrices donde cada casilla tiene asignado un color y que en conjunto forman una imagen. Ese *bitmap* es convertido a *byte buffer*, denominado *IMG data*, haciéndolo legible para la identificación. Además, utilizar *byte buffers* como entrada permite que la API de Java sea más rápida¹. Estos datos se cargan en el intérprete de TensorFlow Lite y finalmente se obtienen los valores de resultado. Estos valores obtenidos son índices respecto a las etiquetas acompañados de la probabilidad de que esa imagen corresponda a dicha etiqueta. Este resultado se devuelve en un array, correspondiendo cada posición a cada una de las etiquetas disponibles. Finalmente, se seleccionan las tres etiquetas con mayor probabilidad y son mostradas por la interfaz.

La interfaz de la aplicación se divide en dos zonas. En la figura 5.1 se muestra la aplicación en funcionamiento, donde pueden apreciarse las distintas características de esta. En la parte central se refleja todo aquello que se recibe a través la cámara del dispositivo y en la parte inferior se sitúa un panel en el que aparecen los resultados de la identificación. Estos se muestran en orden según de qué material se considera que se trata acompañado del contenedor en el que se debe desechar y el porcentaje de confianza de cada elemento.

Como se comentó en el capítulo ??, al hablar de la obtención del *dataset* utilizado para el entrenamiento, para el prototipado se ha trabajado con tres materiales (metal, vidrio y plástico). En la aplicación se muestran las tres posibilidades de identificación sobre las que se tiene más confianza, lo que significa que en este caso se presentan todas las opciones disponibles. Esto es independiente de la cantidad de materiales disponibles identificables. Es decir, si como trabajo futuro la cantidad de materiales se ampliara, y no se alterara esta funcionalidad, se continuarían mostrando las tres opciones con mayor probabilidad.

El panel de los resultados puede desplegarse hacia arriba, de esta forma se visualizan varias características como la resolución con la que se recogen

¹https://www.tensorflow.org/lite/performance/best_practices

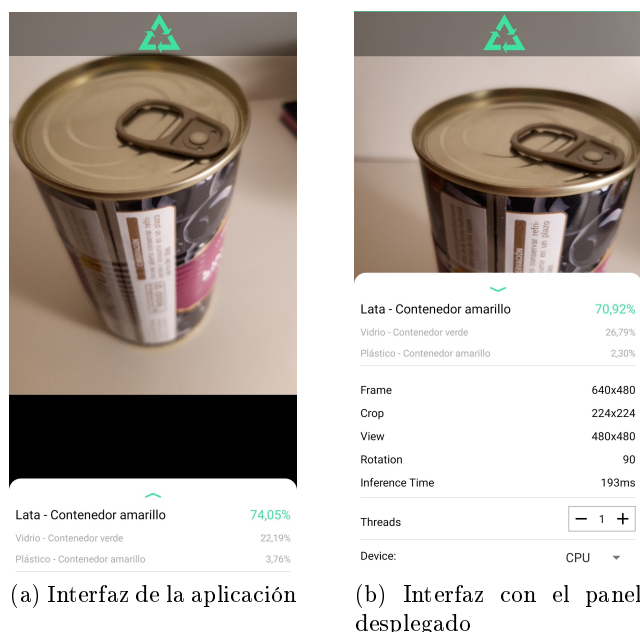


Figura 5.1: Interfaz de la aplicación de identificación

las imágenes, la rotación del dispositivo y el tiempo de inferencia, que es el tiempo que tarda en detectar de qué objeto se trata. Además de estas características, cuenta con dos opciones configurables por el usuario que permiten la mejora de la aplicación. La primera es la elección de cuántos hilos utiliza la aplicación, lo que permite acelerar la ejecución de los operadores. Esta aceleración tiene un coste; el aumento de los hilos utilizados hará que se necesiten más recursos y batería. La otra opción es elegir entre utilizar la CPU o la GPU. La GPU es uno de los aceleradores que TensorFlow Lite puede aprovechar. En dispositivos de gama media o alta la GPU es más rápida que la CPU, lo que reduce notablemente el tiempo de inferencia.

5.3. Pruebas

Como ya se ha comentado, a la vista de los resultados descritos en el apartado 4.3, se decidió que para la aplicación móvil se usaría el modelo para cuyo entrenamiento se habían utilizado un 70 % de imágenes generadas para la categoría “metal”, el cual con un 93 % de exactitud. No obstante, se ha querido corroborar su correcto funcionamiento una vez introducido el modelo en la aplicación y utilizándolo sobre objetos nuevos del mundo real. Para ello se ha comparado el rendimiento de este modelo con el de otros tres de los entrenados. Se han seleccionado, como pueden verse resaltados en la figura 5.2, los dos modelos extremos, correspondiendo a los compuestos por

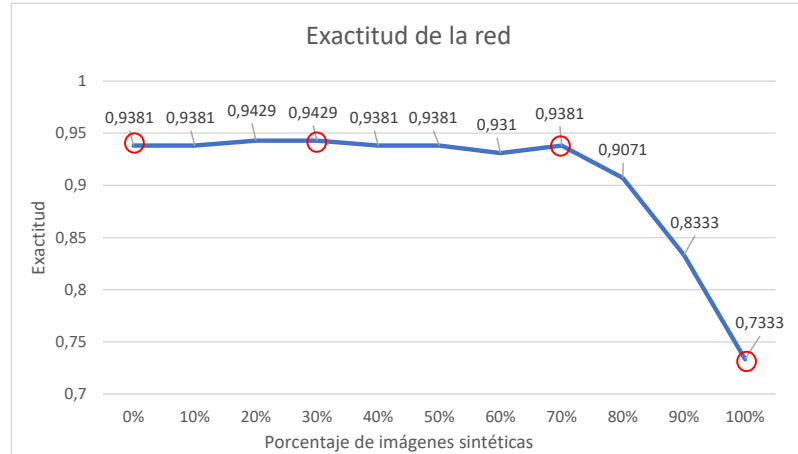


Figura 5.2: Variación de la precisión de la red neuronal con los modelos seleccionados destacados

completo por imágenes sintéticas y por imágenes reales, respectivamente; el modelo con el mejor resultado respecto a precisión y facilidad de obtención del *dataset*, con el 70 % de imágenes generadas; y, por último, el simétrico del anterior, con el 30 % de imágenes sintéticas, el cual resultó ser uno de los dos modelos con mayor exactitud en el *test*.

Para las comparaciones se han cogido diversos objetos y se ha estudiado qué etiqueta cuenta con el mayor valor de confianza para cada uno. También se tiene en cuenta aquellos casos en que las dos primeras etiquetas tienen porcentajes muy similares y por lo tanto van cambiando entre primera y segunda posición. Puesto que la aplicación para el usuario final (sección 5.2) tan sólo utiliza uno de los modelos, se ha desarrollado una versión alterada para la realización de las pruebas. En esta segunda versión, denominada aplicación de *test*, se incorporan los cuatro modelos simultáneamente y para cada objeto identificable se muestran los resultados de todos ellos. Al contrario que con la aplicación original, en esta no se va cambiando la posición del material con mayor confianza, sino que el orden se mantiene estable, generando una tabla en la que puede apreciarse la oscilación de los porcentajes con cada objeto detectado. En dicha tabla las filas indican los tres tipos de materiales. En cambio, cada columna se corresponde con cada uno de los modelos. Estos se identifican indicando los porcentajes de imágenes reales y

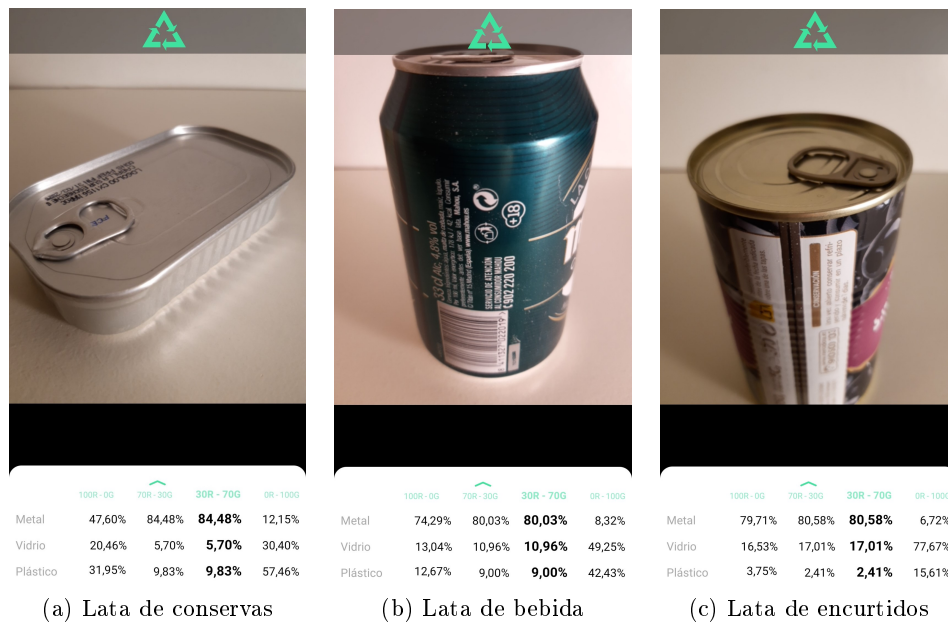


Figura 5.3: Comparación con distintos objetos metálicos

generadas usadas en su entrenamiento, como puede verse en la figura 5.3.

Como se trata de casos de prueba, se prescinde de la información sobre en qué contenedor debe reciclarse cada objeto, dejando así más espacio para los datos de los modelos. Además, para mayor claridad durante el uso de la aplicación de *test*, la columna correspondiente al modelo seleccionado para la aplicación final se le da cierto énfasis para distinguirla del resto.

El objeto de estudio principal han sido los objetos metálicos, ya que son aquellos que han sido entrenados con imágenes generadas. Sin embargo, también se ha probado sobre objetos de los otros materiales para comprobar el rendimiento respecto a estos.

En la figura 5.3 se pueden observar los resultados respecto a distintos objetos metálicos. Casi todos los modelos detectan con un nivel alto de confianza que en los tres casos se trata de objetos metálicos. La única excepción es el del modelo entrenado por completo con imágenes sintéticas, el cual no de una respuesta determinante entre vidrio y plástico. Un caso destacable es el de la lata de conservas con el modelo completamente formado por imágenes reales, el cual aunque la identifica mayoritariamente como metal, el porcentaje no llega a superar el 50 %. Este resultado se explica con la ausencia de imágenes de objetos de este tipo que contaba dicho *dataset*, lo cual significa que el entrenamiento con las imágenes sintéticas está aportando información útil e incluso mejorando la identificación.

Por otro lado, los ejemplos de vidrio resultan tener resultados sumamente

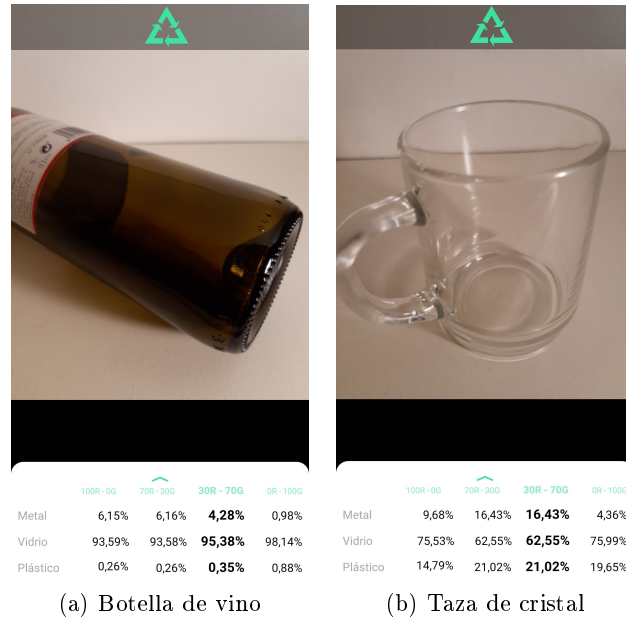


Figura 5.4: Comparación con distintos objetos de vidrio

positivos, los cuales se muestran en la figura 5.4. Destaca frente al resto de objetos la identificación de una botella de vino, donde todos los modelos, sin excepción, la identifican correctamente con más de un 95 % de seguridad. En cambio con la taza de cristal los porcentajes disminuyen considerablemente, este resultado es esperado debido a lo complicado que puede resultar en ocasiones distinguir objetos de vidrio y plástico si son translúcidos.

Por último como pruebas de materiales de plástico se han tomado tres objetos. Dos de ellos (figura 5.5) se aprecia el correcto funcionamiento detectando adecuadamente el material. En cambio, en el tercero (figura 5.6), los porcentajes cambian drásticamente constantemente alternando entre vidrio y plástico, como puede verse en la figura. Esto se achaca a lo mencionado anteriormente de la dificultad de diferenciar el material en objetos translúcidos.

Con todos los resultados obtenidos de las pruebas de la red neuronal (capítulo 4) y los realizados con objetos reales, se puede afirmar que la aplicación funciona adecuadamente. No obstante, aunque no se obtienen unos porcentajes de rendimiento como los de la sección 4.3, se considera que los resultados han sido positivos.

Por último, el tiempo de inferencia de la aplicación es de unos 200ms, aproximadamente 700ms en la de *test* (al tener que ejecutar cuatro modelos), utilizando la CPU del dispositivo. En cambio, si se realiza con la GPU estos valores se reducen a alrededor de la mitad.

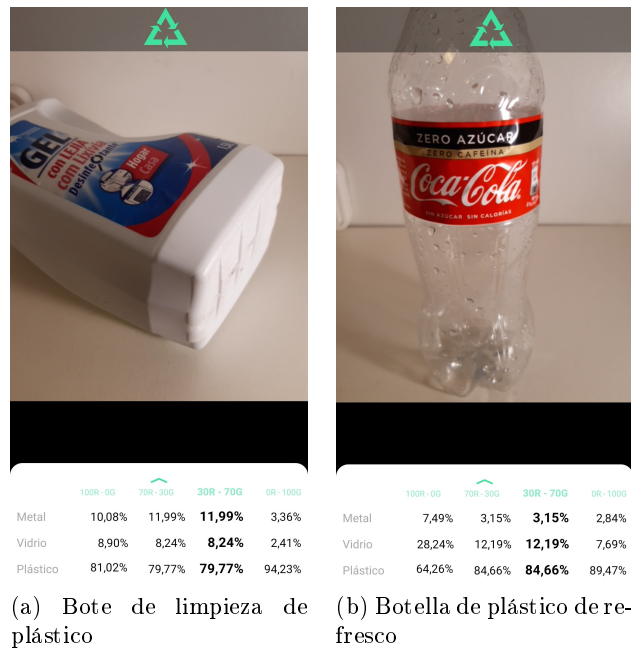


Figura 5.5: Comparación con distintos objetos de plástico

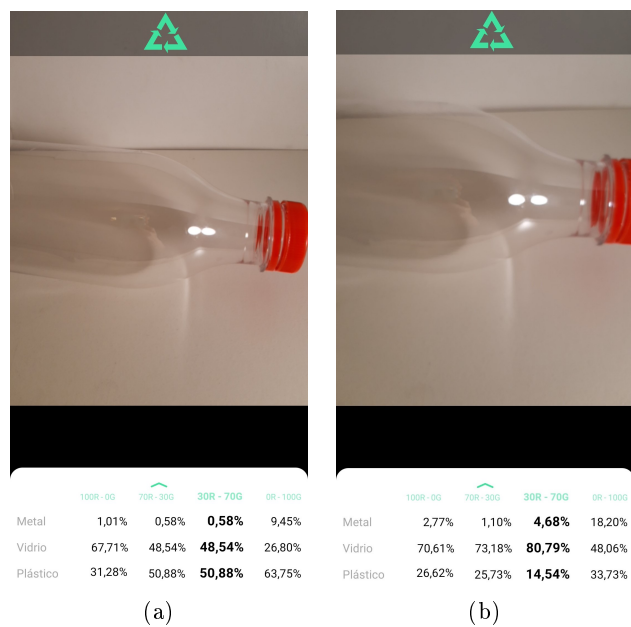


Figura 5.6: Comparación de la misma botella de plástico con segundos de diferencia

Bibliografía

- [1] M. Abadi, A. Agarwal, P. Barham, E. Brevdo, Z. Chen, C. Citro, G. S. Corrado, A. Davis, J. Dean, M. Devin, S. Ghemawat, I. Goodfellow, A. Harp, G. Irving, M. Isard, Y. Jia, R. Jozefowicz, L. Kaiser, M. Kudlur, J. Levenberg, D. Mané, R. Monga, S. Moore, D. Murray, C. Olah, M. Schuster, J. Shlens, B. Steiner, I. Sutskever, K. Talwar, P. Tucker, V. Vanhoucke, V. Vasudevan, F. Viégas, O. Vinyals, P. Warden, M. Wattenberg, M. Wicke, Y. Yu, and X. Zheng. TensorFlow: Large-Scale Machine Learning on Heterogeneous Systems, 2015. *Software* disponible en <https://www.tensorflow.org/>.
- [2] C. Alfonso, R. Estévez Estévez, J. M. Lobo, B. Lozano Diéguez, F. Prieto, J. Santamarta, and A. Gaerter. Emergencia climática en España. Diciembre 2016. Disponible en: <https://www.observatoriosostenibilidad.com/2019/11/29/emergencia-climatica-en-espana/>.
- [3] R. Almond, G. M., and T. Petersen. Wwf (2020) living planet report 2020 - bending the curve of biodiversity loss. *World Wildlife Fund (WWF)*, 2020.
- [4] Y. Amit. *2D Object Detection and Recognition: Models, Algorithms, and Networks*. Mit Press. MIT Press, 2002.
- [5] Y. Amit, P. Felzenszwalb, and R. Girshick. *Object Detection*. Springer International Publishing, Cham, 2020.
- [6] X. Basogain Olabe. Redes neuronales artificiales y sus aplicaciones. *Dpto. Ingeniería de Sistemas y Automática, Escuela Superior de Ingeniería Bilbao. Open Course Ware.*[En línea] disponible en http://ocw.ehu.es/enseñanzas-tecnicas/redes-neuronales-artificiales-y-sus-aplicaciones/Course_listing. [Consultada 20-09-2012], 2008.
- [7] M. Caballero, S. Lozano, and B. Ortega. Efecto invernadero, calentamiento global y cambio climático: una perspectiva desde las ciencias de la tierra. *Revista digital universitaria*, 8, 2007.

- [8] J. Cohen, C. F. Crispim-Junior, C. Grange-Faivre, and L. Tougne. CAD-based Learning for Egocentric Object Detection in Industrial Context. In *15th International Conference on Computer Vision Theory and Applications*, volume 5, Valletta, Malta, Feb. 2020. SCITEPRESS - Science and Technology Publications.
- [9] G. Cortina Fernández. Técnicas inteligentes para su integración en un vehículo autónoma. Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software, Facultad de Informática UCM, Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial, Curso 2019/2020., 2020.
- [10] B. Cyganek. *Object Detection and Recognition in Digital Images: Theory and Practice*. Wiley, 2013.
- [11] R. Flórez López, J. M. Fernández, and J. M. Fernández Fernández. *Las Redes Neuronales Artificiales*. Metodología y Análisis de Datos en Ciencias Sociales. Netbiblo, 2008.
- [12] R. Fonfría, R. Sans, and J. de Pablo Ribas. *Ingeniería ambiental: contaminación y tratamientos*. Colección productiva. Marcombo, 1989.
- [13] S. Frintrop. *VOCUS: A visual attention system for object detection and goal-directed search*, volume 3899. Springer, 2006.
- [14] L. García Rodríguez. *Algunas cuestiones notables sobre el modelo de Hopfield en optimización*. PhD thesis, Madrid, Noviembre 2018. Tesis de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Matemáticas, Departamento de Estadística e Investigación Operativa, leída el 15-12-2017.
- [15] G. A. Gómez Rojas, J. C. Henao López, and H. Salazar Isaza. Entrenamiento de una red neuronal artificial usando el algoritmo simulated annealing. *Scientia Et Technica*, 2004.
- [16] G. Guridi Mateos et al. Modelos de redes neuronales recurrentes en clasificación de patentes. B.S. thesis, 2017.
- [17] K. He, X. Zhang, S. Ren, and J. Sun. Deep residual learning for image recognition, 2015.
- [18] J. R. Hilera and V. J. Martínez Hernando. *Redes neuronales artificiales: fundamentos, modelos y aplicaciones*. 01 1995.
- [19] J. J. Hopfield. Neural networks and physical systems with emergent collective computational abilities. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 79(8):2554–2558, 1982.

- [20] A. G. Howard, M. Zhu, B. Chen, D. Kalenichenko, W. Wang, T. We-
yand, M. Andreetto, and H. Adam. Mobilenets: Efficient convolutional
neural networks for mobile vision applications, 2017.
- [21] F. N. Iandola, S. Han, M. W. Moskewicz, K. Ashraf, W. J. Dally, and
K. Keutzer. Squeezenet: Alexnet-level accuracy with 50x fewer param-
eters and <0.5mb model size, 2016.
- [22] A. Iguarán Guerra, S. Gómez Ruíz, et al. Análisis de las necesidades y
dificultades en la disposición de residuos sólidos en la fuente doméstica
para el desarrollo de un producto. B.S. thesis, Universidad EAFIT,
2010.
- [23] Y.-C. Jhang, A. Palmar, B. Li, S. Dhakad, S. K. Vishwakarma, J. Ho-
gins, A. Crespi, C. Kerr, S. Chockalingam, C. Romero, A. Thaman,
and S. Ganguly. Training a performant object detection ML model on
synthetic data using Unity Perception tools, Sep 2020.
- [24] R. Karim. *TensorFlow: Powerful Predictive Analytics with TensorFlow*.
Packt Publishing, Birmingham, 3 edition, Marzo 2018.
- [25] A. Krizhevsky, I. Sutskever, and G. E. Hinton. Imagenet classification
with deep convolutional neural networks. *Advances in neural informa-
tion processing systems*, 25, 2012.
- [26] P. Larranaga, I. Inza, and A. Moujahid. Tema 8. redes neuronales. *Redes
Neuronales, U. del P. Vasco*, 12, 1997.
- [27] T.-Y. Lin, M. Maire, S. Belongie, L. Bourdev, R. Girshick, J. Hays,
P. Perona, D. Ramanan, C. L. Zitnick, and P. Dollár. Microsoft coco:
Common objects in context, 2015.
- [28] R. Liu. Higher accuracy on vision models with efficientnet-lite.
TensorFlow Blog.[online] Available at: <https://blog.tensorflow.org/2020/03/higher-accuracy-on-visionmodels-with-efficientnet-lite.html> [Accessed 30 Apr. 2020], 2020.
- [29] P. López and J. García-Consuegra Bleda. *Informática gráfica*, volu-
me 19. Univ de Castilla La Mancha, 1999.
- [30] M. A. López Pacheco. Identificación de sistemas no lineales con redes
neuronales convolucionales. *Ciudad de Mexico: Centro de investigación
y de estudios avanzados*, 2017.
- [31] D. J. Matich. Redes neuronales: Conceptos básicos y aplicaciones. *Uni-
versidad Tecnológica Nacional, México*, 41, 2001.
- [32] W. S. McCulloch and W. Pitts. A logical calculus of the ideas immanent
in nervous activity. *The bulletin of mathematical biophysics*, 5(4), 1943.

- [33] A. J. McMichael, D. Campbell-Lendrum, S. Kovats, S. Edwards, P. Wilkinson, T. Wilson, R. Nicholls, S. Hales, F. Tanser, D. L. Sueur, M. Schlesinger, and N. Andronova. Chapter 20 global climate change.
- [34] M. Minsky and S. A. Papert. *Perceptrons: An introduction to computational geometry*. MIT press, 2017.
- [35] S. Morant Gálvez. Desarrollo de un sistema de bajo coste para el análisis de tráfico mediante el uso de deep learning. 2021.
- [36] L. Moreno Díaz-Alejo. Análisis comparativo de arquitecturas de redes neuronales para la clasificación de imágenes. Master's thesis, 2020.
- [37] B. Müller, J. Reinhardt, and M. Strickland. *Neural Networks: An Introduction*. Physics of Neural Networks. Springer Berlin Heidelberg, 1995.
- [38] C. Parra Ramos and D. Regajo Rodríguez. Reconocimiento automático de matrículas. *Universidad Carlos III de Madrid*, 2006.
- [39] R. Pavón Benítez. Técnicas de deep learning para el reconocimiento de movimientos corporales. Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería del Software, Facultad de Informática UCM, Departamento de Ingeniería de Software e Inteligencia Artificial, Curso 2019/2020, 2020.
- [40] A. Polacco and K. Backes. The amazon go concept: Implications, applications, and sustainability. *Journal of Business and Management*, 24(1), 2018.
- [41] A. Polacco and K. Backes. The amazon go concept: Implications, applications, and sustainability. *Journal of Business and Management*, 24(1), 2018.
- [42] G. Ros, L. Sellart, J. Materzynska, D. Vazquez, and A. M. Lopez. The synthia dataset: A large collection of synthetic images for semantic segmentation of urban scenes. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, June 2016.
- [43] F. Rosenblatt. The perceptron: a probabilistic model for information storage and organization in the brain. *Psychological review*, 65(6):386, 1958.
- [44] A. Rozantsev, V. Lepetit, and P. Fua. On rendering synthetic images for training an object detector. *Computer Vision and Image Understanding*, 137, 11 2014.
- [45] D. E. Rumelhart, G. E. Hinton, and R. J. Williams. Learning representations by back-propagating errors. *nature*, 323(6088), 1986.

- [46] O. Russakovsky, J. Deng, H. Su, J. Krause, S. Satheesh, S. Ma, Z. Huang, A. Karpathy, A. Khosla, M. Bernstein, A. C. Berg, and L. Fei-Fei. Imagenet large scale visual recognition challenge. *International journal of computer vision*, 115(3):211–252, 2015.
- [47] R. Salas. Redes neuronales artificiales. *Universidad de Valparaíso. Departamento de Computación*, 1, 2004.
- [48] M. Sánchez and J. Castro. *Gestión y Minimización de Residuos*. Fundación Confemetal, 2007.
- [49] M. Sandler, A. Howard, M. Zhu, A. Zhmoginov, and L.-C. Chen. Mobilenetv2: Inverted residuals and linear bottlenecks. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, June 2018.
- [50] O. Simeone. A very brief introduction to machine learning with applications to communication systems. *IEEE Transactions on Cognitive Communications and Networking*, 4(4), 2018.
- [51] K. Simonyan and A. Zisserman. Very deep convolutional networks for large-scale image recognition. *arXiv preprint arXiv:1409.1556*, 2014.
- [52] C. Szegedy, W. Liu, Y. Jia, P. Sermanet, S. Reed, D. Anguelov, D. Erhan, V. Vanhoucke, and A. Rabinovich. Going deeper with convolutions. In *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition*, June 2015.
- [53] M. Tan and Q. V. Le. Efficientnet: Rethinking model scaling for convolutional neural networks, 2020.
- [54] A. Terceño Ortega. Análisis de un modelo predictivo basado en google cloud y tensorflow. Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas (Universidad Complutense, Facultad de Informática, curso 2016/2017), 2017.
- [55] Unity Technologies. Unity Perception package, 2020.
- [56] S. C. Wang. *Artificial Neural Network*, volume 743 of *The Springer International Series in Engineering and Computer Science*. Springer US, Boston, MA, 2003.
- [57] P. Warden and D. Situnayake. *TinyML: Machine Learning with TensorFlow Lite on Arduino and Ultra-Low-Power Microcontrollers*. O'Reilly Media, 2019.
- [58] W. Yu and Y. Bai. Visualizing and comparing alexnet and vgg using deconvolutional layers. 2016.

- [59] J. Zamorano Ruiz et al. Comparación y análisis de métodos de clasificación con las bibliotecas scikit-learn y tensorflow en python. 2019.
- [60] J. Zurada. *Introduction to Artificial Neural Systems*. West, 1992.