

Procesamiento Digital de Señales

*Prof: Dr. Juan Carlos Rojas*

Proyecto 1

*Integrantes*:

Diego Herrera

Fernando Paris

Esteban Rivera

Kevin Víquez

200324558

200000000

200000000

200000000

*Octubre 2018*

Tabla de Contenidos

[1 Introducción 3](#_Toc528401346)

[2 Metodología 6](#_Toc528401347)

[3 Análisis de Resultados 7](#_Toc528401348)

[4 Conclusiones 8](#_Toc528401349)

[5 Referencias 9](#_Toc528401350)

# Introducción

La estenografía es una técnica mediante la cual se codifica un mensaje dentro de una

señal potadora de manera que este pase inadvertido en la misma. Típicamente se aprovechan

las limitaciones perceptuales del humano para esconder dicho mensaje y así lograr que la señal

portadora original sufra mínimas perturbaciones. Con el auge de la tecnología digital es común

observar aplicaciones estenográficas en el campo de las imágenes, video, audio, seguridad y

telecomunicaciones. Los sistemas LTI facilitan la implementación y análisis de muchos sistemas

estenográficos.

Audio es una disciplina con gran participación en la estenografía. Entre las aplicaciones

principales destacan la seguridad contra piratería, restricciones geográficas de contenido y adición

de metadatos. Así mismo existen gran variedad de técnicas que logran codificar un mensaje en una

señal, entre las cuales se puede mencionar Codificación de Bit, Espectro Disperso, Codificación

de Fase y Enmascaramiento con Eco[1, 2].

En particular, la codificación por Enmascaramiento con Eco es de interés para este curso.

Sus diferentes componentes internos se pueden representar mediante sistemas LTI como los

estudiados hasta el momento. El presente proyecto consiste en la implementación de un sistema

estenográfico mediante la técnica de Enmascaramiento con Eco para señales digitales de audio,

utilizando los conceptos y herramientas estudiadas hasta el momento.

# Metodología

Para la implementación del algoritmo deseado se utilizó el siguiente sistema

# Análisis de Resultados

TBD……

# Conclusiones

No sirve para nada….

# Referencias

No hay