

Ingeniería en Sistemas, Informática y
Ciencias de la Computación

Seminario Profesional II

MAYALENG



Autores:

Douglas Figueroa
Alexander Baquiaux

Supervisado por:

Ing. Jack Trachtenberg
Ing. Axel Benavides

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
2.1. Objetivo General	5
2.2. Objetivos Específicos	5
3. El Problema	6
3.1. ¿Cuál es el problema?	6
4. Estudio de Factibilidad	7
4.1. Factibilidad Funcional	7
4.1.1. Encuesta	7
4.1.2. Resultados de Encuesta	7
4.2. Factibilidad Técnica	8
4.2.1. Conclusión	9
4.3. Factibilidad Económica	9
4.3.1. Conclusión	9
5. Anexo	10
5.1. Calendarización	10
5.2. Diagrama Entidad-Relación	11
6. Glosario	12

Índice de figuras

1.	Diagrama de Gantt	10
2.	Diagrama Entidad Relación	11

Índice de tablas

1.	Comparativa de Funcionalidades	7
2.	Comparativa de Características	8
3.	Factibilidad Económica	9

1. Introducción

Mayaleng más que una aplicación es un algoritmo con la capacidad de recibir un input, en nuestro caso, una palabra, una frase, un párrafo, una cantidad de texto muy grande, en español y retornar un output, (el texto de entrada), en una lengua maya.

Una herramienta de traducción y para conocimiento de la cultura de Guatemala.

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Crear una herramienta de traducción de lenguas mayas.

2.2. Objetivos Específicos

- Crear una aplicación móvil (Android y iOS) para traducir lenguas mayas.
- Dar a conocer la cultura de nuestro país Guatemala.
- Brindar la capacidad a profesores y personas en general de traducir documentos para facilitar su trabajo en los lugares dónde imparten clases dentro de nuestro país y los cuales no dominan el español.

3. El Problema

3.1. ¿Cuál es el problema?

El problema analizado para querer desarrollar esta herramienta fue desde un punto de vista cultural, ya que en Guatemala existen muchas lenguas mayas, de las cuales pocas personas en el país dominan como mínimo una. Estas forman parte de nuestro patrimonio cultural. Alrededor del mundo Guatemala es conocida por los puntos turísticos con los que contamos, regularmente estos se encuentran en los departamentos donde al menos existe una lengua Maya. Como guatemaltecos deberíamos de poder comunicarnos con la gente de nuestro país, ya que en algunos departamentos no se habla mucho en español sino que hablan en una lengua maya, sin embargo ese no es el caso. No hemos encontrado tantas herramientas claras que nos faciliten dicha tarea, queremos ser de los primeros en brindar dicha herramienta.

En este momento sugerimos kaqchikel, la forma en que solucionamos el problema de la comunicación es teniendo una aplicación móvil la cuál hará una traducción en nuestro idioma natal a kaqchikel, sencillamente quien utilice la aplicación deberá ingresar el texto y en una casilla aparte aparecerá la traducción del texto, algo similar a google translate.

Le ahorraremos al usuario tener que escribir algunas de las frases o palabras más utilizadas, ya que tendremos una sección donde diremos como se dicen esas frases, cosas básicas como saludar, despedirse, hasta algo más formal, un ejemplo sería preguntar dónde se encuentra el bano, preguntar el nombre de una persona y frases similares.

4. Estudio de Factibilidad

4.1. Factibilidad Funcional

4.1.1. Encuesta

1. ¿Le gustaría aprender una lengua maya?
SI _____ NO _____
2. ¿Al visitar un departamento en Guatemala le gustaría poder comunicarse con personas que solamente conocen una lengua maya?
SI _____ NO _____
3. ¿Cree que aprender sobre la cultura de nuestro país es importante?
SI _____ NO _____
4. ¿Usaría una aplicación móvil para aprender cosas básicas sobre lenguas mayas?
SI _____ NO _____
5. ¿Pagaría por la aplicación?
SI _____ NO _____
6. ¿Estaría dispuesto a invertir 10 minutos al día para conocer una lengua maya?
SI _____ NO _____

4.1.2. Resultados de Encuesta

Hola
Hola
Hola

Funcionalidad	Google Translate	Glosbe.com	Profesor	MayaLeng
Traducción de palabras	✓	✓	✓	✓
Traducción bidireccional	✓	x	✓	x
Traducción de frases	✓	x	✓	✓
Traducción precisa	✓	x	✓	✓
Herramienta de traducción de documentos	✓	x	✓	✓

Tabla 1: Comparativa de Funcionalidades

Característica	Google Translate	Glosbe.com	Profesor	MayaLeng
Descripción de palabras	x	✓	✓	x
Intuitivo	✓	x	✓	✓
Es gratis	✓	✓	x	✓
Siempre disponible	✓	✓	x	✓
Fácil de obtener/contactar	✓	✓	x	✓

Tabla 2: Comparativa de Características

4.2. Factibilidad Técnica

Pretendemos aprovechar el apogeo de los móviles y tratar de crear una buena oportunidad para introducir nuestro proyecto.

Actualmente existen dos grandes sistemas operativos que domina la industria de los móviles: iOS y Android. Estamos conscientes de que desarrollar de forma nativa para ambas plataformas nos representaría un poco más de tiempo, que implicaría restarle tiempo a la parte que en verdad es importante. Por lo cual usaremos IONIC, framework que nos permite desarrollar de manera sencilla aplicaciones móviles usando las tendencias de Responsive Web Design.

Lo interesante de este proyecto no radica en la aplicación móvil, de hecho la aplicación sólo será una forma de consumir nuestro verdadero sistema.

La idea de este proyecto radica en hacer un compilador que pueda usar una gramática y una fuente de palabras de esa gramática, y traducir de ellas las palabras al español. En pocas palabras nuestro proyecto radica en hacer un compilador de idiomas mayas.

Durante el transcurso de nuestra carrera ya hicimos un compilador, con todas las fases básicas que uno de ellos debe tener. Ahora nos pusimos el reto de hacer un compilador genérico. Para esta primera versión usaremos dos idiomas Mayas.

Creemos tener los conocimientos necesarios para la construcción de esto. Uno de los inconvenientes más grandes era que ninguno de los dos sabemos hablar un idioma Maya, pero nos apoyamos en la documentación que distintas personas a lo largo de la historia han construido.

La idea es construir un API al que se le pueda dar como input un texto, párrafo, documento y que la salida sea otro documento pero con texto traducido. Ahora tenemos una base de datos con 15 mil palabras aproxima-

damente del Kaqchikel. La DB esta montada en un DBMS MySQL. El API fue construido en Symfony2.

El core de traducción será hecho en Java, usando herramientas de parseo y análisis sintáctico como Flex.

4.2.1. Conclusión

La tecnología utilizada cubre con las necesidades para el proyecto, nos ayuda a que las tareas sean optimizadas, utilizando menos recursos y optimización de tiempo, lo cuál es un punto muy importante a considerar.

4.3. Factibilidad Económica

Basándonos en nuestra calendarización de tareas para el desarrollo del proyecto, hemos estimado los siguientes costos para el desarrollo de la aplicación, los gastos son a nivel de costo de servidor, por compra del dominio, licencias para subir aplicación y gastos en papel, en impresión del manual de usuario.

Tarea	Días Trabajados	Costo (Q.)
Configurar servicios iniciales.		
Montar la base de datos del proyecto anterior.	7	70
Generar la documentación adecuada del algoritmo de traducción.		
Extraer las reglas de la gramática de libros y textos.	7	130
Lanzar primera versión del API.		
Traducción de oraciones sencillas.		
App consumiendo API.	7	192
Documentación final y manual de usuario.		
Lanzamiento final.	7	50
Total		442

Tabla 3: Factibilidad Económica

4.3.1. Conclusión

El costo monetario del desarrollo de nuestra herramienta no es tan alto debido a qué contamos con las herramientas para prueba (teléfono con Android y iPad) y pocas cosas son en las que hemos invertido.

5. Anexo

5.1. Calendarización

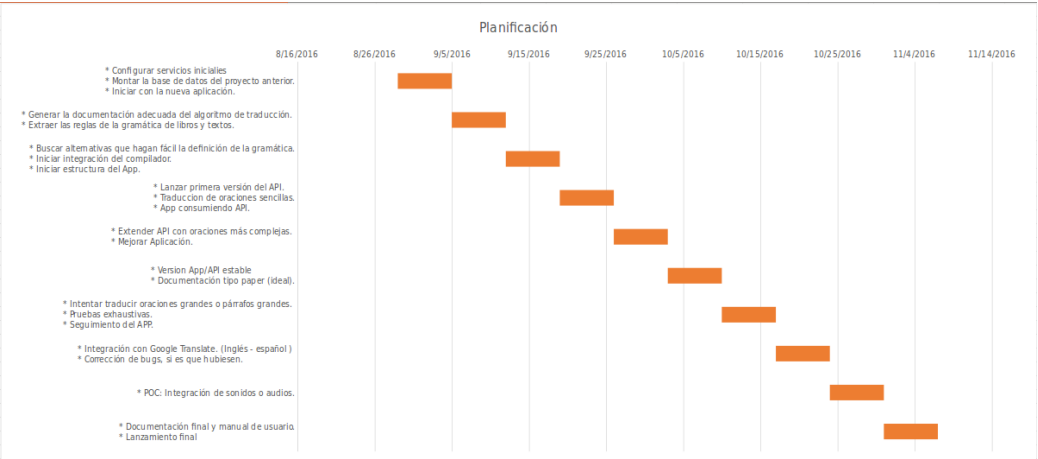


Figura 1: Diagrama de Gantt



5.2. Diagrama Entidad-Relación

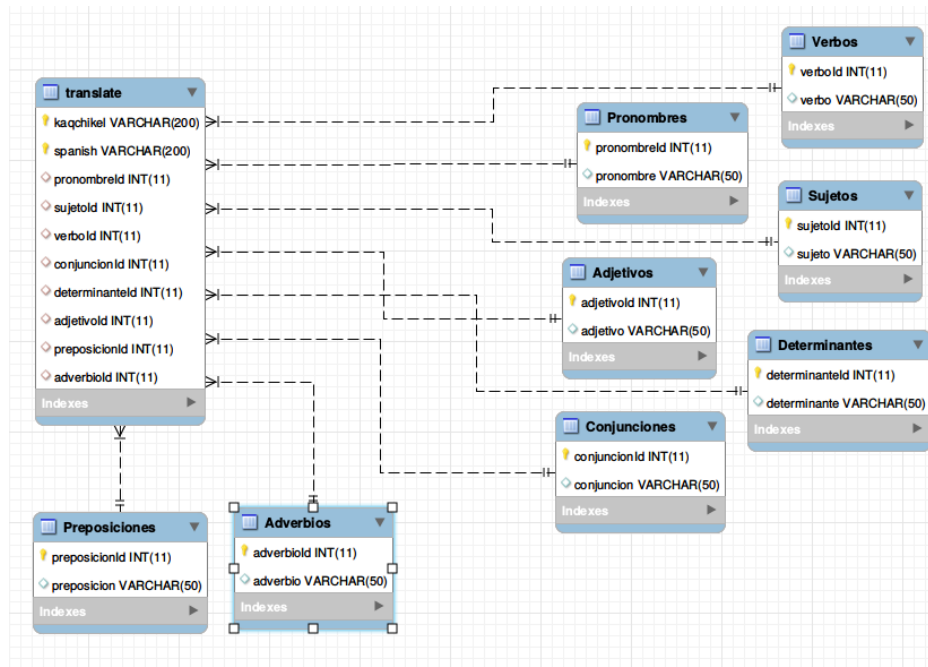


Figura 2: Diagrama Entidad Relación

La base de datos está compuesta por una tabla principal que contiene el vocabulario, con la palabra en español y su traducción a kaqchikel, tenemos llaves foráneas a cada palabra asociada a su estructura gramatical (sujeto, verbo, adjetivo, etc), en el diagrama se ve que la información estará duplicada, estará en la tabla del vocabulario y en las estructuras gramaticales, sin embargo, ya que el usuario no realizará ningún insert a la base de datos, ésta no crecerá descontroladamente ya que solo nosotros controlaremos la información que allí se encuentre, este diseño nos ayudará a que nuestra aplicación sea más rápida, tendremos un costo en espacio para ganaremos velocidad.

6. Glosario

Kaqchikel: lengua maya, parte de la familia lingüística mayense.

iOS: sistema operativo móvil de Apple

Android: sistema operativo móvil de Google

Framework: conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Responsive Web Design: adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando para visualizarlas.

API: utilizada por otro software como una capa de abstracción

DB: base de datos

DBMS: programa que permite almacenar y posteriormente acceder a los datos de forma rápida y estructurada.

MySQL: sistema de gestión de bases de datos relacional

Symfony2: framework diseñado para optimizar el desarrollo de aplicaciones web