

**Instituto Tecnológico de Costa Rica**  
**Escuela de Ingeniería en Computación**  
**Programa de Maestría en Computación**

**Propuesta de mejora a la herramienta de código abierto  
P-TRAP al incorporar el algoritmo de *Fast Radial  
Symmetry Transform* para la detección de granos de café.**

Propuesta de Tesis sometida a consideración del Departamento de Computación, para optar por el grado de Magíster Scientiae en Computación, con énfasis en Ciencias de la Computación

**Autor:**  
**Marco León Sarkis**

**Profesor Asesor:**  
**Luis Alexander Calvo Valverde**

Junio, 2016



**Propuesta de mejora a la herramienta de código abierto  
P-TRAP al incorporar el algoritmo de *Fast Radial  
Symmetry Transform* para la detección de granos de café.**

por

Marco León Sarkis

Sometida a consideración de la Escuela de Ingeniería en Computación, presentado en Junio 2016, en cumplimiento parcial de los requerimientos establecidos por el Programa de Maestría en Computación

**Resumen**

”El abstract se escribirá aquí”

Thesis Supervisor: Luis Alexánder Calvo Valverde

Title: Supervisor



# Tabla de Contenido

0.1	Lista de Figuras . . . . .	6
0.2	Lista de Tablas . . . . .	7
0.3	Introducción . . . . .	8
0.4	<b>Propuesta de Proyecto</b> . . . . .	9
0.4.1	Planteamiento del Problema . . . . .	9
0.4.2	Propuesta del Proyecto . . . . .	10
0.4.3	Trabajos Relacionados . . . . .	10
0.4.4	Hipótesis . . . . .	10
0.4.5	Métricas . . . . .	10
0.4.6	Desarrollo del Proyecto . . . . .	10
0.5	<b>Objetivo General</b> . . . . .	11
0.6	<b>Objetivos Específicos</b> . . . . .	11
0.7	<b>Alcance y Limitaciones</b> . . . . .	12
0.8	<b>Entregables</b> . . . . .	13
0.9	<b>Metodología</b> . . . . .	14
0.9.1	Diseño de Experimentos . . . . .	14
0.9.2	Ambiente de Desarrollo . . . . .	15
0.10	<b>Cronograma de Actividades</b> . . . . .	16
	<b>Bibliografía</b>	<b>17</b>

## 0.1 Lista de Figuras

## 0.2 Lista de Tablas

## 0.3 Introducción

Escribir la introducción aquí.



## 0.4 Propuesta de Proyecto

### 0.4.1 Planteamiento del Problema

La visión por computadora es una disciplina científica que utiliza distintos métodos para adquirir, procesar, analizar y comprender imágenes del mundo real.

Durante la última década hemos sido testigos del impresionante avance tecnológico de las cámaras fotográficas. Actualmente, vivimos en una era donde contamos con dispositivos móviles capaces de tomar fotografías de alta calidad en cualquier lugar y momento.

Este avance ha sido el detonante para que en años recientes la visión por computadora se haya convertido en una tecnología clave en diferentes campos. En la industria automotriz son cada vez más populares los carros asistidos por computadoras. También, en la industria de videojuegos la visión por computadora ha sido utilizada para mejorar la interacción entre el usuario y el juego, creando una experiencia de juego cada vez más real.

En el área de la producción agrícola la visión por computadora puede ser utilizada para mejorar la eficiencia y eficacia en los procesos de selección y conteo de granos. Ambos procesos, de ser realizados de forma manual, consumen mucho tiempo y existe cierto grado de error humano que afecta el resultado final.

En el Instituto del Café de Costa Rica (ICAFFE) se cuenta con algoritmos para estimar la producción de una planta en particular. Sin embargo, dichos algoritmos necesitan como entrada el número de granos de café en la planta en cierto punto de su desarrollo. Actualmente, el proceso de conteo de granos se realiza de forma manual, consumiendo una gran cantidad de horas hombre. ICAFFE cuenta con una serie de imágenes de granos de café y se desea encontrar una manera automática de realizar el conteo de granos con el fin de incrementar la eficiencia en el proceso.

En la literatura, se han propuesto varias soluciones para atacar este problema. Sin embargo, la gran mayoría utiliza como entrada imágenes de granos en un ambiente controlado. Este es el caso de P-TRAP, una herramienta de código abierto que implementa un algoritmo para la detección de granos en un ambiente controlado. Sin embargo, ICAFE no cuenta con un ambiente controlado para la toma de imágenes y cada imagen es tomada directamente desde la planta, en su ambiente natural. Por lo que no se puede hacer uso de esta función en P-TRAP para realizar el conteo a partir de las imágenes de ICAFE.

### 0.4.2 Propuesta del Proyecto

A partir de lo descrito anteriormente, este proyecto pretende estudiar la eficacia en el conteo de granos a partir de la incorporación del algoritmo *Fast Radial Symmetry Transform* al proceso de conteo de granos ya existente en la herramienta P-TRAP.

### 0.4.3 Trabajos Relacionados

### 0.4.4 Hipótesis

Con base en la definición del problema y en la propuesta de proyecto, se define la siguiente hipótesis:

*La incorporación del algoritmo Fast Radial Symmetry Transform para la detección de granos de café en la herramienta de código abierto P-TRAP aumenta la cantidad de detecciones de granos de café existentes en una imagen.*

### 0.4.5 Métricas

### 0.4.6 Desarrollo del Proyecto

## 0.5 Objetivo General

Proponer una mejora a la herramienta de código abierto P-TRAP incorporando el algoritmo de *Fast Radial Symmetry Transform* para la detección de granos de café.

## 0.6 Objetivos Específicos

Los objetivos específicos de este proyecto son los siguientes:

1. Implementar el algoritmo de *Fast Radial Symmetry Transform* en el proceso de análisis de imágenes de la herramienta de código abierto P-TRAP.
2. Medir el desempeño en la detección de granos de café existentes en una imagen utilizando P-TRAP (en su versión original) versus la versión propuesta utilizando el algoritmo *Fast Radial Symmetry Transform*.
3. Brindar una explicación sobre los resultados obtenidos.

## 0.7 Alcance y Limitaciones

## 0.8 Entregables

Los entregables son los siguientes:

- Preparar el ambiente de desarrollo de la herramienta de código abierto P-TRAP.
- Implementar una versión de P-TRAP que utilice el algoritmo de *Fast Radial Symmetry Transform* en el proceso de análisis de imágenes.
- Realizar preprocesamiento de las imágenes de granos de café.
- Ejecutar el diseño de experimentos.
- Crear una tabla resumen de los resultados obtenidos.
- Realizar las pruebas estadísticas para aceptar o rechazar la hipótesis planteada.
- Hacer un análisis de los resultados obtenidos con el fin de presentar los principales hallazgos y una posible explicación.

## 0.9 Metodología

### 0.9.1 Diseño de Experimentos

Para describir el planeamiento pre-experimental para el diseño de experimentos de este trabajo, (con la información disponible hasta el momento), se usan los *lineamientos* desarrollados en el libro de Douglas C. Montgomery [2]. El esquema del procedimiento recomendado en los lineamientos para esta etapa incluye lo siguiente:

1. **Reconocimiento y definición del problema:** consiste en desarrollar una declaración clara y sencilla del problema. Una clara definición del problema, normalmente contribuye substancialmente a una mejor comprensión del fenómeno que esta siendo estudiado y a la solución final de dicho problema.
2. **Selección de factores, niveles y rangos:** consiste en enumerar todos los posibles factores que pueden influenciar el experimento. Incluye tanto los factores de diseño potencial (los que potencialmente se podrían querer modificar en los experimentos) y los factores perturbadores (los que no se quieren estudiar en el contexto del experimento). También se deben seleccionar los rangos sobre los que varían los distintos factores y los niveles específicos sobre los que se aplicarán las iteraciones del experimento.
3. **Selección de la variable de respuesta:** debe proveer información útil sobre el fenómeno que esta siendo estudiado.
- 4 **Selección del diseño de experimental:** se refiere a aspectos claves del experimento tales como el tamaño de la muestra, la selección del orden adecuado para la ejecución de los intentos experimentales y la decisión de bloquear o no algunas de las restricciones de aleatoriedad en la pruebas.
- 5 **Llevar a cabo el experimento:** en esta etapa, es de vital importancia monitorear el proceso cuidadosamente para asegurar la correcta ejecución del experimento con respecto a lo planeado.

## 0.9.2 Ambiente de Desarrollo

## 0.10 Cronograma de Actividades



# Bibliografía

- [1] D. C. Montgomery. "*Guidelines for designing experiments, design and analysis of experiments.*" 5th Edition, 2000, pp. 13-17".
- [2] Reinhard Klette. "*Concise Computer Vision: An Introduction into Theory and Algorithms.*" First Edition, 2014.
- [3] Periasamy, A. "*Matching of Different Rice Grains Using Digital Image Processing*", 2013.
- [4] Wang, W., Wang, Y., Ji, T. "*Grains Automatic Counting Method Based on Computer Version*", 2012.
- [5] Loy, G., Zelinsky, A. "*A Fast Radial Symmetry Transform for Detecting Points of Interest*", 2002.