



GRADO EN INGENIERÍA DE ROBÓTICA SOFTWARE

Escuela de Ingeniería de Fuenlabrada

Curso académico 2024-2025

Trabajo Fin de Grado

Diseño de controladores gamificados
para rotot de rehabilitación

Tutor: Julio Salvador Lora Millán

Cotutor: Juan Alejandro Castaño Peña

Autor: Sofía Perales Díez



Este trabajo se distribuye bajo los términos de la licencia internacional CC BY-SA International License (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0). Usted es libre de *(a) compartir*: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato para cualquier propósito, incluso comercialmente; y *(b) adaptar*: remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente. La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia:

- *Atribución.* Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- *Compartir igual.* Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer a la Universidad Rey Juan Carlos por brindarme la oportunidad de formar parte de esta institución. A todo el equipo docente que me ha formado académicamente, y en especial, a mis tutores Julio Salvador Lora y Juan Alejandro Castaño por la confianza y el apoyo depositado en mí para llevar a cabo este proyecto.

Agradecer a mis padres por todo lo que me han dado y por estar siempre a mi lado apoyándome e impulsándome a superarme y convertirme en la mejor versión de mí misma. A mi hermana, de la que aprendo todos los días y que me motiva a ser alguien en quien pueda inspirarse y confiar. Y a mi abuela, que es un referente para mí y me ha defendido siempre.

También agradecer a mis amigos, aquellos que se alegran por mis logros como si fuesen los suyos propios. Por la paciencia que tienen conmigo y por estar en las buenas y en las malas. A Nuria de la Fuente, por ser mi alma gemela desde el primer momento que nos conocimos. A Lucía Álvarez, por convertirse en mi hermana, doy gracias por habernos encontrado en la otra punta del mundo. A mis amigas del cole, quienes me han visto crecer y con las que he compartido la mayor parte de mi vida. Y a mis amigos de la universidad, gracias por las risas, los desayunos en la cafetería y sobre todo por el apoyo en momentos de estrés. Porque los ratitos con vosotros han hecho que el camino sea más fácil y ameno.

Y por último, gracias a Hispamast y todos sus empleados por darme la oportunidad de hacer las prácticas de empresa y formarme laboralmente. En especial a mis jefes y amigos Javier Trabalón y Alejandro Caballero, por cuidarme y tomarme como vuestra aprendiz. Gracias a vosotros he disfrutado de cada minuto durante las prácticas y ojalá sigamos compartiendo momentos juntos.

Todos vosotros me habeis hecho ser quien soy, gracias desde el corazón.

*A mi yo de pequeña;
quien soñaba con ser ingeniera, enhorabuena lo hemos conseguido*

Madrid, xx de xxxxxx de 2025

Sofía Perales Díez

Resumen

Abstract

Acrónimos

API *Interfaz de Programación de Aplicaciones*

GUI *Interfaz Gráfica de Usuario*

ROS *Sistema Operativo Robótico*

Índice general

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 1 |
| 2. Objetivos | 2 |
| 2.1. Descripción del problema | 2 |
| 2.1.1. Objetivo general | 2 |
| 2.1.2. Objetivos específicos | 3 |
| 2.2. Requisitos | 3 |
| 2.3. Competencias | 4 |
| 2.3.1. Competencias generales | 4 |
| 2.3.2. Competencias específicas | 4 |
| 2.4. Metodología | 5 |
| 2.5. Plan de trabajo | 5 |
| 3. Plataforma de desarrollo | 7 |
| 3.1. Sistema operativo | 7 |
| 3.2. Entorno de desarrollo | 7 |
| 3.2.1. Python | 7 |
| 3.2.2. ROS 2 | 8 |
| 3.3. Componentes físicos | 9 |
| 4. Diseño | 11 |
| 4.1. Registro de un paciente | 11 |
| 4.2. Interfaz de control | 12 |
| 4.3. Interfaz de visualización | 13 |
| 4.4. Juego flappy | 14 |
| 5. Conclusiones | 17 |
| 5.1. Conclusiones | 17 |
| 5.2. Corrector ortográfico | 18 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| 3.1. Distribución de ROS 2 utilizada | 9 |
| 3.2. Actuador T-Series | 10 |
| 4.1. Interfaz de registro de un paciente | 13 |
| 4.2. Interfaz de configuración de los límites del brazo robótico | 14 |
| 4.3. Interfaz de control | 15 |
| 4.4. Interfaz de visualización | 16 |

Listado de códigos

| | |
|--|----|
| 4.1. Función para guardar los datos de un paciente | 12 |
|--|----|

Listado de ecuaciones

| | |
|---|----|
| 4.1. Cálculo del error de trayectoria | 14 |
|---|----|

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

Quizás algún fragmento de libro inspirador...

Autor, Título

Hablar del ictus como enfermedad, presencia de casos en España.

Hablar de la rehabilitación, aspectos positivos, actividades que se realizan.

Hablar de la inclusión de sistemas robóticos como herramienta terapéutica, mejoras en las sesiones.

Capítulo 2

Objetivos

Un objetivo bien definido es el punto de partida de todo logro.

W. Clement Stone, *Success Through a Positive Mental Attitude*, 1959

Después de haber establecido el marco contextual de este proyecto, continuo con la descripción del problema, los requisitos, las competencias, la metodología y el plan de trabajo empleado para su desempeño.

2.1. Descripción del problema

La recuperación motora tras un ictus requiere de terapias personalizadas y motivadoras que promuevan la participación activa del paciente. Tal como señalan [Clark et al., 2019], la ausencia de interfaces gráficas intuitivas y retroalimentación visual puede provocar una menor implicación del paciente durante el tratamiento, afectando de forma negativa los resultados terapéuticos.

En este contexto, el presente proyecto aborda dicha limitación mediante el diseño y desarrollo de un sistema de interacción gráfica que combina, por un lado, una plataforma de gamificación centrada en el paciente, con el objetivo de fomentar su participación y motivación, y por otro, una interfaz de visualización clínica centrada en el médico, que registre las métricas de desempeño y facilite el seguimiento de la evolución terapéutica.

2.1.1. Objetivo general

Diseñar un sistema que registre y almacene los datos clínicos más relevantes e implementar interfaces gráficas interactivas y entornos gamificados que mejoren la experiencia del usuario en terapias robóticas post-ictus.

2.1.2. Objetivos específicos

Con el fin de alcanzar esta meta, se han definido los siguientes objetivos específicos:

- *O1.* Desarrollar entornos gráficos gamificados que incluyan estímulos visuales, niveles de dificultad y misiones particulares que se adapten al perfil del usuario.
- *O2.* Diseñar una interfaz gráfica intuitiva para la plataforma robótica, que permita al médico visualizar el progreso del paciente y ajustar los parámetros del juego en base a su rendimiento.
- *O3.* Establecer sistemas de interacción visual conectados con los sensores y actuadores del robot para reflejar los movimientos del paciente y su desempeño.
- *O4.* Crear una interfaz gráfica para definir los datos personales y el progreso del usuario después de cada sesión.
- *O5.* Integrar perturbaciones controladas en el entorno de juego terapéutico, con el fin de introducir obstáculos que desafíen el control motor y la capacidad de adaptación del paciente, promoviendo así una mayor atención, planificación motora y activación neuromuscular.

2.2. Requisitos

A continuación, se enumeran los requisitos que se deben satisfacer:

- Compatibilidad con la arquitectura del sistema robótico y su software de control.
- Interfaz intuitiva y adaptable en base a las necesidades de cada usuario.
- Incorporación de elementos de gamificación como niveles o feedback visual.
- Conectividad con un actuador para adaptar la asistencia del robot según el esfuerzo del paciente.
- Posibilidad de registro y análisis de los datos terapéuticos para su posterior uso e investigación.
- Validación de uso mediante la valoración de los resultados obtenidos por los usuarios.

2.3. Competencias

Durante la realización de este proyecto, se han puesto en práctica diversas competencias generales del grado y específicas del desarrollo de interfaces y sistemas dinámicos.

2.3.1. Competencias generales

- *CG1*: Conocimiento de materias básicas y tecnologías, que le capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, así como que le dote de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- *CG2*: Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad de la Ingeniería Robótica.
- *CG3*: Redactar, representar e interpretar documentación legal, técnica, así como el manejo de especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento en el ámbito de la robótica.
- *CG4*: Capacidad de analizar y valorar el impacto social de los robots y el impacto medioambiental de las soluciones técnicas.

2.3.2. Competencias específicas

- *CE1*. Diseño e implementación de interfaces gráficas de usuario (GUI) con herramientas como Tkinter.
- *CE2*. Desarrollo de aplicaciones interactivas con elementos de gamificación, aplicando principios de diseño centrado en el usuario.
- *CE3*. Integración de interfaces con dispositivos físicos mediante comunicación en tiempo real basada en el Sistema Operativo Robótico (ROS¹).
- *CE4*. Evaluación de la usabilidad y experiencia de usuario con métricas objetivas y percepciones.

¹<https://www.ros.org/>

2.4. Metodología

Para llevar a cabo este proyecto, se ha optado por seguir el paradigma iterativo centrado en el usuario (User-Centered Design). Previamente, se ha realizado una fase de análisis e investigación sobre el estado del arte y necesidades específicas para comprobar la viabilidad de su desarrollo. Posteriormente, se procedió con el diseño del prototipo para validar el diseño gráfico y la navegación. Más adelante, la realización de pruebas continuas favoreció la incorporación de mejoras en el diseño visual, la lógica de juego y la retroalimentación. Una vez se desarrolló una primera versión fiable, las interfaces se conectaron con el sistema de control del robot permitiendo crear un entorno cambiante y adaptable. Por último, se llevó a cabo una evaluación de conformidad a los usuarios para comprobar la efectividad de la plataforma.

2.5. Plan de trabajo

El trabajo se ha organizado de forma progresiva y coordinada con el resto del equipo técnico. Para ello, el proyecto se ha dividido en las siguientes etapas:

1. *Investigación.* En esta fase inicial, se llevó a cabo un análisis detallado de plataformas robóticas existentes en el ámbito de la rehabilitación, como el dispositivo Armeo Spring², entre otros. El fin de este estudio fue identificar funcionalidades relevantes y enfoques innovadores que pudieran servir de inspiración para el diseño y desarrollo de la nueva plataforma.
2. *Planteamiento del software.* Una vez se establecieron los objetivos y requisitos del proyecto, se procedió con el diseño de un esquema de nodos y topics que permitió estructurar de forma organizada la arquitectura de la plataforma.
3. *Desarrollo de la parte gráfica.* Después de definir la arquitectura del sistema, se inició el desarrollo de las interfaces gráficas. A través de continuas pruebas se fueron optimizando tanto su aplicación como su uso.
4. *Conexión entre el software y hardware.* Una vez consolidada una primera versión fiable del software, se continuó con la integración de las interfaces con el sistema de sensorización del robot.
5. *Evaluación y conclusiones.* En esta etapa final, se evaluó la usabilidad y se validaron los controles de forma técnica.

²<https://www.comunidad.madrid/noticias/2019/04/16/comunidad-incorpora-robot-rehabilitacion-hospital-guadarrama>

Paralelamente, se ha ido completando la presente memoria a lo largo de este proceso. Asimismo, se han realizado reuniones mensuales con el equipo para compartir los progresos de cada área, proponer mejoras y resolver cuestiones, trabajando de manera coordinada hacia un objetivo común.

A continuación, se procede a tratar las plataformas de desarrollo empleadas en este proyecto.

Capítulo 3

Plataforma de desarrollo

Lo simple es mejor que lo complejo.

Tim Peters, *The Zen of Python*

A continuación, se explican las plataformas de desarrollo utilizadas a nivel de *software* y *hardware*, que han permitido alcanzar los objetivos descritos en el capítulo anterior.

3.1. Sistema operativo

Un sistema operativo puede definirse como el conjunto de programas que gestionan el hardware de un ordenador o dispositivo y permiten el funcionamiento de otros programas. Como describen [Soriano-Salvador and Guardiola Múzquiz, 2022], una distribución es una colección concreta de software de área de usuario y un núcleo del sistema operativo.

Para la realización de este proyecto se ha utilizado el sistema operativo de tipo GNU/Linux² y su distribución Ubuntu³, en concreto la versión Ubuntu 22.04. La razón de usar esta versión de Ubuntu se debe a su compatibilidad con la distribución *Humble*⁴ de ROS 2, ya que el sistema ha sido diseñado específicamente para funcionar con dicha distribución.

²<https://www.debian.org/releases/stable/i386/ch01s02.es.html>

³<https://ubuntu.com/>

⁴<https://docs.ros.org/en/humble/index.html>

3.2. Entorno de desarrollo

3.2.1. Python

Python⁵ es el lenguaje de programación utilizado para el desarrollo de este proyecto. Se trata de un lenguaje de alto nivel creado por Guido van Rossum y publicado por primera vez en 1991. Según [Stack Overflow,] es ampliamente reconocido por su simplicidad y flexibilidad, lo que hace que sea ideal tanto para principiantes como para desarrolladores expertos. Cuenta con un sistema de tipos dinámico y gestión automática de la memoria y soporta múltiples paradigmas de programación, incluyendo orientación a objetos, programación funcional y estilos procedimentales. Además, dispone de una amplia y completa biblioteca estándar, que facilita el desarrollo de aplicaciones de propósito general.

La versión de Python utilizada para el desarrollo de la GUI es Python 3.10.13. En particular, se emplearon las siguientes librerías:

- *matplotlib*: Matplotlib⁶ es una biblioteca completa para crear visualizaciones estáticas, animadas e interactivas en Python. Se ha empleado para la graficación de las señales de trayectoria y perturbación, la posición del paciente en los entornos gamificados y de visualización del médico, y los datos clínicos recogidos durante la terapia.
- *numpy*: NumPy⁷ es una biblioteca de Python que proporciona un objeto matriz multidimensional, varios objetos derivados como matrices y matrices enmascaradas y una serie de rutinas para realizar operaciones rápidas con matrices, incluidas operaciones matemáticas, lógicas, manipulación de formas, ordenación, selección, entrada/salida, transformadas discretas de Fourier, álgebra lineal básica, operaciones estadísticas simples, simulación aleatoria, entre otros. En especial se ha implementado dentro de los entornos gamificados para crear las señales límites, de trayectoria y perturbación para su posterior representación.
- *tkinter*: Tkinter⁸ es la interfaz por defecto de Python para el kit de herramientas de GUI Tk. En concreto, se han utilizado los módulos Tk y Ttk para el diseño de la interfaz de control del médico y la interfaz de registro de pacientes.

⁵<https://www.python.org/>

⁶<https://matplotlib.org/>

⁷<https://numpy.org/>

⁸<https://docs.python.org/es/3.13/library/tkinter.html>

3.2.2. ROS 2

Como explica [Martín Rico, 2023], ROS es un middleware que aumenta las capacidades del sistema para crear aplicaciones robóticas. El número dos indica que se trata de la segunda generación de este middleware. Los paquetes de ROS 2 están organizados en distribuciones, las cuales están formadas por múltiples paquetes que aseguran su interoperabilidad. Esta arquitectura modular permite estructurar el sistema como un grafo de computación, compuesto por nodos de ROS 2 que se comunican entre sí, permitiendo así que un robot realice una serie de tareas.

Se destacan las siguientes librerías:

- *rclpy*: *rclpy*⁹ proporciona la Interfaz de Programación de Aplicaciones (API) canónica de Python para interactuar con ROS 2.
- *std_msgs*: *std_msgs*¹⁰ define tipos de mensajes básicos y estandarizados para la publicación y suscripción entre nodos.

La distribución utilizada se refleja en la Imagen 3.1.



Figura 3.1: Distribución de ROS 2 utilizada

3.3. Componentes físicos

Una vez definido el software, se especifica el hardware encargado de ejecutar las acciones en un entorno físico.

⁹<https://docs.ros.org/en/iron/p/rclpy/>

¹⁰https://docs.ros2.org/foxy/api/std_msgs/index-msg.html

Para el movimiento del brazo robótico se utiliza un actuador de HEBI Robotics¹¹, más concretamente el modelo T-Series como puede observarse en la Imagen 3.2. Este actuador está diseñado para funcionar como un componente robótico con todas las funciones. La salida gira continuamente, no requiere calibración ni referencia alguna de arranque. Diseñado para funcionar en brazos robóticos con múltiples grados de libertad.



Figura 3.2: Actuador T-Series

¹¹<https://www.hebirobotics.com/actuators>

Capítulo 4

Diseño

*El diseño no es solo lo que se ve y lo que se siente.
El diseño es cómo funciona*

Steve Jobs, conferencia de lanzamiento del Apple iPod, 2001

Después de definir la plataforma de desarrollo, se procede a explicar el diseño de la aplicación.

El proyecto se divide en cuatro scripts, el primero se utiliza para crear o registrar un paciente, el segundo lanza la GUI y controla los parámetros del juego, el tercero permite visualizar el comportamiento del paciente durante la terapia, y el cuarto es el propio juego.

4.1. Registro de un paciente

Este script permite gestionar un conjunto de datos, que identifican a un paciente, mediante una GUI.

En primer lugar, se importan las bibliotecas estándar, mencionadas en el capítulo anterior, como *tkinter*, que se utiliza para crear la interfaz gráfica, *csv* para guardar los datos en un archivo .csv para su posterior uso, y *os* para interactuar con el sistema de archivos.

Se obtiene el directorio de inicio del usuario y se crea un directorio dentro de este, si no existe, bajo el nombre *database*, donde se almacenan los ficheros con los datos de registro y análisis terapéuticos de cada paciente.

Después, se crea una ventana principal con un título y tamaño fijo. Los datos se ingresan de forma ordenada a través de entradas de texto y hacen referencia al nombre, apellido e ID del paciente, frecuencia, amplitud y perturbación de la señal que generará el brazo robótico al inicio de la terapia, nivel y progreso del juego y un espacio para que el doctor incluya alguna observación.

Se valida que el ID sea un número, si no lo es, muestra un mensaje de advertencia. Para guardar los datos se debe pulsar el botón *Save* y para salir de la interfaz *Exit*. Los datos se guardan en un fichero .csv dentro de un subdirectorío bajo el nombre del ID. Si el archivo existe, se añaden los datos al final, si no, se crea. Una vez los datos se han guardado, se muestra un mensaje de confirmación y se limpian los campos. Es obligatorio especificar el ID en todos los casos, los campos restantes pueden dejarse en blanco.

En el Código 4.1, escrito en Python, se muestra cómo se gestionan los directorios y la escritura del archivo .csv.

```
def savedata():
    ID_DIR = os.path.join(DATABASE_DIR, id)
    os.makedirs(ID_DIR, exist_ok=True)
    file_name = f"{id}{ext}"
    file_path = os.path.join(ID_DIR, file_name)

    # [...]

    file_exists = os.path.isfile(file_path)
    with open(file_path, mode="a", newline="") as file:
        writer = csv.DictWriter(file, fieldnames=patient_data.keys())
        if not file_exists:
            writer.writeheader()
        writer.writerow(patient_data)
```

Código 4.1: Función para guardar los datos de un paciente

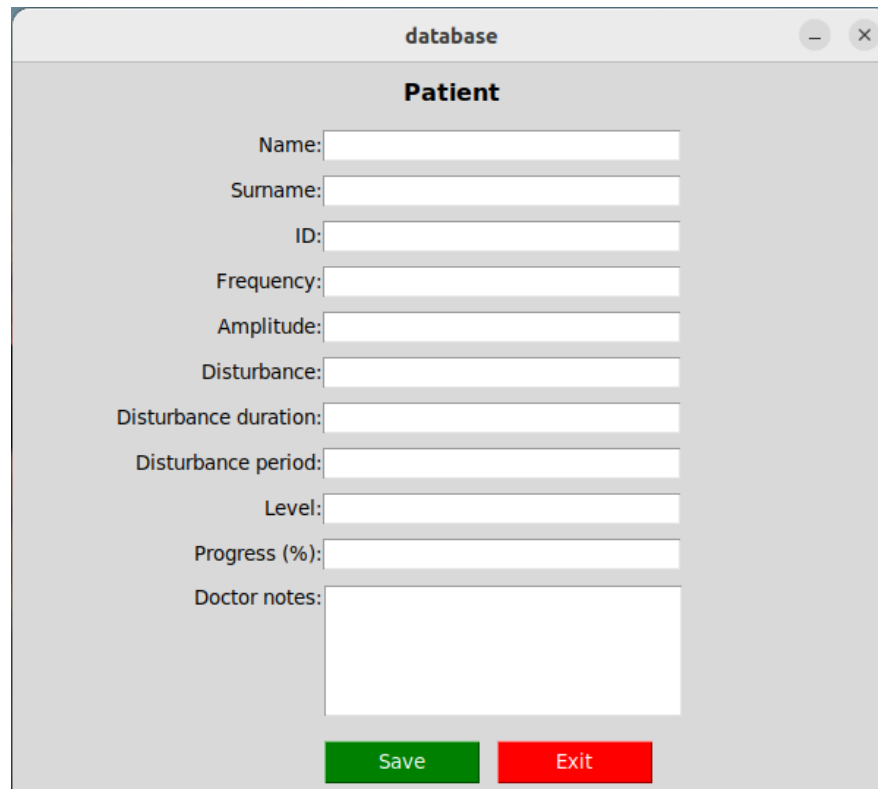
El aspecto final de la interfaz puede observarse en la Imagen 4.1.

4.2. Interfaz de control

Este script permite especificar y controlar parámetros de una señal y perturbación para su posterior creación y uso. Para ejecutarlo se debe especificar el archivo con los datos de registro del paciente.

Al inicio se muestra una pantalla de configuración de los límites del brazo robótico. Para guardar la posición de mínimo y máximo, se deberá presionar el botón correspondiente, después de cada ajuste, como se observa en la Imagen 4.2. Para avanzar a la siguiente pantalla pulsar *Continue*.

A continuación, emergerá una nueva ventana que permite ajustar la frecuencia, amplitud y offset de una señal, configurar perturbaciones especificando la intensidad, la duración y el periodo, seleccionar el tipo de señal, sinusoidal o escalón, y cambiar



The image shows a software window titled "database" with a subtitle "Patient". It contains a form with the following fields: "Name:", "Surname:", "ID:", "Frequency:", "Amplitude:", "Disturbance:", "Disturbance duration:", "Disturbance period:", "Level:", "Progress (%)", and "Doctor notes:". The "Doctor notes" field is a larger text area. At the bottom of the form are two buttons: a green "Save" button and a red "Exit" button.

Figura 4.1: Interfaz de registro de un paciente

el nivel del juego o su dificultad. Para actualizar estos datos se debe pulsar el botón *Update signal* para las señales y *Update level* para el nivel del juego. Además, la nueva configuración se almacenará en un archivo .csv, en un subdirectorio bajo el nombre *config*.

Para salir de la interfaz pulse *Exit*.

En la Imagen 4.3 se muestran los campos de la segunda ventana.

4.3. Interfaz de visualización

Este script permite observar el comportamiento del paciente a lo largo de la terapia en un entorno gamificado.

En un principio, se mostrará una pantalla negra y un mensaje indicando que está en estado de espera hasta que un paciente comience el juego. Una vez haya un jugador activo, el médico podrá ver una pantalla con dos gráficas. La primera mostrará la señal de referencia y la posición del jugador, el gráfico se actualiza en tiempo real permitiendo un seguimiento continuo del rendimiento del paciente. La segunda grafica el error de trayectoria del paciente con respecto a la deseada, lo que permite evaluar la precisión del movimiento.

El código detecta si el jugador sale de los límites definidos por la señal principal



Figura 4.2: Interfaz de configuración de los límites del brazo robótico

a la que se le suma y resta un offset. Esto permite detectar fallos de control, fatiga o pérdida de atención. Para el cálculo del error se utiliza la Fórmula 4.1.

$$error(t) = |y_{player}(y) - y_{reference}(t)| \quad (4.1)$$

Ecuación 4.1: Cálculo del error de trayectoria

Al finalizar la sesión, se guardan en un archivo .csv, en un subdirectorio bajo el nombre *metrics*, los datos más relevantes de la sesión, como los tiempos, la señal, la posición del jugador, el offset, errores en la trayectoria y posibles colisiones, para facilitar su análisis posterior.

En la Imagen 4.4 se puede visualizar la retroalimentación obtenida durante la terapia.

4.4. Juego flappy

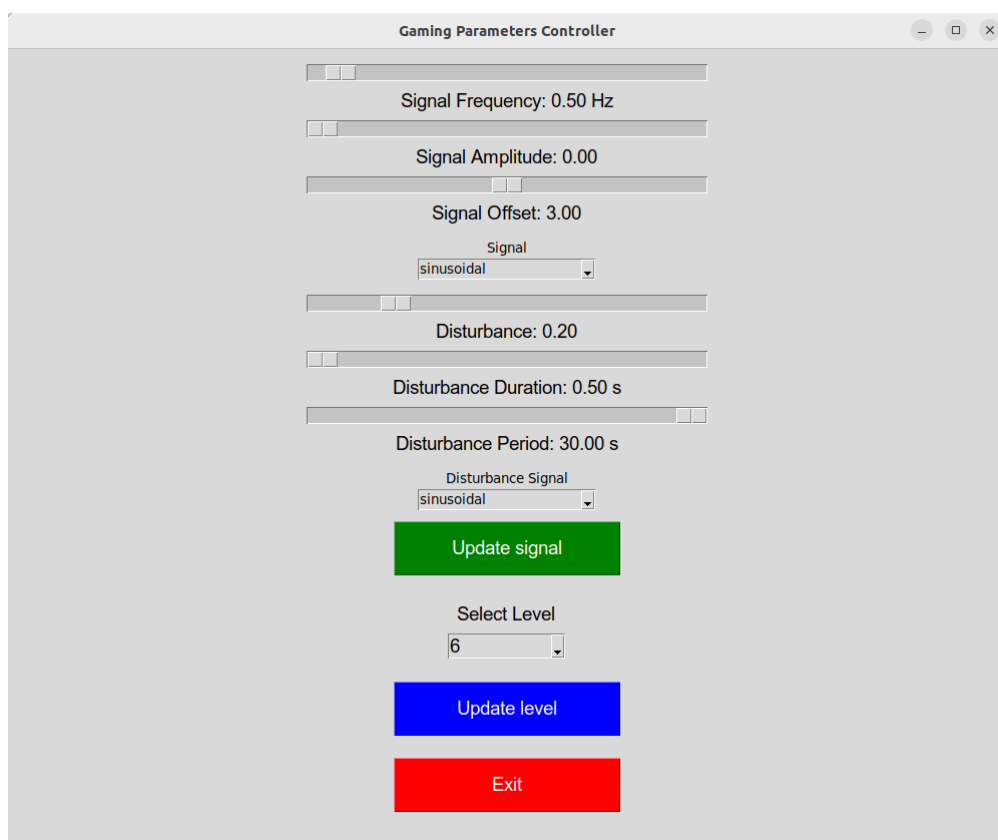


Figura 4.3: Interfaz de control

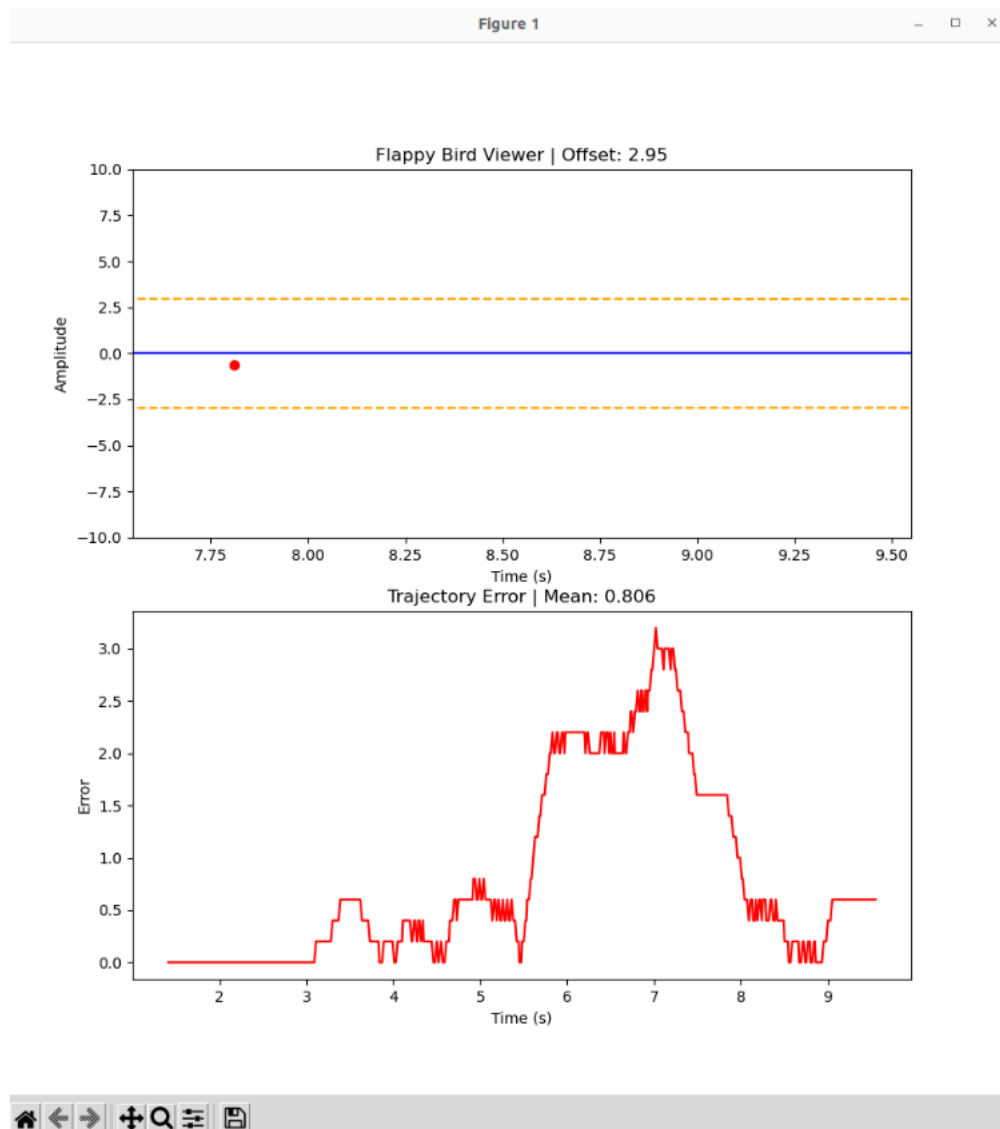


Figura 4.4: Interfaz de visualización

Capítulo 5

Conclusiones

Quizás algún fragmento de libro inspirador...

Autor, *Título*

Escribe aquí un párrafo explicando brevemente lo que vas a contar en este capítulo, que básicamente será una recapitulación de los problemas que has abordado, las soluciones que has prouesto, así como los experimentos llevados a cabo para validarlos. Y con esto, cierras la memoria.

5.1. Conclusiones

Enumera los objetivos y cómo los has cumplido.

Enumera también los requisitos implícitos en la consecución de esos objetivos, y cómo se han satisfecho.

No olvides dedicar un par de párrafos para hacer un balance global de qué has conseguido, y por qué es un avance respecto a lo que tenías inicialmente. Haz mención expresa de alguna limitación o peculiaridad de tu sistema y por qué es así. Y también, qué has aprendido desarrollando este trabajo.

Por último, añade otro par de párrafos de líneas futuras; esto es, cómo se puede continuar tu trabajo para abarcar una solución más amplia, o qué otras ramas de la investigación podrían seguirse partiendo de este trabajo, o cómo se podría mejorar para conseguir una aplicación real de este desarrollo (si es que no se ha llegado a conseguir).

5.2. Corrector ortográfico

Una vez tengas todo, no olvides pasar el corrector ortográfico de L^AT_EXa todos tus ficheros *.tex*. En **Windows**, el propio editor **TeXworks** incluye el corrector. En **Linux**, usa **aspell** ejecutando el siguiente comando en tu terminal:

```
aspell --lang=es --mode=tex check capitulo1.tex
```

Bibliografía

- [Clark et al., 2019] Clark, W. E., Manoj, S., and O’Connor, R. J. (2019). Evaluating the use of robotic and virtual reality rehabilitation technologies to improve function in stroke survivors: A narrative review. *Rehabilitation and Assistive Technologies Engineering*, 6:3–5.
- [Martín Rico, 2023] Martín Rico, F. (2023). A concise introduction to robot programming with ros2. pages 1–5. Este libro se ha preparado a partir de una copia camera-ready proporcionada por los autores.
- [Soriano-Salvador and Guardiola Múzquiz, 2022] Soriano-Salvador, E. and Guardiola Múzquiz, G. (2022). Fundamentos de sistemas operativos: una aproximación práctica usando linux. pages 21–23. Para obtener la versión más reciente de este documento: <https://honecomp.github.io>.
- [Stack Overflow,] Stack Overflow, D. Python notes for professionals. page 2. This is an unofficial free book created for educational purposes and is not affiliated with official Python® group(s) or company(s).
- [Vega, 2008] Vega, J. (2008). Navegación y autolocalización de un robot guía de visitantes. Master thesis on computer science, Rey Juan Carlos University.
- [Vega, 2015] Vega, J. (2015). De la tiza al robot. Technical report.
- [Vega, 2018a] Vega, J. (2018a). *Educational framework using robots with vision for constructivist teaching Robotics to pre-university students*. Doctoral thesis on computer science and artificial intelligence, University of Alicante.
- [Vega, 2018b] Vega, J. (2018b). JdeRobot-Kids framework for teaching robotics and vision algorithms. In *II jornada de investigación doctoral*. University of Alicante.
- [Vega, 2019] Vega, J. (2019). El profesor Julio Vega, finalista del concurso ‘Ciencia en Acción 2019’. URJC, on-line newspaper interview.

- [Vega and Cañas, 2019] Vega, J. and Cañas, J. (2019). PyBoKids: An innovative python-based educational framework using real and simulated Arduino robots. *Electronics*, 8:899–915.
- [Vega et al., 2012] Vega, J., Perdices, E., and Cañas, J. (2012). *Attentive visual memory for robot localization*, pages 408–438. IGI Global, USA. Text not available.
- This book is protected by copyright.