



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería  
Informática**

**Identificación de Parkinson  
mediante visión artificial**



Presentado por Álvaro Alonso Marín  
en Universidad de Burgos — 20 de marzo  
de 2022

Tutores: Álgvar Arnaiz González y Alicia  
Olivares Gil







UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



D. nombre tutor, profesor del departamento de nombre departamento, área de nombre área.

Expone:

Que el alumno D. Álvaro Alonso Marín, con DNI 71307942F, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado Identificación de Parkinson mediante visión artificial.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 20 de marzo de 2022

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del co-tutor:

D. nombre tutor

D. nombre co-tutor





## **Resumen**

## **Descriptores**

**Abstract**

**Keywords**



---

# Índice general

---

Índice general	iii
Índice de figuras	iv
Índice de tablas	v
Introducción	1
1.1. Estructura de la memoria . . . . .	1
1.2. Estructura de los apéndices . . . . .	2
Objetivos del proyecto	3
Conceptos teóricos	5
Técnicas y herramientas	7
4.1. Herramientas de desarrollo . . . . .	7
4.2. Bibliotecas . . . . .	7
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	9
Trabajos relacionados	11
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	17
Bibliografía	19

---

## Índice de figuras

---

6.1. Prueba a papel que realizó una persona con Parkinson en este proyecto (a) y la hoja en blanco de la prueba (b).[2] . . . . .	12
6.2. Resultado obtenido en cada dibujo del ejercicio c (a) y del ejercicio d (b).[2] . . . . .	13
6.3. Mano con los dedos índice y pulgar etiquetados.[1] . . . . .	15
6.4. Detección realizada con un ajuste ideal.[1] . . . . .	15

---

# Índice de tablas

---



---

# Introducción

---

El Parkinson[8] es una enfermedad neurodegenerativa crónica, la cual tiene síntomas como el aumento del tono muscular[7] (contracción parcial, pasiva y continua de los músculos) y temblores.

Destaca como trastorno de movimiento, aunque también afecta a la función cognitiva, a la aparición de depresión y dolores, y a la función del sistema nervioso autónomo[11] (sistema nervioso que controla las funciones involuntarias de las vísceras, como la frecuencia cardíaca o la digestión).

El Parkinson es la segunda enfermedad neurodegenerativa más frecuente, ya que la primera es el Alzheimer. Es más propenso a aparecer en personas mayores de 60 años, sin embargo, podrían comenzar los síntomas desde los 40 años y que la incidencia vaya incrementándose con el paso de los años, aunque, generalmente, esto es más propenso en los hombres.

Es una enfermedad que empeora con el tiempo debido a la destrucción progresiva de las neuronas que están pigmentadas de la sustancia negra[6] (ubicadas en una parte del encéfalo), que afecta al sistema nervioso central.

Por ello, un proyecto enfocado a facilitar su identificación puede ayudar al equipo médico encargado y a los pacientes, y con ello, realizar el tratamiento correspondiente cuanto antes para disminuir los daños.

## 1.1. Estructura de la memoria

La memoria está compuesta por los siguientes apartados:

- **Introducción:** se realiza una breve descripción del cometido del proyecto.

- **Objetivos del proyecto:**
- **Conceptos teóricos:**
- **Técnicas y herramientas:** se indican aquellas técnicas y herramientas que han sido utilizadas para el desarrollo del proyecto.
- **Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto:**
- **Trabajos relacionados:** se exponen otros trabajos existentes que guardan relación con este proyecto.
- **Conclusiones y líneas de trabajo futuras:**

## 1.2. Estructura de los apéndices

Los apéndices están compuestos por los siguientes apartados:

- **Plan de Proyecto Software:** se expone la metodología de trabajo utilizada para desarrollar el proyecto.
- **Especificación de Requisitos:**
- **Especificación de Diseño:**
- **Documentación técnica de programación:**

---

## **Objetivos del proyecto**

---





---

## **Conceptos teóricos**

---



---

## Técnicas y herramientas

---

### 4.1. Herramientas de desarrollo

#### Anaconda

Anaconda es una distribución libre utilizada para los lenguajes de programación Python y R con el objetivo de realizar aprendizaje automático y ciencia de datos. Entre sus paquetes se encuentra Jupyter Notebook.

#### Jupyter Notebook

Jupyter Notebook es un entorno de programación para Python basado en la web. Se pueden crear varios notebooks con celdas de código o texto para conseguir una estructura limpia y ordenada. Además, estos notebooks pueden ser usados para otros lenguajes de programación como Julia o R.

### 4.2. Bibliotecas

#### OpenCV

Es una biblioteca de Python utilizada para visión artificial y es considerada la más popular. Tiene diversos usos, entre ellos destacan el reconocimiento de objetos y la detección de movimiento.<sup>[4]</sup>

#### Numpy

Es una biblioteca de Python utilizada para realizar operaciones matemáticas. También se usa para crear vectores y matrices grandes multidimensionales.<sup>[9]</sup>

## Pandas

Es una biblioteca de Python utilizada para el análisis de datos. Mediante *dataframes* se pueden recoger datos de hojas de cálculo o bases de datos, almacenarlos para ser tratados en el código y después guardarlos de nuevo.[10]

## Mediapipe

Es una biblioteca de Python utilizada para visión artificial. Una de las funcionalidades que tiene es la de reconocer y enumerar con puntos una mano.

- *solutions.hands*: este paquete realiza el reconocimiento de la mano para asignar unos puntos. Hay 21 puntos repartidos por toda la mano, los más interesantes para este proyecto son el 4 (dedo pulgar) y el 8 (dedo índice).
- *solutions.drawing\_utils*: este paquete es el que se encarga de dibujar los puntos y las conexiones entre ellos sobre la mano.

## SciPy

Es una biblioteca de Python utilizada para realizar tareas de ciencia e ingeniería como optimización, álgebra lineal, interpolación o procesamiento de señales.[5]

- *signal*: es el módulo que sirve para realizar procesos de señales como convolución o filtrado, entre otros.[3]

---

## **Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto**

---



---

## Trabajos relacionados

---

Además de este proyecto, ha habido otros similares en los que se identificaba el Parkinson mediante visión artificial con otro tipo de técnicas.

Dada la gravedad de la enfermedad, ha habido varios estudios aplicando diversas formas de detección de Parkinson para facilitar el trabajo de médicos, además de servir a modo de autodiagnóstico.

En este apartado se van a exponer aquellos trabajos que también se dedican a detectar el Parkinson y que están relacionados con este proyecto.

### **A new computer vision-based approach to aid the diagnosis of Parkinson's disease[2]**

Este trabajo consiste en realizar unas pruebas a un número de individuos, en los que hay un grupo sin Parkinson y otro grupo con Parkinson. Además, en ambos grupos hay dos sexos y algún zurdo, frente a una mayoría diestra.

A todos los individuos se les pide realizar una prueba en la que hay que dibujar unas formas tal y como se aprecia en la figura 6.1, tan solo realizando los ejercicios c y d.

Posteriormente, estos ejercicios son digitalizados para realizar la extracción del dibujo realizado, los cuales se enumeran del 1 al 4 para el ejercicio c y del 5 al 8 para el ejercicio d.

Dado que cada individuo realiza 8 dibujos, se acaban obteniendo unos datos, en los que hay pacientes y control.

A continuación, el proceso se divide en dos pasos: procesado de imágenes y extracción de características.

El primer paso consiste en separar el dibujo de la persona (HT) del dibujo del papel (ET). Se utilizan técnicas de procesamiento como filtrado y morfología matemática.

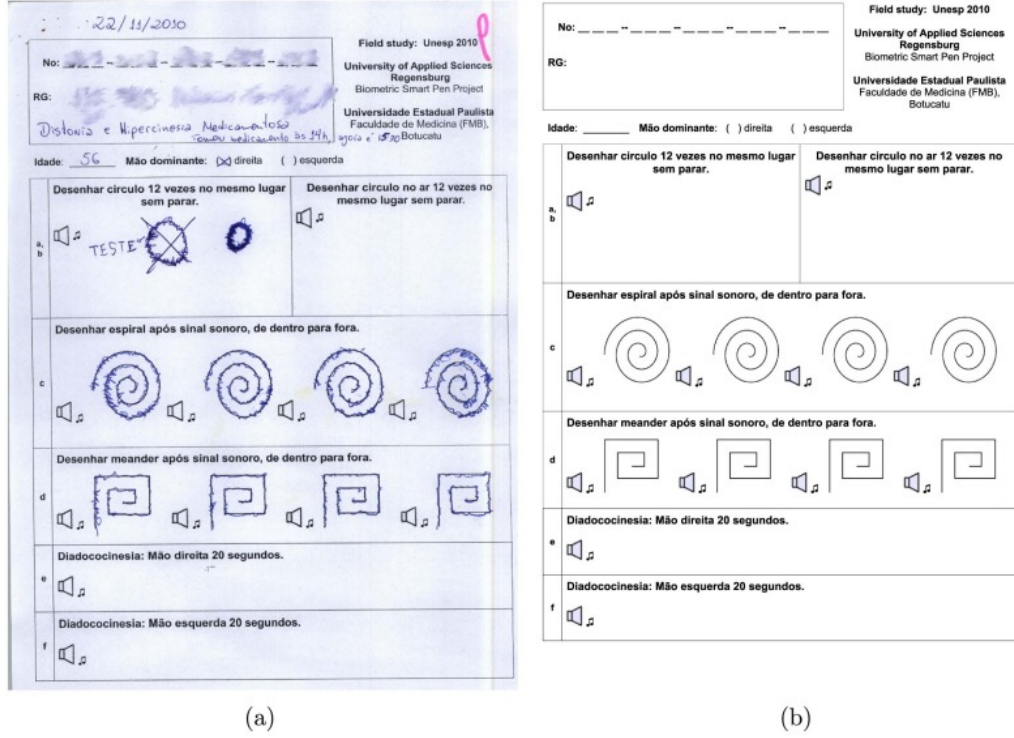


Figura 6.1: Prueba a papel que realizó una persona con Parkinson en este proyecto (a) y la hoja en blanco de la prueba (b).<sup>[2]</sup>

A la hora de obtener el dibujo del paciente (HT), primeramente se filtran los dibujos para eliminar el ruido, y en el siguiente paso se utiliza una fórmula que actúe como umbral con el fin de obtener una máscara binaria  $M_{ET}^i(I)$ , tal y como se muestra:

$$M_{ET}^i(I) = \begin{cases} 0 & \text{if } R^i(I) < 100 \wedge G^i(I) < 100 \wedge B^i(I) < 100 \\ 1 & \text{otherwise,} \end{cases} \quad (6.1)$$

$R^i(I)$ ,  $G^i(I)$  y  $B^i(I)$  son los valores del espacio de color RGB del píxel  $i$ . Una vez obtenida la máscara  $M_{ET}^i(I)$ , se restan los píxeles de la imagen original, obteniendo únicamente el dibujo del paciente.

Por otro lado, se obtiene el dibujo de la prueba (ET) de una manera similar. Se utilizan filtrados para eliminar el ruido y, a continuación, se calcula



un umbral mediante una fórmula para obtener una máscara  $M_{HT}^i(F)$  que en este caso no será binaria, ya que será necesario obtener el color del bolígrafo para poder separarlo y extraer el dibujo del fondo tal y como se muestra:

$$M_{HT}^i(F) = \begin{cases} 255 & \text{if } |R^i(F) - G^i(F)| < 40 \wedge |R^i(F) - B^i(F)| < 40 \wedge \\ & |G^i - B^i| < 40 \\ F^i & \text{otherwise,} \end{cases} \quad (6.2)$$

$F^i$  es la saturación de color del píxel  $i$ . Al igual que sucedía en el proceso anterior, cuando se obtiene la máscara  $M_{HT}^i(F)$ , se restan los píxeles de la imagen original, obteniendo únicamente el dibujo de la prueba.

Finalmente, se obtienen dos imágenes en cada dibujo: el dibujo del paciente y el dibujo de la prueba, como se aprecia en la figura 6.2.

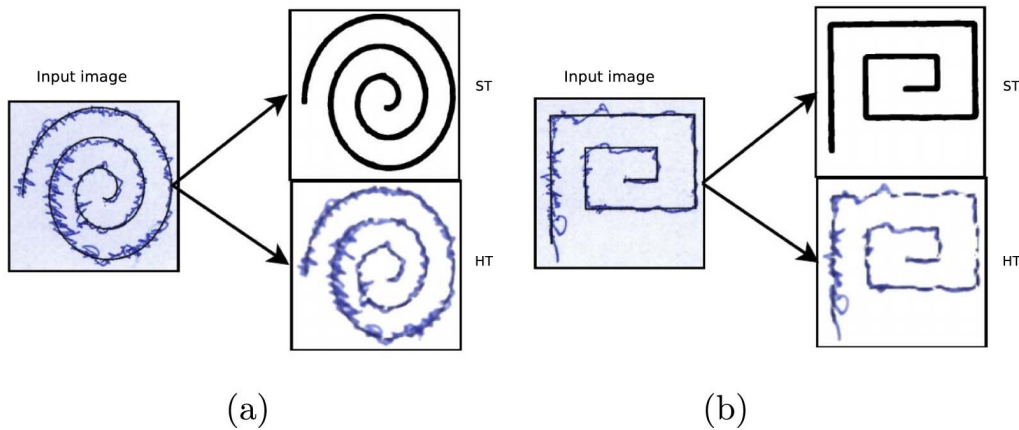


Figura 6.2: Resultado obtenido en cada dibujo del ejercicio c (a) y del ejercicio d (b).[2]

El segundo paso del proceso consiste en extraer características de los dibujos. Para ello se comparan las dos imágenes obtenidas en el primer paso y evaluar cómo de diferentes son.

Para facilitar el proceso, se utiliza el algoritmo de adelgazamiento Zhang-Suen, que resumidamente se encarga de hacer las trazas de los dibujos aparezcan de forma más fina. Además, se corrigen algunas imperfecciones en las imágenes, como líneas discontinuas.

Para ello, se enumeran algunos puntos en las imágenes y se comparan la posición entre dos puntos equivalentes para conocer la desviación del dibujo

del paciente con respecto al dibujo de la prueba, obteniendo varios datos con las características de los datos.

También se obtienen datos obteniendo la distancia entre algunos puntos aleatorios de ambas espirales al centro, ya que la desviación del dibujo del paciente afecta también en su enfermedad de Parkinson.

Finalmente, se entrenan los modelos para detectar el Parkinson con todos los datos obtenidos en el paso anterior.

## Proposing a Three-Stage Model to Quantify Bradykinesia on a Symptom Severity Level Using Deep Learning[1]

Este proyecto es similar al que se trata en este documento, ya que también se basa en recoger datos procesando la mano haciendo un movimiento de pinza.

Para ello, se procesan varios vídeos con la mano, tanto izquierda como derecha, habiendo además varios de control. El movimiento realizado debe ser lo más rápido y amplio posible durante 10 segundos.

El preprocesado se realiza utilizando VLC Player para obtener fotogramas de los vídeos. Con Python, y más concretamente, una biblioteca llamada Labellmg se anotan de forma gráfica objetos detectados en la imagen, como se puede observar en la figura 6.3.

Eso servirá para recoger las coordenadas de los dedos índice y pulgar y anotarlos en un fichero de texto de la manera:

```
< object - class >< x_center >< y_center >< width >< height >
(6.3)
```

Utilizando la herramienta YOLO, se consigue que los vídeos sean procesados en tiempo real, y así, consiguiendo más velocidad en el preprocesado.

Cada recuadro muestra el ID de la clase y la confianza de detección tal y como se ve en la figura 6.4. El movimiento se conoce comparando las coordenadas del recuadro con las coordenadas del recuadro que tenía el fotograma anterior, lo cual se almacena para cada fotograma junto al momento en el que se calcula.

En caso de haber ruido de fondo y/o una orientación de la mano diferente, podría afectar a la confianza de detección, empeorando los resultados obtenidos.

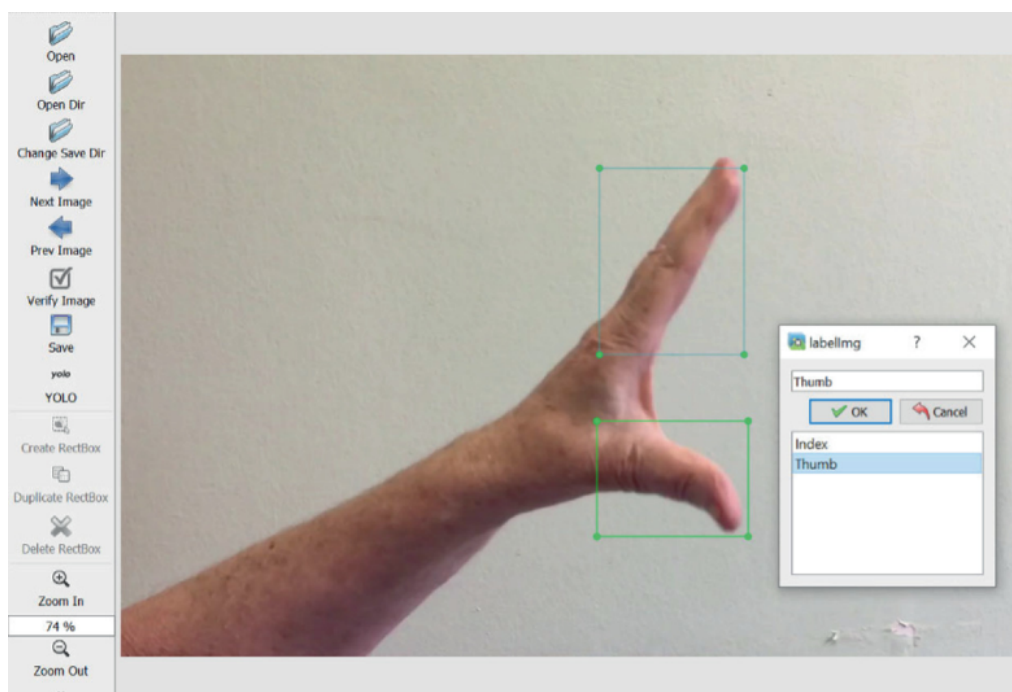
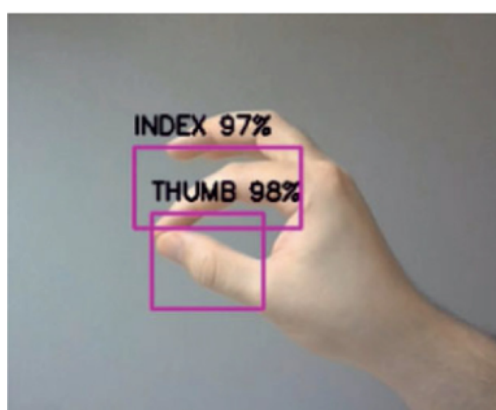


Figura 6.3: Mano con los dedos índice y pulgar etiquetados.[1]

Closed hand position (a)



Open hand position (b)

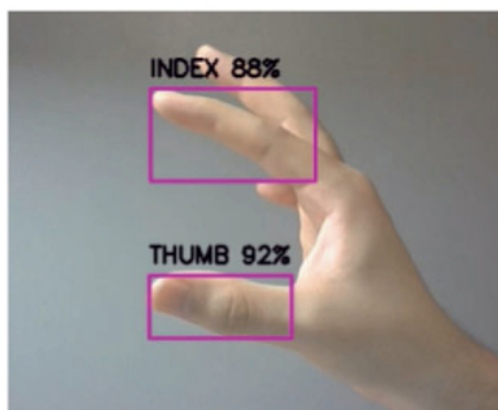


Figura 6.4: Detección realizada con un ajuste ideal.[1]

Estos datos obtenidos se utilizan para realizar cálculos con los que sacar conclusiones. Entre los cálculos se encuentran:

- Separación: es el desplazamiento entre dos recuadros.
- Tiempo: se obtiene extrayendo el fotograma actual y restándole el anterior dividido entre los fotogramas capturados por segundo.
- Velocidad: se calcula con la diferencia de separación entre dos fotogramas contiguos dividido entre el tiempo.
- Ritmo: es el producto entre la diferencia de separación de dos fotogramas contiguos y su respectiva velocidad.

Finalmente, los datos se representan en gráficas observar las diferencias de las personas que padecen Parkinson de las que no y con ello alcanzar conclusiones.

---

## **Conclusiones y Líneas de trabajo futuras**

---



---

## Bibliografía

---

- [1] R Jaber, Rami Qahwaji, Amr Abdullatif, J Buckley, and R Abd-Alhameed. Proposing a three-stage model to quantify bradykinesia on a symptom severity level using deep learning. In *UK Workshop on Computational Intelligence*, pages 428–438. Springer, 2021.
- [2] Clayton R Pereira, Danilo R Pereira, Francisco A Silva, João P Masieiro, Silke AT Weber, Christian Hook, and João P Papa. A new computer vision-based approach to aid the diagnosis of parkinson’s disease. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 136:79–88, 2016.
- [3] SciPy. scipy.signal. <https://docs.scipy.org/doc/scipy/reference/signal.html>, 2022. [Internet; descargado 07-marzo-2022].
- [4] Wikipedia. Opencv — wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/OpenCV>, 2021. [Internet; descargado 07-marzo-2022].
- [5] Wikipedia. Scipy — wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/SciPy>, 2021. [Internet; descargado 07-marzo-2022].
- [6] Wikipedia. Sustancia negra — wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Sustancia\\_negra](https://es.wikipedia.org/wiki/Sustancia_negra), 2021. [Internet; descargado 08-marzo-2022].
- [7] Wikipedia. Tono muscular — wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Tono\\_muscular](https://es.wikipedia.org/wiki/Tono_muscular), 2021. [Internet; descargado 08-marzo-2022].

- [8] Wikipedia. Enfermedad de parkinson — wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Enfermedad\\_de\\_Parkinson](https://es.wikipedia.org/wiki/Enfermedad_de_Parkinson), 2022. [Internet; descargado 08-marzo-2022].
- [9] Wikipedia. Numpy — wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/NumPy>, 2022. [Internet; descargado 07-marzo-2022].
- [10] Wikipedia. Pandas (software) — wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Pandas\\_\(software\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pandas_(software)), 2022. [Internet; descargado 07-marzo-2022].
- [11] Wikipedia. Sistema nervioso autónomo — wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_nervioso\\_aut%C3%B3nomo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_nervioso_aut%C3%B3nomo), 2022. [Internet; descargado 08-marzo-2022].