

Comunicador digital adaptado para personas con dificultades psicomotrices

J.C. Czerwien, J.I. Gialonardo, J. A. Rapallini, M.C. Cordero

UNITEC, *Unidad de Investigación y Desarrollo para la Calidad de la Educación en Ingeniería con orientación en el uso de TIC*

Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de La Plata

Calles 48 y 116, La Plata, Argentina

corderomc@gmail.com

Resumen — El presente trabajo describe el desarrollo de un dispositivo de ayuda técnica para lograr la comunicación de un usuario con dificultades motrices severas, movilidad muy limitada e incapaz de comunicarse a través del habla. Para el diseño se decidió tomar como base un método de comunicación conocido por el usuario y en el que se encontraba muy bien entrenado, implementándolo sobre un dispositivo de pantalla táctil. El software desarrollado que reemplaza la metodología conocida por el usuario, posee un visualizador de palabras en pantalla, un sintetizador de texto a voz audible, teclas para salir de la aplicación y otras definidas por el usuario. Posee una interfaz gráfica, que permite seleccionar letras para formar palabras y/o frases, las cuales pueden ser reproducidas por voz, permitiendo la comunicación del usuario con su entorno.

Ha sido totalmente desarrollado y ensayado en el Espacio de Extensión de la UID UNITEC de la FIUNLP.

Palabras clave — *NEE Necesidades Educativas Especiales, Discapacidad psicomotriz, Desarrollo de autonomía personal en la discapacidad, Ayudas técnicas, Comunicador.*

I. INTRODUCCION

Cada día hay más personas que, ya sea desde su nacimiento, por enfermedades en la infancia o por otro tipo de factores en la adultez se encuentran en la necesidad de utilizar nuevas tecnologías de ayuda técnica que les permitan aumentar sus capacidades disminuidas. Cada persona con una limitación funcional o discapacidad dará lugar a un producto de apoyo. En la República Argentina la Encuesta Nacional de Personas con Discapacidad (ENDI) señala que existen más de 2.000.000 de personas con discapacidad, siendo el 39,5% discapacidades motoras, 22% discapacidades visuales, 18% auditivas y 15% mentales.

La ausencia de conocimientos sobre las nuevas tecnologías y la dificultad para su uso se hace más evidente en estos casos. Por ello, se deben crear herramientas tecnológicas que permitan a estas personas integrarse plenamente en la sociedad en la que viven. El término ayuda técnica se está sustituyendo

por el de producto de apoyo. La norma ISO 9999:2007 define producto de apoyo como: Cualquier producto (incluyendo dispositivos, equipos, instrumentos, tecnologías y software) fabricado especialmente o disponible en el mercado, para prevenir, compensar, controlar, mitigar o neutralizar deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación. Deben permitir la facilitación de la enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, el desarrollo del lenguaje oral y escrito, juego y entretenimiento, rehabilitación, etc.

La Instrumentación electrónica aplicada a las discapacidades y a las Necesidades Educativas Especiales es un área aún poco desarrollada. Si bien existen desde hace tiempo dispositivos que favorecen el desenvolvimiento de personas con diferentes discapacidades, éstos no son accesibles por su alto costo y dificultad para su obtención, puesto que la mayoría son de origen extranjero. Estos dispositivos han evolucionado, sustentados por el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación y por el avance permanente de la electrónica y microelectrónica. La instrumentación aplicada a la mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidades permanentes o temporales es un área desarrollada en el Espacio de Extensión de la UID UNITEC.

Esta instrumentación involucra cambios conceptuales y el diseño de nuevas estrategias de capacitación a nivel de la educación formal, así como también la actualización profesional y de los usuarios.

II. DESARROLLO DEL PROYECTO

El Comunicador digital se desarrolló en la UID UNITEC como Proyecto Final en la carrera de Ingeniería Electrónica a requerimiento del alumno de la Facultad de Humanidades Juan Cobeñas, diagnosticado con Parálisis Cerebral desde temprana edad y quien sólo logra mover y controlar, con dificultad, su brazo derecho con la ayuda de un asistente, considerándose que más del 95% de su cuerpo se encuentra paralizado.

Los pasos seguidos para definir las especificaciones del comunicador consistieron primeramente en comprender la

condición física y habilidades funcionales del futuro usuario. Las dificultades motoras son muy severas, posee audición e inteligencia normal. Desde temprana edad se encuentra entrenado en el uso de switches, lo que representa una ventaja pues no se deberá tener en cuenta posibles problemas de inflamación de tendones al presionar repetidamente una tecla.

A partir de allí se analizaron diversas soluciones ofrecidas por el mercado para la comunicación alternativa en parálisis cerebral. Se analizaron teclados especiales (1), el tablero electrónico portátil MegaBEE (2) para escritura asistida, la interfaz cerebral del Proyecto europeo BrainABLE (3) (gorro que capta mediante sensores, los potenciales y ondas electroencefalográficas produciendo un control doméstico dentro del domicilio). Ver Fig. 1.

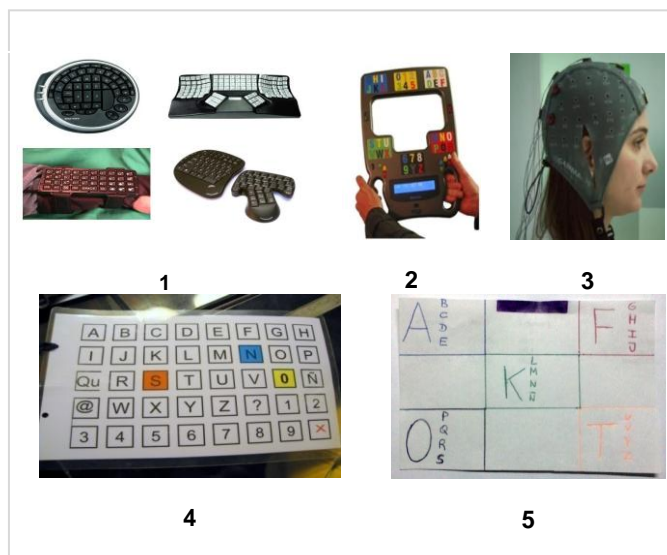


Fig. 1. Soluciones posibles analizadas

También fueron analizados métodos conocidos y utilizados por el usuario:

- Teclado impreso (4), que exige entrenamiento especial del asistente para recordar las teclas señaladas para luego “decir” las palabras escritas por Juan Cobeñas. Se lo consideró de difícil implementación en un dispositivo electrónico dadas las características propias del usuario: movimientos limitados y falta de precisión. Ver Fig. 1.
- Conjunto ordenado de letras (5), Como se observa en la Figs. 2 y 3, consiste en una hoja índice que identifica a 5 grupos de letras con diferentes colores: De Izquierda a Derecha: Azul, Rojo, Verde, Negro y Naranja. Por ejemplo, para seleccionar la letra A, el usuario indica (con ayuda del asistente) el grupo Azul, luego del cual, el asistente le muestra dicho grupo de letras y el usuario (con ayuda del asistente) señala la letra A. Del mismo modo se realiza con los diferentes grupos de letras.

También fueron analizados métodos conocidos y utilizados por el usuario:

- Teclado impreso (4), que exige entrenamiento especial del asistente para recordar las teclas señaladas para luego “decir” las palabras escritas por Juan Cobeñas. Se lo consideró de difícil implementación en un dispositivo electrónico dadas las características propias del usuario: movimientos limitados y falta de precisión. Ver Fig. 1.
- Conjunto ordenado de letras (5), Como se observa en la Figs. 2 y 3, consiste en una hoja índice que identifica a 5 grupos de letras con diferentes colores: De Izquierda a Derecha: Azul, Rojo, Verde, Negro y Naranja. Por ejemplo, para seleccionar la letra A, el usuario indica (con ayuda del asistente) el grupo Azul, luego del cual, el asistente le muestra dicho grupo de letras y el usuario (con ayuda del asistente) señala la letra A. Del mismo modo se realiza con los diferentes grupos de letras.

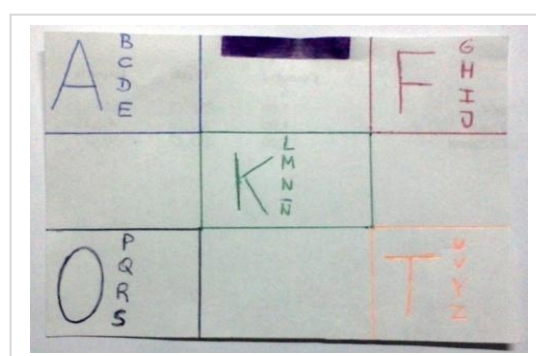


Fig. 2. Hoja “Índice” que identifica los grupos de letras

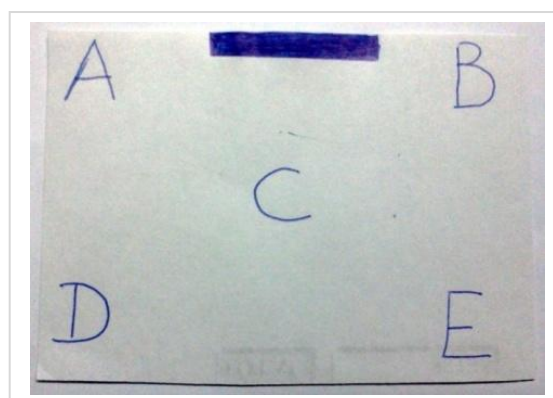


Fig. 3. Hoja Azul correspondiente al primer grupo de letras

A partir de este estudio se decide implementar el último método debido a las ventajas que presenta, ya que al ser conocido por el usuario se necesitará un mínimo entrenamiento para la adaptación a la nueva interfaz gráfica, siendo factible su implementación en un dispositivo electrónico de pantalla táctil (notebook, ipad, tablet, etc).

III. IMPLEMENTACION DEL DISPOSITIVO

A. Especificaciones del dispositivo

- Desarrollo de un software de aplicación para la implementación del método seleccionado en un dispositivo de pantalla táctil.
- Visualización de las palabras en pantalla (para ser leídas por el asistente).
- Sintetizador de voz que transmita oralmente lo escrito.
- Una tecla para Salir de la aplicación (utilizada por el asistente).
- Funciones sugeridas por el usuario, como BORRAR, SI, NO, ESPACIO, PUNTO.
- Sonido en todas las Teclas (para lograr la retroalimentación con el usuario, el sonido determinará la realización de un evento, por ejemplo, presión sobre las teclas).

B. Selección del Software para realizar la Aplicación IGU

Se realizó la selección en base al posible acceso al mismo, a versiones académicas disponibles y a que permitieran crear una Interfaz Gráfica de Usuario (IGU):

TABLE I. TABLA COMPARATIVA PARA LA SELECCIÓN DEL SOFTWARE BASE DE LA APLICACIÓN

Software	Manejo de Sonido	Predicción de Palabras	Calidad Gráfica	Escritura de Palabras en Pantalla	Tiempo de Desarrollo	Funcionalidad Adicional
Visual C y Visual Basic	Si	Si	Muy Buena	Si	Muy Alto	Si
Power Point	Si	No	Muy Buena	No	Bajo	No
MatLab	Si	No	Buena	No	Medio	No
VisSim	No	No	Buena	No	Bajo	No
LabVIEW	Si	Si	Muy Buena	Si	Bajo	Si

Se optó por el diseño en LabVIEW, que es un entorno de desarrollo que utiliza programación gráfica denominada Programación G.

Los programas se denominan instrumentos virtuales, pues simulan a los instrumentos reales. Dichos programas constan de dos partes fundamentales, el PANEL FRONTAL, que representa la interfaz con el usuario y posee controles e indicadores, y el DIAGRAMA DE BLOQUES, que contiene el código de la aplicación que da funcionalidad al instrumento virtual.

A. Software para síntesis de voz

Un **sintetizador de voz** es un dispositivo que permite la producción artificial del habla humana. Puede ser implementado tanto en software como en hardware, y se encarga de convertir texto a voz. Dos características de importancia para la voz sintetizada son su inteligibilidad, o

facilidad/dificultad con que las palabras son entendidas y su naturalidad, es decir, en qué medida se asemeja a la voz real de un ser humano.

TABLE II. TABLA COMPARATIVA PARA LA SELECCIÓN DEL SOFTWARE SINTETIZADOR DE TEXTO A VOZ

Software	Inteligibilidad	Nivel de Naturalidad	Incorporado en el Sistema Operativo	¿Gratuito?	¿Resulta compatible con nuestra aplicación?
Speak Aloud 1.0	Muy Alta	Excelente	No	No	No
Loquendo	Muy Alta	Excelente	No	No	No
Microsoft Speech SDK 5.1	Muy Alta	Excelente	Si	Si	Si

IV. DESARROLLO DEL SOFTWARE

A. Patrón de Diseño

Los patrones de diseño o Plantillas constituyen la estructura de las soluciones a problemas comunes en el desarrollo de software. En este caso se ha seleccionado la Máquina de Estado Estándar, cuyas características son:

- Es una de las arquitecturas más versátiles para implementar código en procesos secuenciales que no tienen un orden específico de secuencia.
- Permite agregar estados logrando además que el código sea escalable sin mayores cambios en el resto del programa.
- Cada estado puede conducir a uno o múltiples estados, y también puede terminar el flujo del proceso.

B. Descripción del Diagrama General de Estados de la Aplicación Final.

El diagrama de la Fig. 4, presenta un Estado Inicial (nodo con un arco entrante en el diagrama) y otro denominado Estado Final (nodo con doble círculo en el diagrama).

El estado inicializar variables, inicia el software, carga los archivos de audio y texto utilizados en la aplicación, realiza la Bienvenida, borra indicadores y restaura a su estado inicial todas las interfaces y botones que serán utilizadas por el usuario.

El estado siguiente es el de Selección de Grupo, que presenta la Hoja Índice y espera un evento determinado por la acción del usuario. A partir de aquí, elige un evento para ejecutar, por ejemplo: Tecla Salir, pasa al estado final, cierra referencias de archivos abiertos, cierra pantalla y sale de la aplicación. Si elige Seleccionar grupo, pasa luego a Selección de letra, presentando la Hoja del Grupo seleccionado, genera

un sonido, espera un nuevo evento por parte del usuario y así siguiendo.

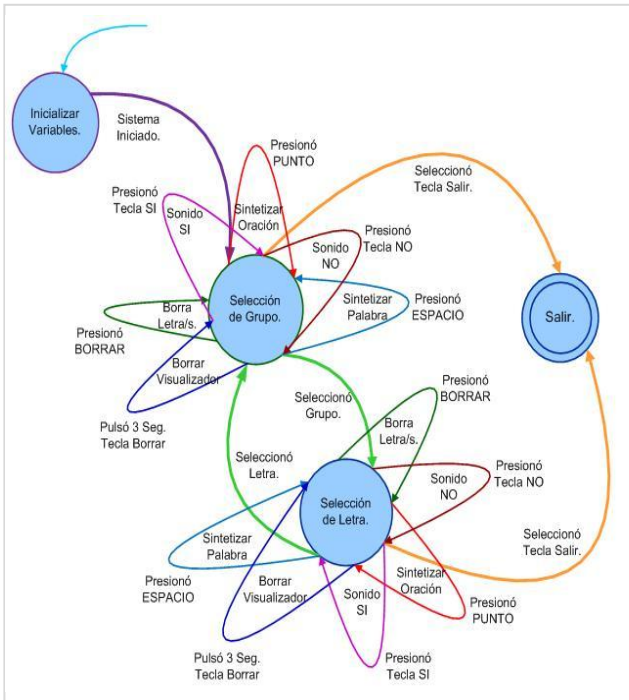


Fig. 4. Diagrama de Estados de la aplicación Final

El software desarrollado fue implementado en un dispositivo de pantalla táctil, primeramente en una notebook a modo de prototipo, la cual fue reemplazada debido a que su pantalla táctil de tipo resistivo ofrecía cierta dificultad al usuario, y más tarde en una tablet con pantalla táctil de tipo capacitivo que mejoró la precisión de uso al ser más sensible al tacto.

En la Fig. 7, se puede apreciar la interfaz gráfica y las funciones adicionales, que mejora el método previamente utilizado (en papel) Fig. 6.

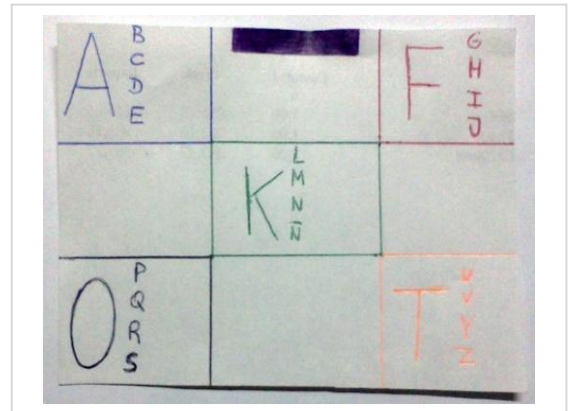


Fig. 6. Método utilizado por el usuario (en tarjetas de papel)

V. RESULTADOS OBTENIDOS

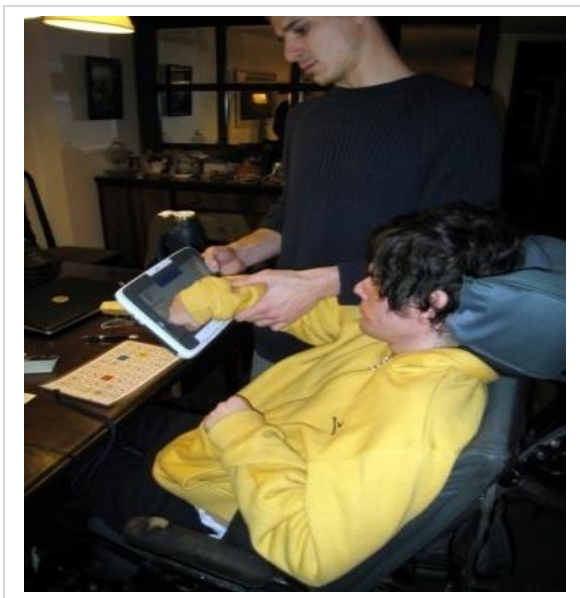


Fig. 5. Juan Cobeñas utilizando el comunicador por primera vez, implementado en una netbook con pantalla táctil. Recibe ayuda de su asistente terapéutico

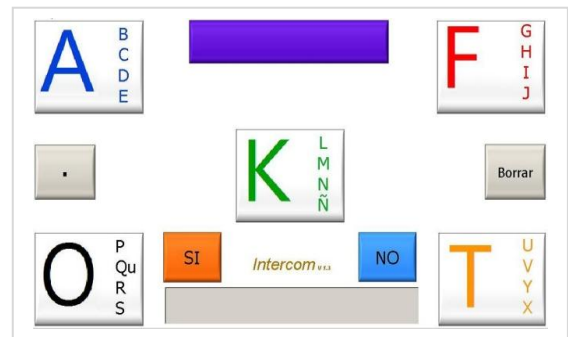


Fig. 7. Interfaz Gráfica de la Aplicación Final

Entre las funciones adicionales podemos mencionar: las teclas rápidas de SI y NO, en la parte superior, la función “espacio” que sintetiza a voz la última palabra escrita, la función “punto” que permite escuchar la frase completa y el indicador de la parte inferior que permite leer la frase completa.

La Fig. 5 es una fotografía de Juan Cobeñas utilizando el comunicador por primera vez, en el primer prototipo realizado sobre una netbook con pantalla táctil.

Actualmente, utiliza el software instalado en una tablet y se mantiene un permanente contacto con él, para determinar posibles mejoras del dispositivo desarrollado.

VI. CONCLUSIONES

El dispositivo desarrollado ha permitido mejorar la calidad de vida del usuario, facilitando la comunicación con su entorno social, y al mismo tiempo, ayudar a los asistentes, no muy entrenados, a interpretar mejor lo que Juan Cobeñas quiere expresar.

La instrumentación aplicada a la mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidades permanentes o temporales es un área desarrollada en el Espacio de Extensión de la UID UNITEC. Este trabajo es un claro ejemplo de cómo la Universidad se conecta con las necesidades de los miembros de la comunidad con necesidades especiales.

La UNLP ha realizado el registro de la propiedad intelectual del software desarrollado, bajo la denominación Intercom 1.3 – Comunicador Digital para casos de Parálisis Cerebral en octubre de 2012.

Juan Cobeñas (usuario) ha utilizado la aplicación por un período de ocho meses hasta el día de hoy y ha solicitado las siguientes mejoras para el Software:

- 1) Aumentar el tamaño del visor de texto y si es posible, aumentar el tamaño de las letras.
- 2) Desplazar hacia arriba las Teclas: "SI" y "NO".
- 3) Disminuir el tamaño de las teclas que identifican los "Grupos de Letras".
- 4) Filtrar la repetición de letras al pulsar las teclas de manera continua.
- 5) Realizar una adaptación para que los asistentes terapéuticos y acompañantes no deban sostener la Tablet.
- 6) Imprimir en un documento de texto lo que se escribe en el visor de la Tablet.

AGRADECIMIENTOS

Los autores de este trabajo desean agradecer a la empresa Tracnova S.A., el haber facilitado los recursos informáticos necesarios para la compilación y obtención del ejecutable de la aplicación desarrollada.

REFERENCIAS

- [1] http://www.indec.gov.ar/webcenso/ENDI_NUEVA/index_endi.asp
- [2] http://es.wikipedia.org/wiki/Par%C3%A1lisis_cerebral#cite_note-0, Abril 2012.
- [3] Wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Psicomotricidad>, Abril 2012.
- [4] Bassett, John B. "Parálisis Cerebral (PC)", Health Library, escrito por Debra Wood, RN, 2012
- [5] <http://johnbassettdmd.com/PATIENTS/HEALTHLIBRARY/tabid/606/contentid/103766/Default.aspx>,
- [6] Sitio Web MegaBee: <http://www.megabee.net/>, Mayo 2012.
- [7] Instituto Guttmann (Barcelona): <http://www.guttmann.com/es-es/inicio.html>, Mayo 2012. Videos, uso de interfases cerebrales y entornos virtuales para una vida más autónoma.
- [8] (Instituto Guttmann):

<http://www.technologyreview.es/video/?vid=809&channel=informatica>, 2012.

- [9] Sitio Web de National Instrument en español: <http://www.ni.com/es/>, Mayo 2012.
- [10] Sitio web de National Instrument en español: <http://www.ni.com/es/>, Introducción a LabVIEWTM Curso de Seis-Horas, September 2003, Edition Part Number 323669B-01.
- [11] José Rafael Lajara Vizcaino y José Pelegrí Sebastián, "LabVIEW Entorno gráfico de programación", Alfaomega-Marcombo, Marzo 2007, Primera Edición.
- [12] Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia). Curso Básico de LabVIEW 6i, Junio 2012.
<http://www.ie.itcr.ac.cr/einteriano/control/Labview/ParaAprender/Curso/LabVIEW6i.pdf>
- [13] Instituto Universitario de Tecnología Cumaná (Venezuela). Departamento de Electricidad Instrumentación y Control. LabVIEW 7 Express Nivel 1, Febrero 2005.
<http://es.scribd.com/doc/39861792/LabVIEW-7-Nivel-1>
- [14] Trabajo Final de Ingeniería Electrónica. Juan Carlos Czerwien. 2012.