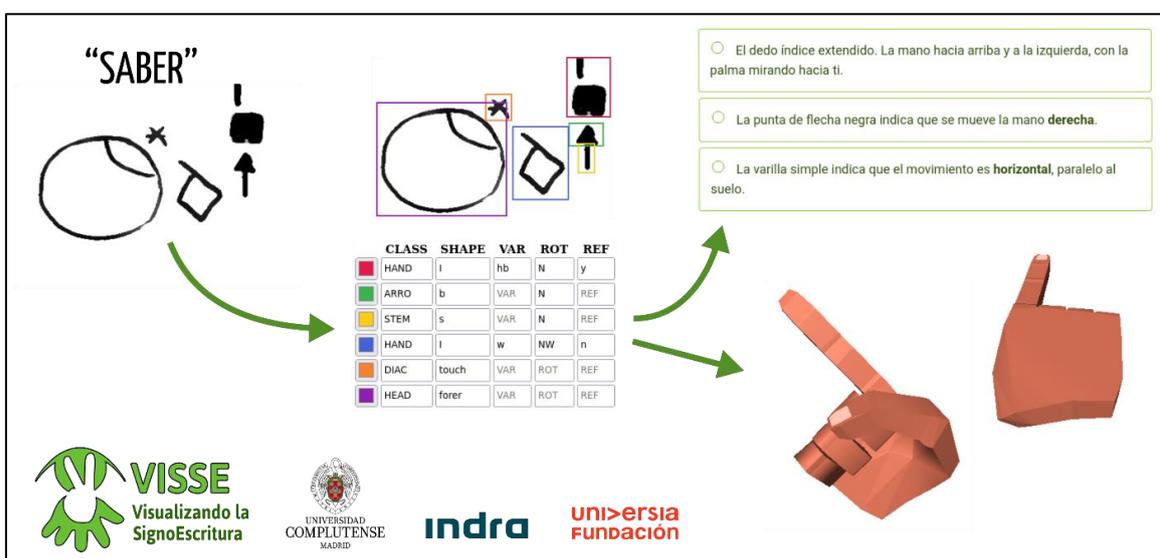




Mejoran el tratamiento digital de la lengua de signos escrita

- La *SignoEscritura* es un desafío para la lingüística computacional difícil de interpretar para los ordenadores por el uso de imágenes en lugar de letras
- Salvar este obstáculo es el objetivo de las herramientas desarrolladas en el proyecto *Visualizando la SignoEscritura* de la Universidad Complutense de Madrid, financiado por Minsait y Fundación Universia



Recreación del funcionamiento de la herramienta para mejorar el uso de la SignoEscritura. / Antonio García Sevilla

UCC-UCM, 21 de abril. Un equipo de investigación de las facultades de Informática y Filología de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) ha desarrollado una serie de herramientas que convierten los pictogramas de la lengua de signos escrita, conocida como *SignoEscritura*, en una animación virtual que los representa.

"El objetivo era desarrollar herramientas para mejorar el uso de la *SignoEscritura* en el contexto digital. La *SignoEscritura* es una forma de escribir la lengua de signos, pero como usa "dibujos" (logogramas bidimensionales) en vez de letras, no es fácil de utilizar con ratón y teclado", explica Antonio García Sevilla, investigador de la UCM cuyo desarrollo del proyecto forma parte de su tesis doctoral.

Además de ayudar a las personas con discapacidad auditiva no familiarizadas con la signoescritura o a oyentes sin conocimientos de Lengua de Signos



UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA

Española (LSE), la herramienta puede enriquecer la información de diccionarios, reconocedores e incluso traductores automáticos de LSE en los que se trabaja actualmente. El proyecto *Visualizando la SignoEscritura* fue uno de los tres ganadores en 2019 de la "[IV Convocatoria de Ayudas a proyectos de investigación en Tecnologías Accesibles](#)", financiada por la compañía tecnológica y consultora [Minsait](#) y [Fundación Universia](#).

Tres años después, el proyecto presenta sus [resultados](#). Por un lado, el corpus [VisSE](#), una colección que recoge casi 1000 ejemplos de SignoEscritura manuscrita, junto con anotaciones computacionales de qué significan los distintos símbolos empleados y, por otro, la herramienta [Quevedo](#), capaz de procesar esa información.

A partir de ella, los investigadores han creado [Reconocedor](#), un sistema que procesa automáticamente la SignoEscritura y lo han incorporado a una [aplicación](#) disponible tanto para dispositivos móviles como de escritorio.

"En la aplicación final, además, hemos integrado un módulo que convierte el significado "computacional" de los símbolos en descripciones textuales que pueda entender un humano, y hemos creado un modelo 3D de una mano que es capaz de reproducir las configuraciones de la Lengua de Signos", añade García Sevilla.

Todo el software está disponible libremente en [GitHub](#), incluyendo la herramienta mencionada anteriormente, pero también el código de la propia aplicación incluyendo instrucciones para su despliegue.

© Unidad de Cultura Científica y de la Innovación – Universidad Complutense de Madrid

Contacto: María Milán

Email: uccuqm@uqm.es

Teléfono: 913946510

Web: <https://www.uqm.es/otri/otri-cultura-cientifica>