



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

Manual de Usuario

TT 2020-B002

**Generador de versos musicales en el idioma
inglés por medio de procesamiento de
lenguaje natural y redes neuronales**

Presentan:

Espinosa de los Monteros Lechuga Jaime Daniel
Nava Romo Edgar Adrián
Salgado Gómez Alfredo Emilio

Directores:

Olga Kolesnikova
Ariel López Rojas

Índice.

Índice	1
1. Introducción	3
2. Requerimientos	3
2.1. Requisitos de hardware de aplicaciones web	3
2.2. Requisitos de red	4
2.3. Exploradores web admitidos	4
3. Acceso a la aplicación web	4
4. Barra de accesos	5
5. Página principal	7
5.1. Inicio de la generación de letras de canciones	7
5.2. Segunda pantalla para generar letras de canciones	8
5.3. Resultado mostrando la letra de canción	9
6. Pantalla About	11
7. Pantalla FAQ	12
8. Pantalla Developers	13
9. Pantalla Samples	14
10. Pantalla Contact	15

Índice de figuras.

1.	Pantalla principal al terminar la carga.	5
2.	Barra de accesos disponibles para el usuario.	6
3.	Página de inicio de la aplicación web.	7
4.	Segunda pantalla al dar clic al botón principal.	8
5.	Página del funcionamiento para generar una letra de canción.	8
6.	Página de error del funcionamiento para generar una letra de canción.	9
7.	Pantalla de carga.	9
8.	Botón de descarga en funcionamiento.	10
9.	Botón para generar lyric de nuevo.	10
10.	Botón para reiniciar el proceso.	11
11.	Página con la letra generada.	11
12.	Pantalla de About.	12
13.	Pantalla de preguntas frecuentes con el menú oculto, mostran- do solo las preguntas.	12
14.	Pantalla de preguntas frecuentes con el menú desplegado, mos- trando preguntas y respuestas.	13
15.	Pantalla de developers mostrando los endpoints a los que se pueden acceder para llamar al microservicio.	14
16.	Pantalla informativa con algunos ejemplos de letras generadas.	14
17.	Pantalla de contacto.	15

1. Introducción

El siguiente manual muestra los pasos a seguir para aprovechar en su mayor capacidad la aplicación web la cual permite al usuario generar letras musicales a partir de ciertos parámetros proporcionados por el usuario. Con la finalidad de brindar al usuario una herramienta que le asegure el uso correcto de la aplicación web.

2. Requerimientos

En esta sección se enumeran los requisitos de hardware y software de las aplicaciones basadas en modelo y aplicaciones cliente para dispositivos móviles.

2.1. Requisitos de hardware de aplicaciones web

En la tabla siguiente se enumeran los requisitos de hardware mínimos y recomendados para la aplicación web.

Cuadro 1: Requisitos de hardware mínimos y recomendados

Componente	Mínimo	Recomendado
Procesador	Procesador de x86 o x64 bits de doble núcleo de 1,9 gigahercios (GHz) o más con el conjunto de instrucciones SSE2	Procesador de 64 bits de doble núcleo de 3,3 gigahercios (GHz) o más con el conjunto de instrucciones SSE2
Memoria	2 GB de RAM	4 GB de RAM o más
Resolución	Súper VGA con una resolución de 1024 x 768	Súper VGA con una resolución de 1024 x 768

La ejecución de aplicaciones basadas en modelo en un equipo que no cumpla los requisitos recomendados puede producir un rendimiento inadecuado. Además, puede experimentarse rendimiento satisfactorio ejecutando sistemas que usan otra configuración de hardware que los publicados aquí.

Por ejemplo, un sistema con un procesador moderno de cuatro núcleos, velocidad de reloj más baja y más RAM.

2.2. Requisitos de red

Las aplicaciones basadas en modelo están diseñadas para funcionar mejor en redes que tienen los siguientes elementos:

- Ancho de banda superior a 50 KBps (400 kbps)
- Latencia inferior a 150 ms

Tenga en cuenta que estos valores son recomendaciones y no garantizan un rendimiento satisfactorio. Los valores recomendados se basan en los sistemas que usan solicitudes de un formulario con palabras usuales, el resultado podría variar.

2.3. Exploradores web admitidos

La aplicación web puede ejecutarse en cualquiera de los siguientes exploradores web que se ejecutan en los sistemas operativos especificados:

- Microsoft Edge (última versión lanzada públicamente) que se ejecuta en Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7
- Mozilla Firefox (última versión lanzada públicamente) que se ejecuta en Windows 10, Windows 8.1, Windows 8 o Windows 7
- Google Chrome (última versión lanzada públicamente) que se ejecuta en Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7
- Google Chrome (última versión de lanzamiento público) que se ejecuta en las dos últimas versiones de Mac OS de lanzamiento público
- Apple Safari (última versión de lanzamiento público) que se ejecuta en las dos últimas versiones de Mac OS de lanzamiento público o Apple iPad

Para buscar la última versión para estos exploradores web, visite el sitio web del fabricante del software.

3. Acceso a la aplicación web

Una vez ingresando al sitio web <https://www.neuralyrics.com> y termine de desplegarse, se podrá empezar a interactuar en la misma.

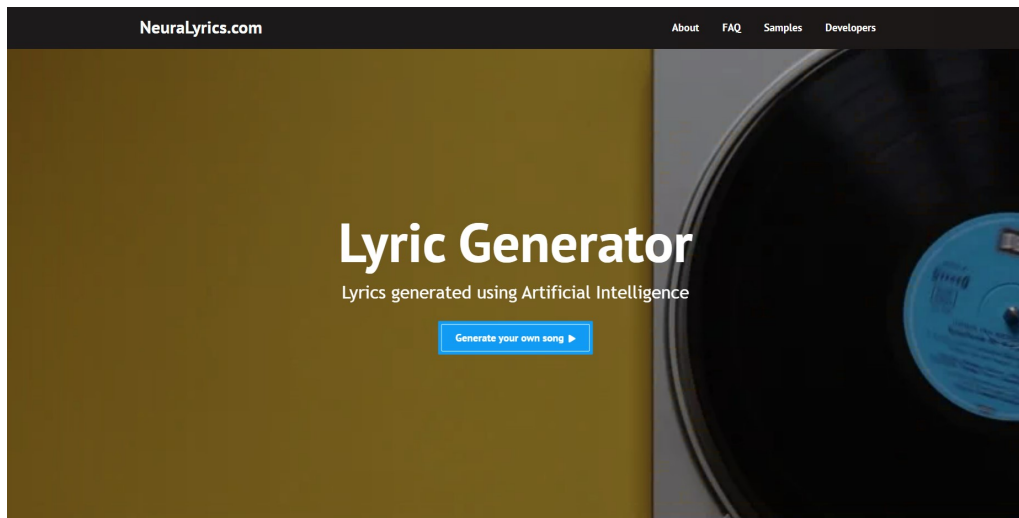


Figura 1: Pantalla principal al terminar la carga.

4. Barra de accesos

La barra de accesos cuenta con el título de todas las pantallas disponibles del sitio donde el usuario podrá interactuar con cada una de ellas y tiene un indicador de la pantalla activa para mayor comodidad visual.

Si el usuario da clic en cualquier momento al logo de la página podrá regresar al inicio de todo el sitio web.

Esta barra de herramientas aparece en todas las pantallas para que sea posible el fácil acceso a cualquier pantalla.

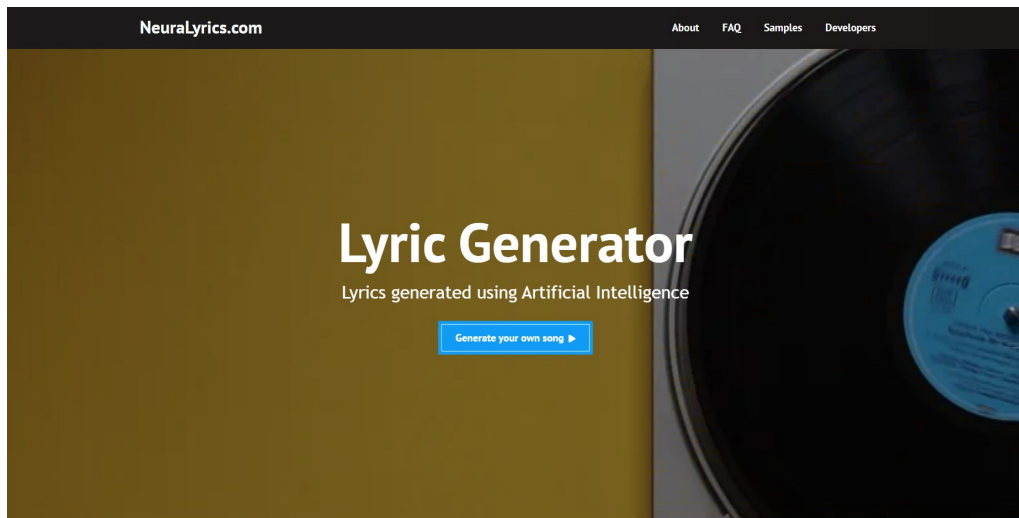


Figura 2: Barra de accesos disponibles para el usuario.

- Home
- FAQ
- Contact
- About
- Samples
- Developers

5. Página principal

Al entrar, se muestra la siguiente pantalla donde se muestran dos leyendas breves y un botón invitando a empezar el funcionamiento principal de la aplicación web.

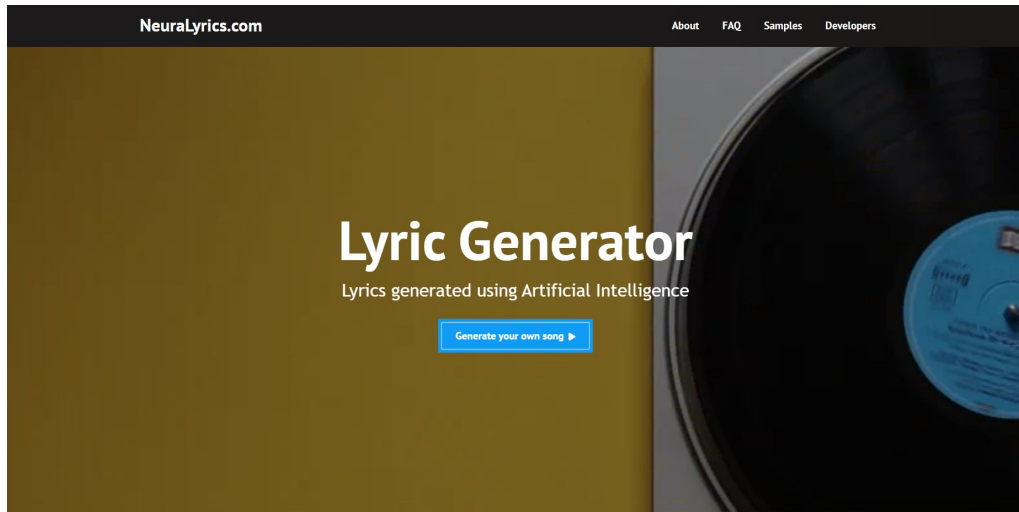


Figura 3: Página de inicio de la aplicación web.

5.1. Inicio de la generación de letras de canciones

Si se da clic al botón mencionado anteriormente, se va a iniciar un efecto de desvanecimiento del texto de toda la pantalla para iniciar otro efecto para que aparezcan nuevas instrucciones en esta misma pantalla, todo esto sin necesidad de otra interacción, esto con el objetivo de que las distracciones se eliminen completamente y se pueda concentrar en el funcionamiento de la aplicación.

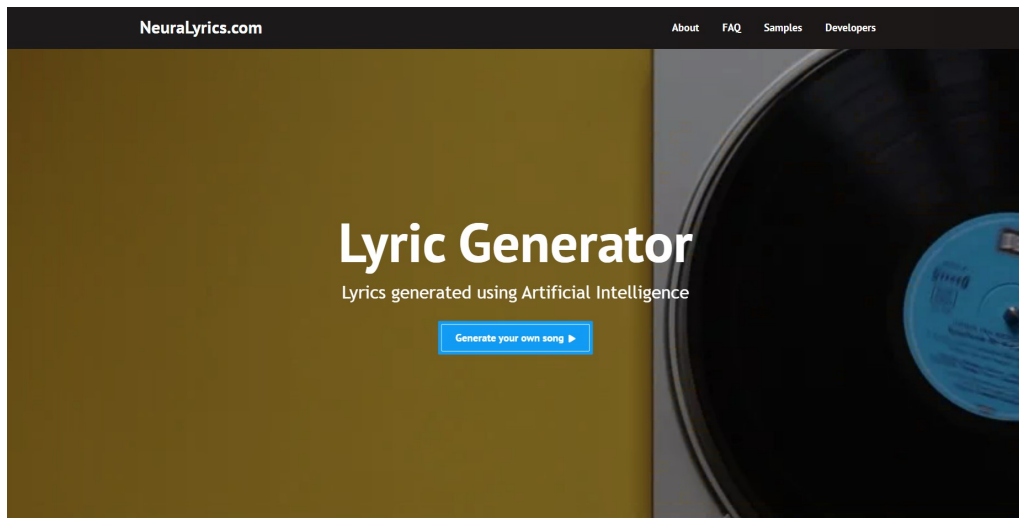


Figura 4: Segunda pantalla al dar clic al botón principal.

5.2. Segunda pantalla para generar letras de canciones

La siguiente pantalla después del desvanecimiento, muestra instrucciones para ingresar una palabra en idioma inglés dentro de un campo vacío, un porcentaje ajustable con intervalos predeterminados (0 %,25 %,50 %,75 %,100 %) y un botón para empezar a generar la letra musical.

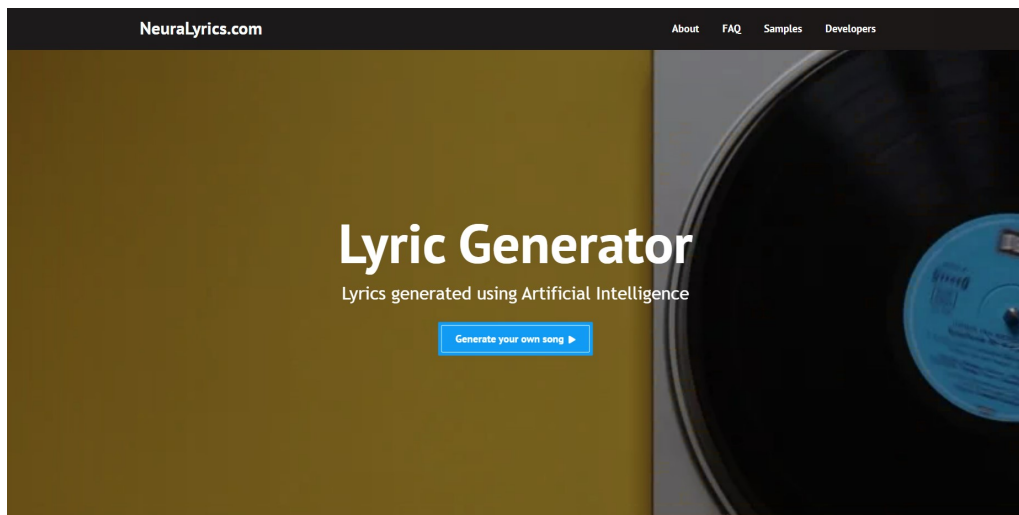


Figura 5: Página del funcionamiento para generar una letra de canción.

Si el campo se deja vacío y se da clic al botón para generar una canción, se mostrará un mensaje obligando a rellenar el campo.

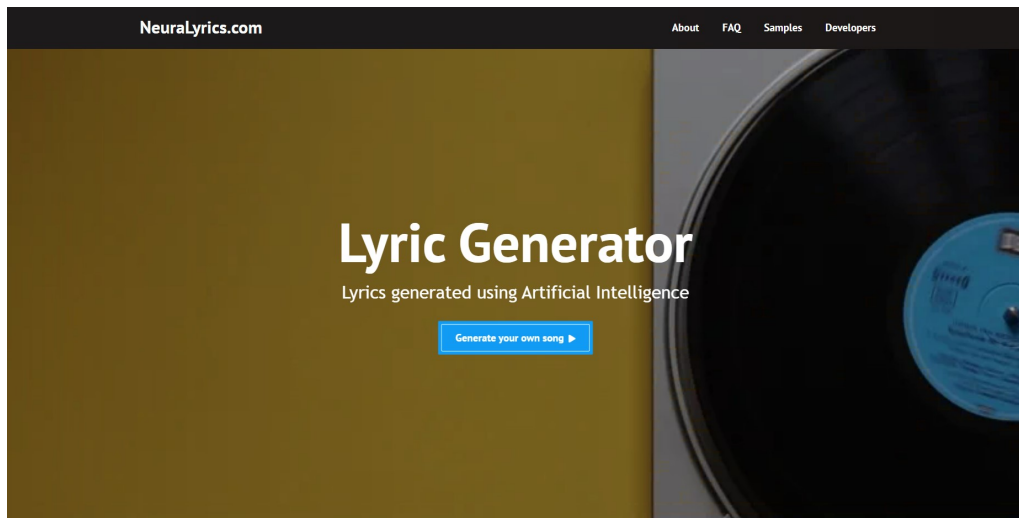


Figura 6: Página de error del funcionamiento para generar una letra de canción.

5.3. Resultado mostrando la letra de canción

En caso que se de clic al botón cumpliendo los requerimientos presentados en las instrucciones, se seguirá a una pantalla de carga en lo que se procesa la solicitud al sistema central de la aplicación.

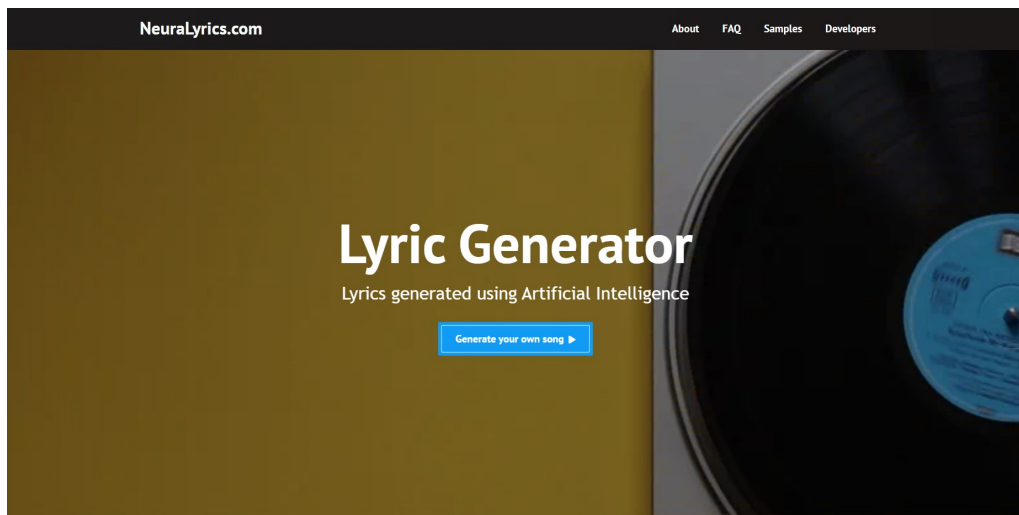


Figura 7: Pantalla de carga.

Una vez procesada la solicitud, se empezará a generar la canción con un efecto de typewriter dando como resultado final la letra de la canción final

con tres botones diferentes:

- Download: Descarga la canción en formato txt.

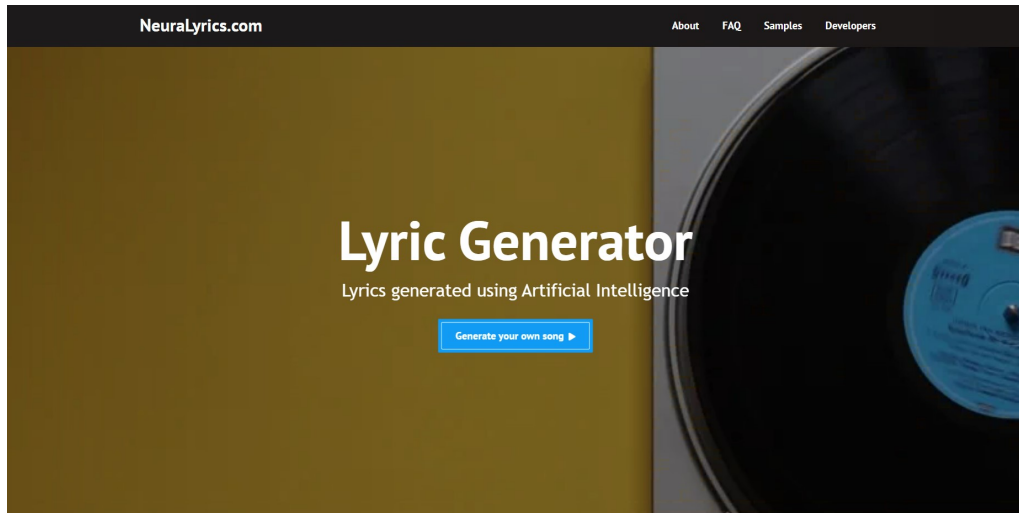


Figura 8: Botón de descarga en funcionamiento.

- Regenerate Lyrics: Da la posibilidad de generar otra letra de canción con la misma palabra de la primera solicitud.

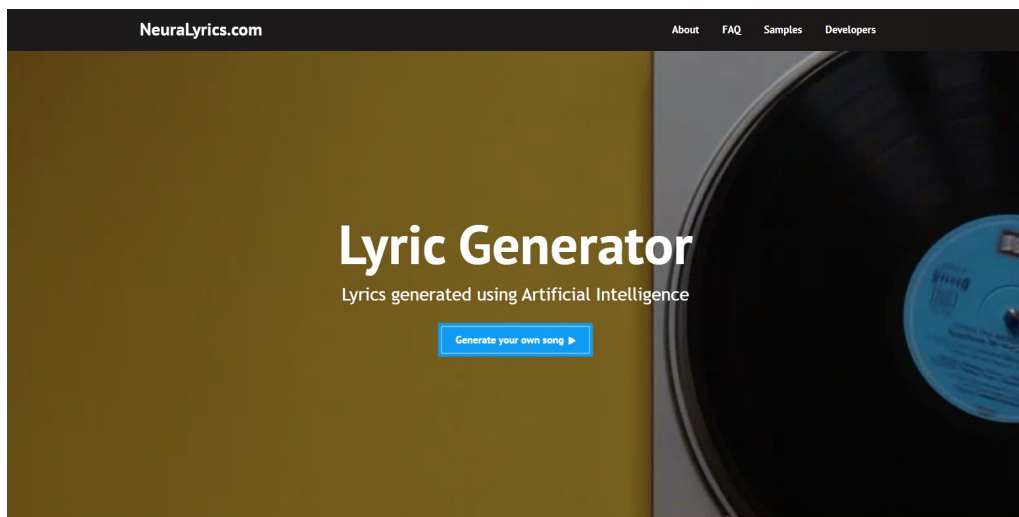


Figura 9: Botón para generar lyric de nuevo.

- Start Again: Lleva a la pantalla anterior para volver a rellenar el campo con la palabra deseada.

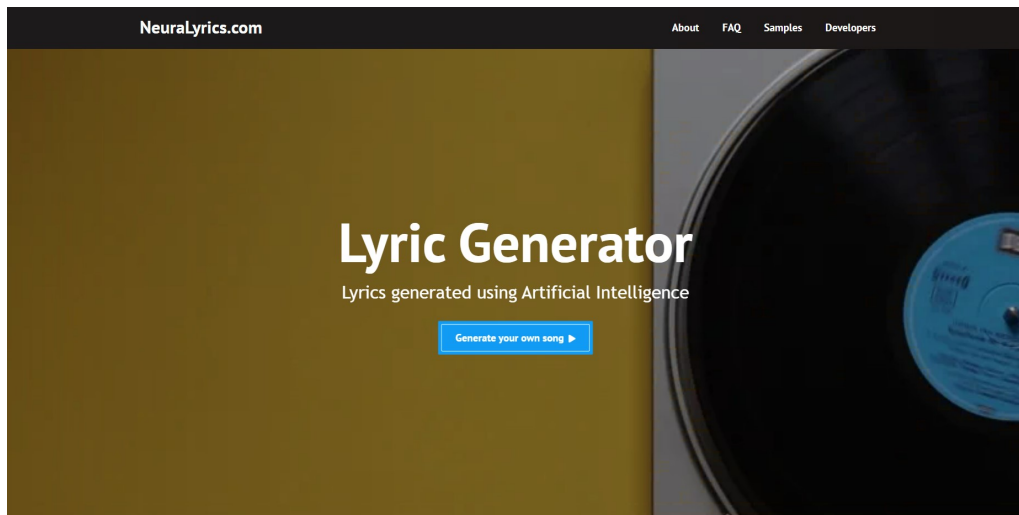


Figura 10: Botón para reiniciar el proceso.

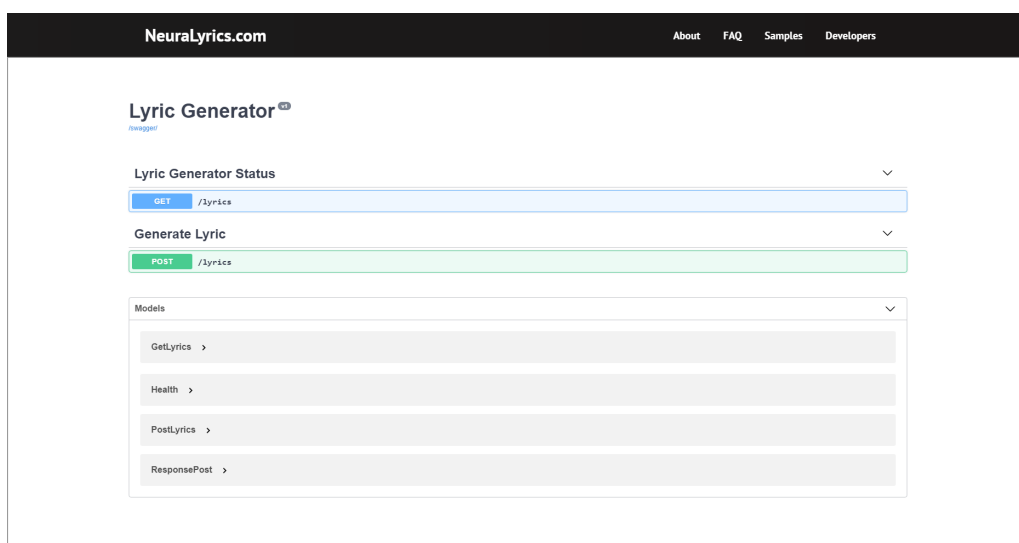


Figura 11: Página con la letra generada.

6. Pantalla About

Esta pantalla presenta información acerca del equipo, objetivos y metas de la aplicación.

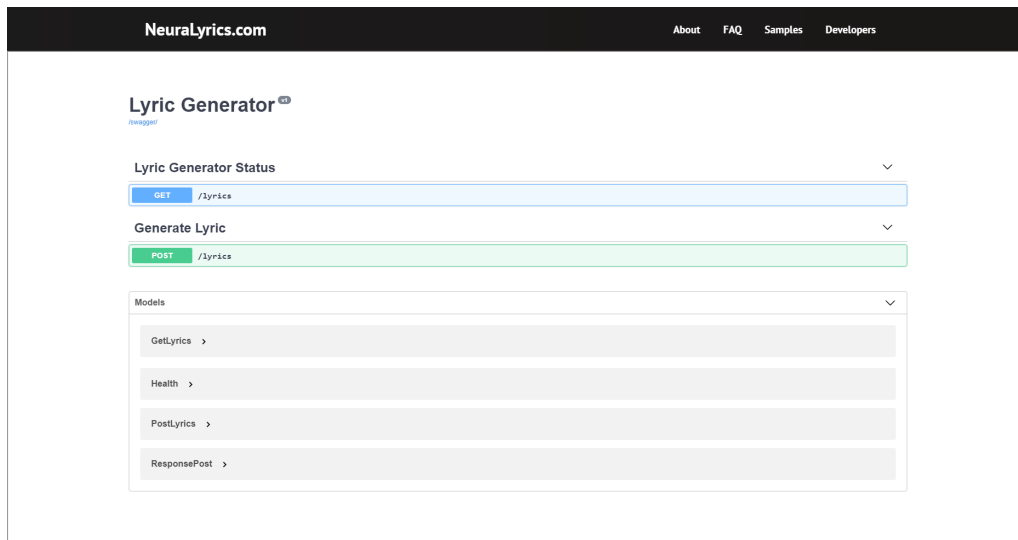


Figura 12: Pantalla de About.

7. Pantalla FAQ

Pantalla que presenta las preguntas frecuentes que podría tener el usuario antes de tener que contactar a soporte, cuenta con menú desplegable en cada pregunta para que la interfaz se vea más limpia y el usuario no este saturado de texto.

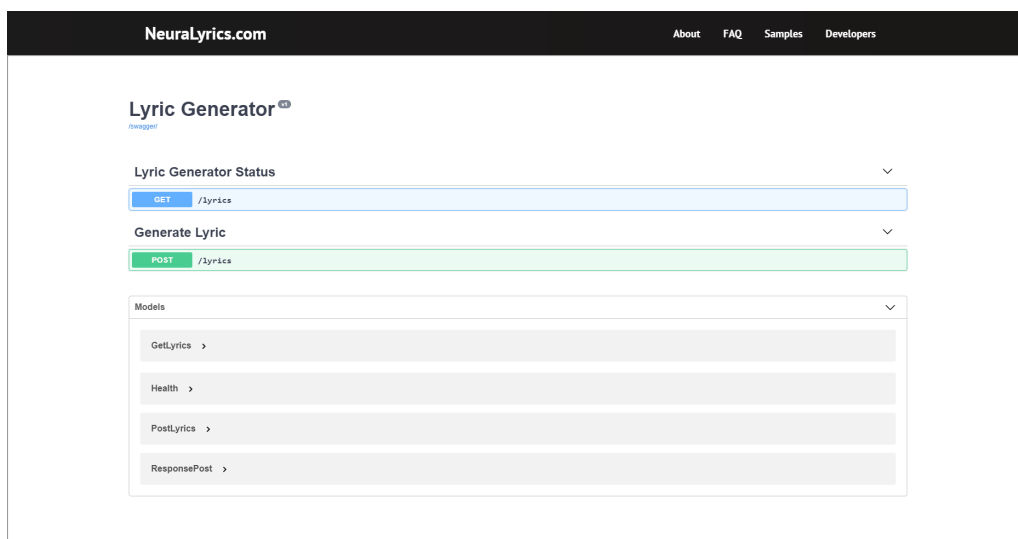


Figura 13: Pantalla de preguntas frecuentes con el menú oculto, mostrando solo las preguntas.

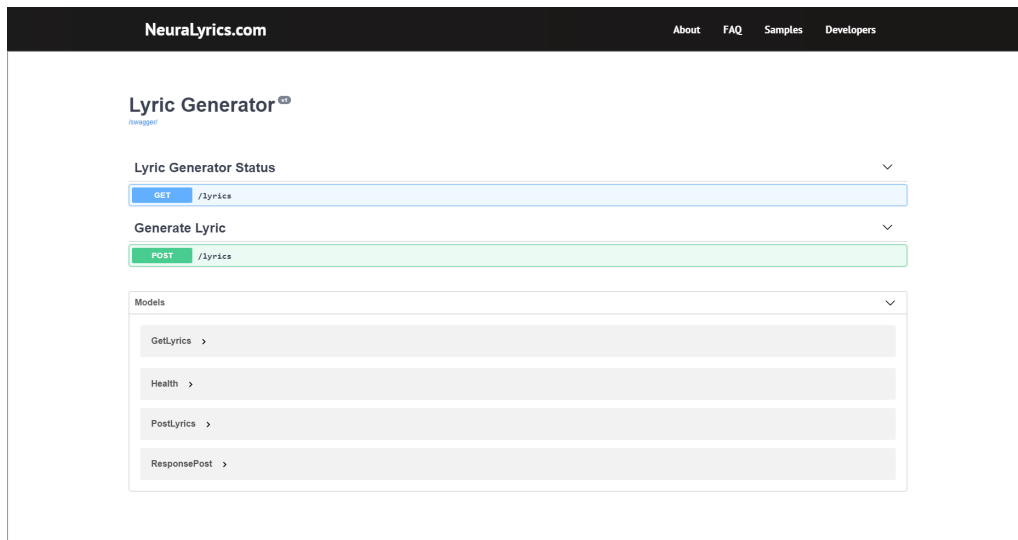


Figura 14: Pantalla de preguntas frecuentes con el menú desplegado, mostrando preguntas y respuestas.

8. Pantalla Developers

Es una pantalla que muestra la documentación apropiada de la API generada a desarrolladores, en caso de que se requiera implementar llamadas al microservicio creado para poder generar lyrics, el usuario podrá acceder a esta pantalla y revisar los endpoints funcionales con una interfaz amigable para los desarrolladores.

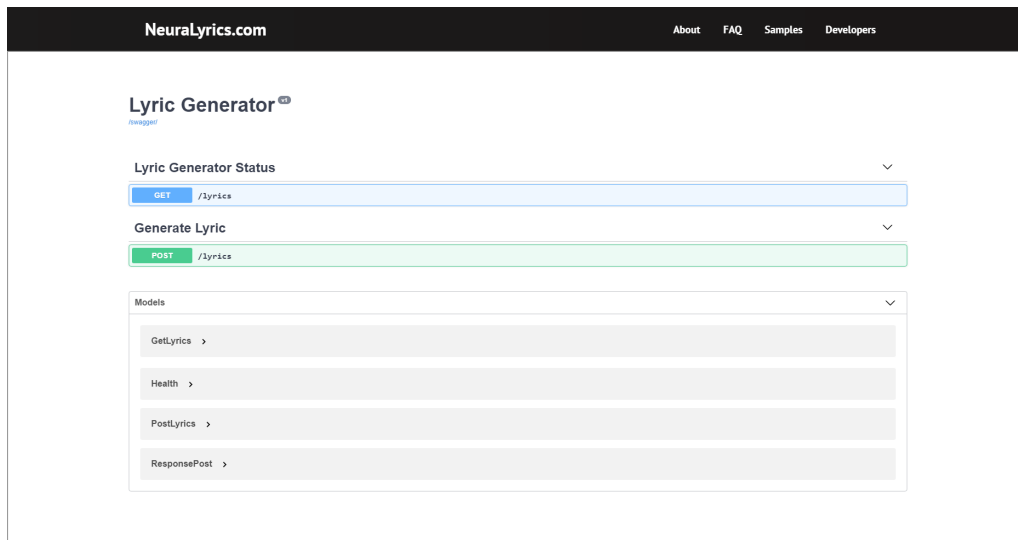


Figura 15: Pantalla de developers mostrando los endpoints a los que se pueden acceder para llamar al microservicio.

9. Pantalla Samples

Pantalla informativa para mostrar algunos ejemplos sobresalientes generados para que se de una idea del posible resultado al utilizar la aplicación.

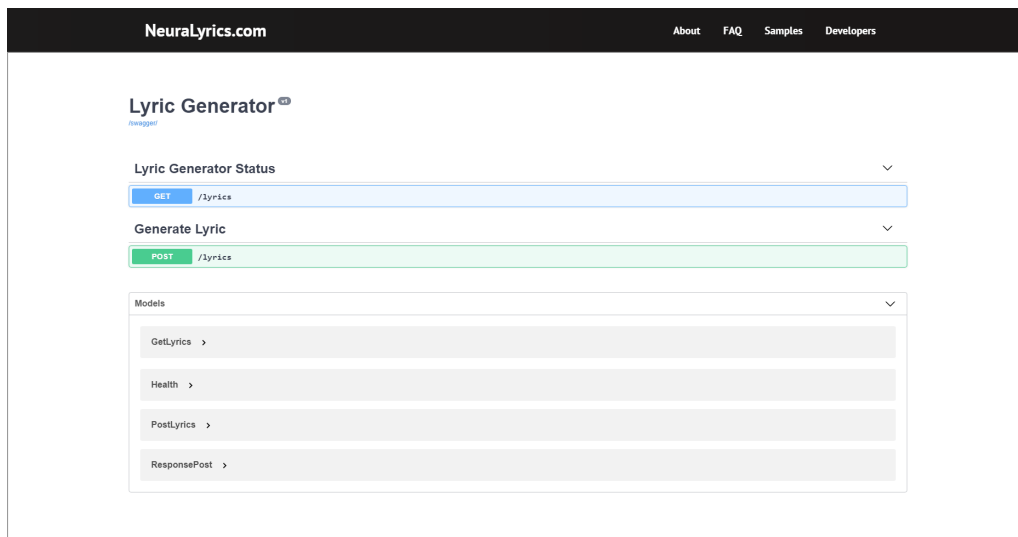


Figura 16: Pantalla informativa con algunos ejemplos de letras generadas.

10. Pantalla Contact

Para tener contacto directo con los desarrolladores del micro-servicio y la página accediendo a esta pantalla, si se rellena el formulario con los datos de cada campo y dando clic al botón de “Enviar”, se establecerá comunicación por medio de correo electrónico a la dirección `ttlyrics.escom@gmail.com`, que será revisado y contestado personalmente por algún integrante del equipo desarrollador.

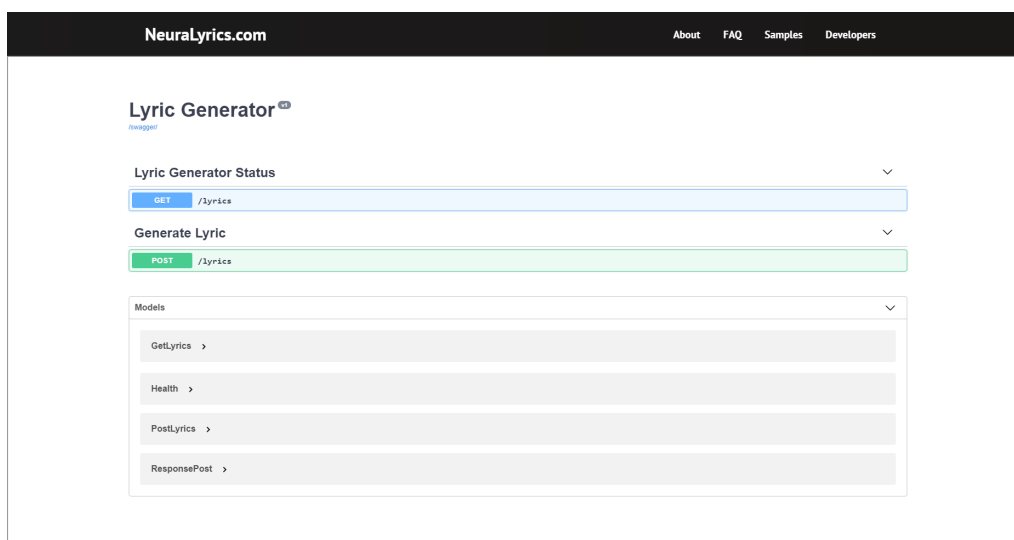


Figura 17: Pantalla de contacto.