
TFG: Análisis Emocional para la Inclusión Digital



**Gema Eugercios Suárez
Paloma Gutiérrez Merino
Elena Kaloyanova Popova**

**Director: Virginia Francisco Gilmartin
Codirector: Raquel Hervás Ballesteros**

**Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería Informática
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid**

Curso 2017/2018

Documento maquetado con TEXIS v.1.0.

Este documento está preparado para ser imprimido a doble cara.

TFG: Análisis Emocional para la Inclusión Digital

*Memoria que presenta para optar al título de Grado en Ingeniería
Informática*

**Gema Eugercios Suárez
Paloma Gutiérrez Merino
Elena Kaloyanova Popova**

**Director: Virginia Francisco Gilmartin
Codirector: Raquel Hervás Ballesteros**

Versión 1.0

**Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería Informática
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid**

Curso 2017/2018

Agradecimientos

Queremos dar las gracias en primer lugar a nuestras directoras, Virginia y Raquel, por su esfuerzo y dedicación a este trabajo. Ha sido un auténtico placer haber tenido la oportunidad de trabajar con dos profesoras tan buenas tanto en su trabajo como a nivel personal. Nos han aportado mucho conocimiento y nos han ayudado a sacar lo mejor de nosotras.

En segundo lugar, queremos dar las gracias a la asociación Asperger Madrid por toda la ayuda que nos han ofrecido a lo largo del trabajo. Hemos aprendido mucho gracias a todos ellos y nos ha encantado poder colaborar con la asociación ya que nos ha permitido ver la importancia que tiene trabajar en el desarrollo de herramientas para el análisis emocional.

Por último, por supuesto agradecer a nuestras familias y amigos el apoyo que nos han dado a lo largo de este último año.

Resumen

En la actualidad, gracias a Internet, tenemos acceso fácil y rápido a una cantidad enorme de información. Lo único que necesitamos es interpretar esta información correctamente para saber si es útil para nosotros o no y de qué manera. En este punto surge un problema porque no todas las personas tienen la misma facilidad para interpretar un texto, por ejemplo, la falta de empatía emocional en las personas con Trastornos del Espectro Autista (TEA) les impide reconocer el contenido afectivo de un texto lo que puede llegar a alterar en gran medida su significado. Algo similar ocurre cuando estas personas quieren escribir algo en la red: la dificultad para expresar sus emociones puede provocar malentendidos. Es necesario desarrollar herramientas que permitan la integración digital de personas con este tipo de discapacidad.

La computación afectiva ha ayudado a conseguir grandes avances en este ámbito llegando a permitir identificar el estado emocional del sujeto a través de diferentes fuentes: voz, texto, expresiones faciales... En el caso de un texto se pueden reconocer las emociones contenidas en este mediante diversas técnicas basadas en analizar aspectos de su sintaxis y semántica: el tipo de frase que lo forman, las palabras que contiene, el contexto que se puede deducir... La mayoría de estos avances se han realizado para el inglés, todavía queda mucho por hacer en castellano.

Este trabajo busca desarrollar una aplicación web que sea capaz de detectar automáticamente el grado de carga afectiva que tiene un texto. Representaremos la carga afectiva de un texto mediante las categorías emocionales que representan las cinco emociones básicas: tristeza, miedo, alegría, enfado y asco. El resultado se mostrará en la interfaz de forma simple y gráfica, mediante emoticonos y colores.

Una vez finalizado, el trabajo fue sometido a una evaluación donde se realizaron pruebas internas con diferentes tipos de textos escogidos por nosotras y a una evaluación con usuarios finales para probar tanto la funcionalidad como la interfaz. El resultado de estas evaluaciones indica que aún queda trabajo por hacer pero hemos establecido una base muy sólida para el trabajo futuro.

Palabras Clave

Accesibilidad
Análisis afectivo
Asperger
Computación afectiva
Emociones
Etiquetado emocional
Integración digital
Servicios Web

Summary

Nowadays, thanks to the Internet, we have quick and easy access to a huge amount of information. All we need is to interpret this information correctly to know if it is useful for us. At this point a problem arises because not everyone has the same easy to interpret a text, for example, the lack of emotional empathy in people with Autism Spectrum Disorders (ASD) impedes them to recognize the affective content in a text which can greatly alter its meaning. Something similar happens when these people want to write something on the network: the difficulties they have when expressing their emotions can cause misunderstandings. It is necessary to develop tools which could allow the digital integration of people with this type of disability.

Affective computing has helped to achieve great advances in this area, allowing us to identify the emotional state of a person through different sources: voice, text, facial expressions... In a text, the emotions it contains can be recognized through various techniques based on analyzing aspects of text's syntax and semantic: the type of phrases it is formed by, the words which it contains, the context that can be inferred... Most of these advances have been made for the English language, but there is still much to do in Spanish.

This project aims to develop a web application that is capable of automatically detect the degree of the emotions of a text. We will represent the affective weight of a text through the emotional categories that represent the five basic emotions: sadness, fear, joy, anger and disgust. The result will be displayed in the interface in a simple and graphic way, using emoticons and colors.

Once completed, the project was evaluated. Different types of texts were chosen by us to evaluate the accuracy of our emotional annotation and an evaluation with end-users was performed to test both the functionality and the interface. The result of these evaluations indicates that there is still work to be done but we have established a very solid foundation for future work.

Key Words

Accessibility
Affective analysis
Affective computing
Asperger
Digital integration
Emotional categories
Emotional tagging
Emotions
Web Services

Índice

1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Objetivos	2
1.3. Estructura del trabajo	2
2. Introduction	5
2.1. Motivation	5
2.2. Goals	6
2.3. Project's Structure	6
3. Estado del arte	9
3.1. Emociones	9
3.2. Computación Afectiva	10
3.2.1. Métodos para el marcado de texto emocional	12
3.3. Diccionarios Afectivos	13
3.3.1. Diccionario de Hatzivassiloglou y McKeown	13
3.3.2. Clairvoyance Affect Lexicon	14
3.3.3. ANEW	14
3.3.4. S-ANEW	15
3.3.5. Diccionario de Hinojosa	15
3.3.6. Diccionario de Ferré	16
3.4. Servicios Web	17
3.4.1. Características de los Servicios Web	17
3.4.2. Tipos de Servicios Web	18
3.4.3. Arquitectura de los Servicios Web	18
3.4.4. Ventajas e inconvenientes de los Servicios Web	19
3.5. Scrum	19
3.6. Integración Continua	22
4. Herramientas empleadas	25
4.1. Herramientas básicas	25

4.2. Diccionario emocional	26
4.3. Django	27
4.4. Trello	27
4.5. Doctest y Jenkins	28
4.6. SpaCy y PyStemmer	29
5. Análisis del Contenido Afectivo de un Texto	31
5.1. Base para los servicios web	31
5.2. Análisis afectivo de una palabra	32
5.2.1. Lematización	35
5.2.2. Servicio web para obtener los grados para cada emoción de una palabra	35
5.2.3. Servicio web para obtener la emoción mayoritaria de una palabra	35
5.3. Análisis afectivo de una frase	36
5.3.1. Obtención de palabras relevantes	37
5.3.2. Grados emocionales finales de una frase	38
5.3.3. Emoción mayoritaria de una frase	40
5.4. Análisis afectivo de un texto	41
5.4.1. Grados emocionales finales de un texto	42
5.4.2. Emoción mayoritaria de un texto	43
5.4.3. Palabras emocionales de un texto	43
5.5. API EmoTraductor	44
6. EmoTraductor	47
6.1. Descripción del problema a resolver	47
6.2. Diseño de la interfaz	48
6.2.1. Primera iteración: Iteración competitiva	48
6.2.2. Segunda iteración: Evaluación con expertos	53
6.2.3. Versión final de la interfaz	59
6.3. Implementación de la aplicación final	60
7. Evaluación	63
7.1. Evaluación del marcado emocional	63
7.1.1. Cuentos	64
7.1.2. Noticias	72
7.1.3. Blogs	76
7.2. Evaluación de la aplicación	79
7.2.1. Diseño de la evaluación	79
7.2.2. Evaluación preliminar	82
7.2.3. Evaluación final	83

8. Así se hizo...	93
9. Conocimientos Aplicados y Aprendidos	97
10.Trabajo Individual	101
10.1. Gema	101
10.2. Paloma	103
10.3. Elena	104
11.Conclusiones y Trabajo futuro	107
11.1. Conclusiones	107
11.2. Trabajo futuro	109
12.Conclusions and Future work	113
12.1. Conclusions	113
12.2. Future Work	115
A. Imágenes de tableros de sprints	117
Bibliografía	129

Índice de figuras

3.1.	Flujo Scrum	21
3.2.	Ejemplo de un pipeline sencillo.	23
4.1.	Tablero Trello al inicio del proyecto.	28
4.2.	Tablero Trello al final del sprint inicial.	29
5.1.	Vista general de la lista de palabras del diccionario almacenado en Django.	33
5.2.	Vista detalle de la palabra “Alegre”	34
5.3.	JSON devuelto al buscar los grados emocionales de la palabra “enfermedad”.	36
5.4.	JSON devuelto al buscar los grados de una palabra que no está en el diccionario.	37
5.5.	Respuesta si hay dos emociones mayoritarias.	38
5.6.	Respuesta al encontrar la emoción mayoritaria.	38
5.7.	Respuesta cuando se pide la mayoritaria de una palabra que no está en el diccionario.	39
5.8.	Respuesta JSON para una frase con una emoción mayoritaria.	40
5.9.	Respuesta JSON para una frase con dos emociones mayoritarias.	41
5.10.	Respuesta JSON para los grados de un texto.	43
5.11.	Respuesta JSON para la emoción mayoritaria de un texto.	43
5.12.	Respuesta JSON que contiene la lista de palabras emocionales.	44
5.13.	Estructura general de la API.	44
5.14.	Información mostrada en la api para el servicio de obtener los grados para las categorías emocionales de una palabra.	45
5.15.	Ejemplos mostrados en la api para el servicio de obtener los grados para las categorías emocionales de una palabra.	45
6.1.	Pantalla inicial del prototipo de Gema	49
6.2.	Pantalla inicial del prototipo de Elena	49
6.3.	Pantalla inicial del prototipo de Paloma	50
6.4.	Resultado del análisis emocional del prototipo de Paloma	51

6.5.	Resultado del análisis emocional del prototipo de Elena	52
6.6.	Resultado del análisis emocional del prototipo de Gema	52
6.7.	Pantalla inicial por defecto del segundo prototipo	53
6.8.	Menú de configuración del prototipo de la 2 ^a iteración	54
6.9.	Pantalla inicial personalizada con las emociones a la derecha del segundo prototipo	55
6.10.	Pantalla de análisis con los porcentajes abajo	55
6.11.	Pantalla de análisis con los porcentajes derecha y palabras marcadas	56
6.12.	Pantalla de análisis con gráfico	56
6.13.	Pantalla de análisis mostrando las emociones que aparecen . .	57
6.14.	Pantalla de análisis mostrando sólo la mayoritaria	57
6.15.	Información sobre la palabra contenta	58
6.16.	Pantalla inicial de la aplicación web	59
6.17.	Pantalla con resultado del análisis en la barra emocional de la aplicación web	60
7.1.	Resultado emociones presentes en el texto 3	85
7.2.	Resultado emociones presentes en el texto 4	85
7.3.	Resultado de las palabras emocionales del texto 3	86
7.4.	Resultado de la afirmación “La aplicación es fácil de usar” . .	87
7.5.	Resultado de la afirmación “Me gustaría usar la aplicación en mi día a día”	87
7.6.	Resultado de la afirmación “Recomendaría la aplicación a otras personas”	88
7.7.	Resultado de la afirmación “Los colores asociados a las emociones por defecto son adecuados”	88
7.8.	Resultado de la afirmación “Las imágenes asociadas a las emociones por defecto son adecuadas”	89
7.9.	Resultados de la afirmación “Me parece útil poder cambiar los colores asociados a las emociones”	89
7.10.	Resultados de la afirmación “Me gustaría poder cambiar las imágenes asociadas a las emociones”	90
7.11.	Resultados de la afirmación “La barra emocional es intuitiva” .	90
7.12.	Resultados de la afirmación “Me parece útil tener información sobre las palabras con carga emocional del texto”	91
7.13.	Resultados de la afirmación “Me parece útil tener información sobre la emoción concreta que transmiten las palabras con carga emocional del texto”	91
A.1.	Planificación del sprint 1 (14/11/2017)	117
A.2.	Final del sprint 1 (28/11/2017)	118

A.3. Planificación del sprint 2 (28/11/2017)	119
A.4. Final del sprint 2 (19/12/2017)	119
A.5. Planificación del sprint 3 (19/12/2017)	120
A.6. Final del sprint 3 (09/01/2017)	120
A.7. Planificación del sprint 4 (09/01/2018)	121
A.8. Final del sprint 4 (21/02/2018)	121
A.9. Planificación del sprint 5 (21/02/2018)	122
A.10.Final del sprint 5 (07/03/2018)	122
A.11.Planificación del sprint 6 (07/03/2018)	123
A.12.Final del sprint 6 (21/03/2018)	123
A.13.Planificación del sprint 7 (21/03/2018)	124
A.14.Final del sprint 7 (25/04/2018)	124
A.15.Planificación del sprint 8 (25/04/2017)	125
A.16.Final del sprint 8 (09/05/2017)	125
A.17.Planificación del sprint 9 (09/05/2017)	126
A.18.Final del sprint 9 (16/05/2017)	126
A.19.Planificación del sprint 10 (16/05/2017)	127
A.20.Final del sprint 10 (22/05/2017)	127

Índice de Tablas

3.1. Primera palabra del ANEW y sus campos	15
3.2. Primera palabra del ANEW en el S-ANEW y sus campos . . .	15
3.3. Palabra abandono con sus campos en diccionario Hinojosa . .	16
3.4. Palabras abandono y rapto con sus campos del diccionario Ferré	17
4.1. Fragmento de la adaptación del diccionario	26
5.1. Grados emocionales de la palabra "abejas".	34
5.2. Grados emocionales de las palabras " tormentaz "madre"	34
5.3. Resultado del análisis de la frase «Estoy alegre y feliz». . . .	39
5.4. Resultado del análisis de la frase «Estoy alegre y triste».	40
5.5. Grados emocionales de la frase "Me gustan las naranjas"	40
5.6. Grados emocionales de la frase "Me caes mal"	41
5.7. Resultado del análisis del texto.	42
5.8. Grados emocionales del texto "Luis es un chico muy agradable. No me gusta verle triste".	44
7.1. Resultados sobre la correcta interpretación de resultados en la evaluación final del EmoTraductor	84

Capítulo 1

Introducción

RESUMEN: En este capítulo se va a realizar una introducción al trabajo que vamos a presentar. En primer lugar, en la sección 1.1 se explicará la motivación principal del trabajo. A continuación, en la sección 1.2 se introducirán los objetivos que tenemos. Por último, en la sección 1.3 se presentará la estructura de la memoria.

1.1. Motivación

En la actualidad, gracias a Internet, vivimos rodeados de información. Tenemos acceso fácil y rápido a toda la información que necesitamos a través de diversos canales: blogs, redes sociales, sitios web, foros... Aunque no busquemos la información, esta nos acaba llegando debido a la naturaleza de la red. Tener mucha información del entorno que nos rodea es una gran ventaja ya que nos permite adaptarnos a él pero conlleva un nuevo reto: lo complicado ya no es obtener la información sino ser capaces de interpretar toda la información que recibimos de incontables fuentes y quedarnos con lo que realmente nos resulta útil. Para ello realmente no contamos con ninguna herramienta, sólo podemos confiar en nuestra capacidad de análisis textual para comprender lo que dice un texto y cómo lo dice para así darle la importancia y el significado que debería tener para nosotros.

Para una persona adulta con un buen conocimiento de su entorno puede resultar fácil llevar a cabo un proceso de análisis automático que le permita interpretar toda la información con la que se encuentra a lo largo de un día, pero, ¿qué pasa si alguien no tiene las capacidades necesarias para ello? Por ejemplo, la falta de empatía cognitiva que sufren las personas con Trastornos del Espectro Autista (TEA) puede llevarles a interpretar de forma

errónea un texto ya que no entender el contexto o el tono de este puede alterar en gran medida su significado, sobre todo si se trata de un blog personal o un post en redes sociales. Estas dificultades a la hora de interpretar un texto generan confusiones y malentendidos impidiendo a la gente con esta discapacidad acceder a la información en igualdad de condiciones. Es necesario desarrollar herramientas que permitan la inclusión digital a estas personas.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es implementar una serie de servicios web que permitan detectar automáticamente el grado de carga afectiva que tiene un texto. Se medirá, específicamente, el grado de intensidad que presenta para las cinco categorías emocionales básicas con las que hemos decidido trabajar: tristeza, miedo, alegría, enfado y asco. Para ello desarrollaremos servicios para analizar palabras, frases y textos haciendo explícito el contenido afectivo en cada caso: mostrando los grados emocionales y/o la emoción mayoritaria. Una vez desarrollados los servicios los integraremos en una API para hacerlos accesibles a todo aquel que los necesite. Además, crearemos una aplicación web para que puedan ser utilizados por cualquier usuario de manera sencilla. Esta web permitirá introducir texto y mostrará los resultados de forma gráfica.

Este trabajo es una oportunidad para aplicar todos los conocimientos adquiridos durante la carrera a un proyecto grande y de impacto real que, además, nos permitiese aprender cosas nuevas. Vamos a seguir una metodología ágil que nos permita trabajar como un equipo multidisciplinar en el que todas podamos aprender lo máximo posible mientras desarrollamos una herramienta que ayude a cualquier persona que encuentre dificultades a la hora de interpretar el contenido emocional de un texto.

1.3. Estructura del trabajo

La memoria de este trabajo contendrá un total de doce capítulos, incluído este introductorio. A continuación se detallará el contenido de cada uno de los capítulos.

- El **capítulo dos** es una traducción al inglés de este capítulo introductorio.
- En el **capítulo tres** se presentarán los aspectos más importantes de la

computación afectiva. Además se introducirán los servicios web, la metodología Scrum y la integración continua; tecnología y metodologías que se van a utilizar a lo largo del trabajo.

- En el **capítulo cuatro** se describirán las herramientas que utilizaremos a lo largo del trabajo: las herramientas básicas como el repositorio GitHub, el diccionario emocional con el que haremos el análisis, la herramienta que nos permitirá desarrollar los servicios web (Django), Trello que nos ayudará a seguir la metodología Scrum, las herramientas que utilizaremos para realizar las pruebas y la integración continua (Doctest y Jenkins) y las herramientas que usaremos para la lematización de las palabras y su filtrado (SpaCy y PyStemmer).
- En el **capítulo cinco** se detallarán cada uno de los servicios web desarrollados durante el trabajo, dedicados tanto al análisis de palabras como al de frases o textos.
- El **capítulo seis** detalla la aplicación web que hemos desarrollado haciendo uso de los servicios web así como el proceso de diseño de su interfaz y su desarrollo.
- En el **capítulo siete** aparecen los resultados obtenidos tras las evaluaciones que realizamos de la aplicación: una evaluación general del método y dos evaluaciones de la aplicación con usuarios finales y expertos, una preliminar y otra final.
- En el **capítulo ocho** se muestra la metodología que usamos a lo largo de todo el proyecto y se comentan cada uno de los sprints llevados a cabo.
- En el **capítulo nueve** se explica la manera en la que se han aplicado los conocimientos que hemos adquirido a lo largo de todo el grado, comentando en qué nos han ayudado las diferentes asignaturas. Además, se comentarán los conocimientos que hemos adquirido en este tiempo.
- El **capítulo diez** contiene un resumen del trabajo realizado de forma individual por cada una de nosotras.
- En el **capítulo once** se presentan las principales conclusiones de este TFG así como las ideas que han surgido a lo largo del desarrollo o la evaluación y que pueden ser llevadas a cabo en un futuro utilizando el trabajo que hemos realizado.
- El **capítulo doce** es una traducción del capítulo anterior al inglés.

Capítulo 2

Introduction

RESUMEN: In this chapter we are going to make an introduction to the project that we are going to present. First, in section 2.1 the motivation of this project will be explained. Then, in section 2.2 our goals will be introduced. And finally, in section 2.3 the structure of the document will be presented.

2.1. Motivation

Nowadays, thanks to the Internet, we are surrounded by information. We have easy and fast access to all the information we need through various channels: blogs, social networks, websites, forums... Even if we do not look for information, it just comes to us due to the nature of the network. Having a lot of information about the environment that surrounds us is a great advantage but it brings a new challenge: to be able to interpret all the information we receive from countless sources and keep only what is really meaningful. We do not really have any tool which can help us with that, we can only rely on our capacity of textual analysis to understand what a text is saying and how it says it in order to give that text the importance and meaning it should have for us.

For someone with a good knowledge of their environment can be easy to carry out an automatic analysis that allows him to interpret all the information he receives throughout a day. But, what happens if someone does not have the necessary capabilities for it? For example, the lack of cognitive empathy suffered by people with Autism Spectrum Disorders (ASD) can lead them to misinterpret a text for not understanding the context or the tone of

it. These difficulties when interpreting a text generate confusion and misunderstandings that prevent people with this type of disability from accessing to information in equal conditions. It is necessary to develop tools that allow digital inclusion for these people.

2.2. Goals

The main goal of this project is to implement a series of web services which can be able to detect the affective meaning of a text. These services will measure involvement in the text of the five basic emotional categories: sadness, fear, joy, anger and disgust. We will develop web services to analyze words, phrases and texts making explicit the affective content in each case: showing the emotional implication of each emotion and the major emotion. Once the services are developed, we will integrate them into an API to make them accessible to everyone who needs them. In addition, we will create a web application so our services will be easily used by anyone. This website will allow an user to enter a text and it would display the results graphically.

This project is an opportunity to apply all the knowledge acquired during the degree to a large project with real impact. It will also help us learn a lot of new things. We will follow an agile methodology that allows us to work as a multidisciplinary team in which we can all learn as much as possible while developing a tool that helps people who finds difficulties when interpreting the emotional content of a text.

2.3. Project's Structure

The document will contain twelve chapters, including this introductory one. Now, the content of each of the chapters will be detailed.

- In the **chapter three** the most important aspects of affective computing will be presented. In addition, web services, the Scrum methodology and Continuous Integration will be introduced. Those are the technology and methodologies that will be used throughout the project.
- In the **chapter four** the tools that we will use throughout the work will be described: the basic tools such as the GitHub repository, the emotional dictionary we will use for the analysis, the tool that will

allow us to develop web services (Django), Trello that will help us to follow the Scrum methodology, the tools that we will use to carry out the tests and the Continuous Integration (Doctest and Jenkins) and the tools that we will use for the lemmatization of the words and their filtering (SpaCy and PyStemmer).

- In the **chapter five** each one of the web services developed during the project will be detailed: those which analize words and those which analize sentences or texts.
- The **chapter six** details the web application that we have developed using the web services as well as the process of designing its interface and its development.
- In the **chapter seven** presents the results obtained in the general evaluation of the method and in the evaluation of the application with end users.
- The **chapter eight** shows the methodology we use throughout the project and comments on each of the sprints carried out.
- The **chapter nine** explains the way in which the knowledge we have acquired throughout the grade has been applied, commenting how the different subjects have helped us. Besides, the knowledge we have acquired at this time will be commented.
- The **chapter ten** contains a summary of the work done individually by each one of us.
- In the **chapter eleven** the main conclusions of this FDP are presented as well as the ideas that have arisen throughout the development or evaluation and that can be carried out in the future using the work we have done.
- The **chapter twelve** is a translation of the previous chapter into English.

Capítulo 3

Estado del arte

RESUMEN: En este capítulo se van a tratar los aspectos más importantes tanto de la computación afectiva como de las diferentes tecnologías y metodologías que se van a utilizar. En primer lugar, en la sección 3.1 se da una breve explicación de lo que son las emociones y las diferentes formas que existen para representarlas, en la sección 3.2 se define la computación afectiva y sus posibles aplicaciones. En la sección 3.3 se explican los distintos diccionarios afectivos ya existentes que permiten la marcación emocional de textos. En la sección 3.4 se introduce la tecnología que se va a utilizar para implementar el trabajo, los servicios web. En la sección 3.5 se fijan los conceptos relacionados con la metodología Scrum, la cual hemos seguido durante todo el trabajo. Finalmente, en la sección 3.6 se explican las bases de la integración continua aplicada al desarrollo de software y cómo se va a aplicar en este trabajo.

3.1. Emociones

Las emociones son reacciones afectivas que surgen súbitamente ante un estímulo, duran un corto espacio de tiempo y comprenden una serie de repercusiones psicocorporales (Francisco, 2008). Podríamos definir las emociones como reacciones automáticas que nuestro cuerpo experimenta ante un determinado estímulo. Sin embargo, todas ellas derivan en sentimientos más prolongados en el tiempo. Son experimentadas de manera particular por cada individuo debido a experiencias pasadas, su carácter, aprendizaje...

Existen dos formas principales para representar las emociones: dimensiones y categorías.

Las dimensiones emocionales representan los aspectos esenciales de una emoción. Generalmente se utilizan tres dimensiones que forman un espacio tridimensional que permite identificar la emoción según los valores que tome para cada dimensión. Las tres dimensiones que se tienen en cuenta son las siguientes (Lang et al., 1999):

- **Evaluación:** Representa como de positiva o negativa es la emoción. Por ejemplo, la emoción alegría es positiva mientras que la emoción tristeza es negativa.
- **Activación:** Representa cómo de activa es la emoción. Por ejemplo, la emoción alegría es muy activa mientras que la emoción tristeza no.
- **Control:** Representa el control que tiene la emoción sobre una persona. Por ejemplo, el control de la emoción enfado es mayor que el de la emoción tristeza.

Las categorías emocionales son palabras que se usan para representar cada una de las emociones. Cada idioma tiene sus propias categorías emocionales. El número de categorías emocionales existente es muy elevado, por lo que para reducir el número existen distintos métodos como el de las *como* categorías emocionales básicas. Existe un acuerdo general acerca de que existen unas emociones más básicas que otras. No hay un acuerdo total sobre cuáles son exactamente, pero la mayoría de los estudios identifican las siguientes emociones como básicas: *miedo, sorpresa, alegría, ira* y *tristeza*.

3.2. Computación Afectiva

La computación afectiva es el estudio y el desarrollo de sistemas y dispositivos capaces de percibir, medir e interpretar las emociones humanas (Picard, 1997).

Esta rama de la computación permite un avance notable en la inteligencia artificial, hasta tal punto que los ordenadores lleguen a adaptarse a los humanos, sus necesidades y estados de ánimo. Los seres humanos están rodeados de emociones, en cualquier ámbito de su vida, tanto de las suyas propias como las de las personas con las que se comunican. Tanta importancia tienen para nosotros que influyen no sólo en nuestra comunicación, sino también en nuestro aprendizaje y toma de decisiones. Por ello, resulta artificial y en ocasiones incluso frustrante intentar comunicarse con una máquina que no es capaz de expresar sentimientos. La computación afectiva pretende

mejorar la interacción hombre-máquina haciéndola más natural y asequible en este sentido.

La computación afectiva tiene multitud de aplicaciones, ya que como se ha mencionado antes, las emociones están presentes en todos los ámbitos de la vida de una persona. A continuación presentamos algunas de las más importantes (Baldasarri, 2016):

- **Seguridad:** El análisis de las emociones como el estrés, el aburrimiento o la distracción puede ser muy interesante en tareas repetitivas como conducir o controlar una cinta de producción. En estos casos el ordenador puede ayudar al usuario a mantener la atención en la tarea que está desarrollando, o por ejemplo, en el caso de la conducción, frenar si el conductor se encuentra distraído y se aproxima a un coche.
- **Marketing:** Poder evaluar la reacción emocional de alguien ante un anuncio o producto es una estrategia comercial que ya está siendo utilizada cada vez por más empresas para, por ejemplo, evaluar la respuesta emocional de las personas ante anuncios publicitarios.
- **Salud:** Es posible inferir el nivel de estrés de una persona midiendo sus señales fisiológicas (ritmo cardíaco, respiración...) y si este nivel es demasiado alto se reaccionará en consecuencia según el tipo de sistema.
- **Entretenimiento:** La industria de los videojuegos ha crecido mucho en los últimos años e introducir las emociones en los videojuegos permite a las compañías crear juegos más adaptables y cercanos al jugador, lo que atrae a más público y mejora la experiencia de juego (Ng et al., 2012).
- **Robótica:** El mayor problema de los robots diseñados para interactuar con humanos es la carencia de emociones. Algunos de ellos llegan a producir una sensación de incomodidad. Dotar a este tipo de robots de cierta “humanidad” no sólo haría más cómodo el tratar con ellos sino que podrían realizar tareas como el acompañamiento de personas mayores (Riek et al., 2010).
- **Accesibilidad:** El paradigma actual obliga a cualquier usuario a adaptarse a las máquinas sin tener en cuenta las dificultades particulares que pueda tener el individuo. El uso de computación afectiva permite facilitar la inversión del paradigma para que sean las máquinas quienes utilicen las emociones del usuario para adaptarse a él.

El funcionamiento de este tipo de sistemas se basa en identificar el estado emocional del sujeto a través de diferentes fuentes (voz, expresiones, señales

fisiológicas, texto...) y procesar la información para clasificarla y aprender de ella. Clasificar la información de entrada puede resultar complicado ya que se suelen recibir varias señales diferentes a la vez, lo que hace necesario utilizar técnicas de priorización para determinar cuáles son las que más aportan a la hora de analizar y gestionar la información. Una vez identificada la emoción predominante, el sistema responde adecuándose a ella. La salida dependerá del tipo de sistema y las herramientas de las que dispone este para expresar su respuesta (colores, sonidos, emoticonos...). En casos más complejos aplicados a robótica o modelado, la salida producida es una simulación de la respuesta que produciría un ser humano ante los estímulos recibidos imitando su expresión corporal, voz o gestos faciales. Por ejemplo los robots Geminoid¹.

En este trabajo vamos a centrarnos en el último área, la accesibilidad. En particular, en facilitar a personas que padecen Trastornos del Espectro Autista (TEA), más en concreto a personas con Asperger, el entendimiento de las emociones de un texto, es decir, su carga emocional. En nuestro proyecto, nos centraremos en el reconocimiento de las emociones en un texto. Las emociones con las que trataremos son las emociones básicas: alegría, tristeza, miedo, asco y enfado.

3.2.1. Métodos para el marcado de texto emocional

Los métodos existentes para el marcado de texto emocional podrían clasificarse en cinco categorías básicas (Francisco, 2008):

- **Keyword spotting:** El marcado del texto se basa en la detección de palabras clave. Es decir, consiste en detectar la aparición de palabras emocionales como *happy*, *sad*... Las principales desventajas de este método son que causa problemas cuando aparece una negación en la frase y que depende de aspectos superficiales cuando en la práctica existen muchas frases cuyo contenido emocional no se encuentra en palabras emocionales.
- **Afinidad léxica:** Este método no solo detecta palabras obviamente emocionales, sino que asigna al resto de palabras una afinidad con las distintas emociones. Este método tiene dos problemas fundamentales: emplea tan solo las palabras sin tener en cuenta el contexto en el que se encuentran por lo que puede fallar con la aparición de las negaciones, por ejemplo, y además este tipo de métodos suelen entrenarse con un corpus lo que dificulta el desarrollo de un modelo reutilizable e independiente del dominio.

¹<http://www.geminoid.jp/en/index.html>

- **Procesamiento estadístico:** Consiste en alimentar a un algoritmo de aprendizaje automático con varios textos marcados emocionalmente. Este método ha sido empleado en el proyecto de Webmind (Goertzel et al., 2000) entre otros.
- **Métodos manuales:** Estos métodos implican el modelado de distintos estados emocionales en términos de modelos afectivos basados en teorías psicológicas sobre las necesidades, los deseos y las metas de los seres humanos. El modelo DAYDREAMER (Mueller y Dyer, 1985), una computadora que puede generar emociones, emplea este método.
- **Métodos basados en el conocimiento del mundo real:** Este método no solo mira los aspectos superficiales del texto, sino que va más allá y evalúa la calidad afectiva de la semántica subyacente que contiene el texto. Un ejemplo es el marcador llevado a cabo por Liu, Lieberman y Selker (2002).

Las técnicas basadas en el procesamiento estadístico del lenguaje natural solo funcionan con un texto de entrada lo suficientemente extenso, los métodos manuales precisan un amplio análisis y entendimiento de los textos y hacen muy difícil la generalización y los métodos basados en el conocimiento del “mundo real” necesitan un amplio conocimiento (Francisco y Gervás, 2006). Es por ello que en este trabajo, emplearemos el método *keyword spotting*, usando un diccionario con palabras emocionales que nos servirán para detectar la carga emocional del texto. En la siguiente sección analizaremos los diccionarios afectivos disponibles.

3.3. Diccionarios Afectivos

Un diccionario afectivo es un diccionario en el que las palabras se encuentran marcadas con etiquetas emocionales. Generalmente las etiquetas son categorías emocionales o dimensiones emocionales. A continuación se presentan los diccionarios afectivos más representativos.

3.3.1. Diccionario de Hatzivassiloglou y McKeown

Este diccionario fue creado en 1997, y marca palabras en inglés según su polaridad (positiva o negativa). Fue creado de manera automatizada a través del análisis de un corpus. Hatzivassiloglou y McKeown (1997) tomaron una serie de adjetivos que aparecían de manera frecuente y decidieron darles una orientación empleando un análisis estadístico. Así fueron capaces de obtener

un diccionario de adjetivos clasificados como positivos y negativos. A partir de los adjetivos ya clasificados se predice la polaridad de otros, analizándolos en pares unidos por conjunciones como: *and*, *or*, *but*, *either-or*, *or* o *neither-nor*. Es decir, si una palabra con polaridad conocida aparece unida por la conjunción “y” (“and” en inglés) a una segunda palabra concluyo que la nueva palabra tendrá una polaridad similar. En cambio si vienen unidas por la conjunción “pero” (“but” en inglés) la polaridad de la nueva palabra será opuesta. Por ejemplo, si aparece **hermosa y divertida** y sabemos que la palabra **hermosa** es positiva la palabra **divertida** pasará a ser positiva también; sin embargo si aparece **hermosa pero malvada** la palabra **malvada** tomará la orientación de negativa.

3.3.2. Clairvoyance Affect Lexicon

Este diccionario fue desarrollado a mano (Huettner y Subasic, 2000) y contiene 4.000 palabras en inglés. Las entradas de este diccionario se dividen en cinco campos que caracterizan la palabra:

- Lema de la palabra.
- Categoría gramatical a la que pertenece la palabra.
- Categoría emocional a laa que pertenece: *Ira* (*anger*), *miedo* (*fear*) o *felicidad* (*happiness*).
- Centralidad: Valor entre 0 y 1 que trata de medir la relación de la palabra con la clase afectiva que se le ha asignado.
- Intensidad: Mide la intensidad emocional de la palabra.

Cada palabra aparece en el diccionario una vez por cada clase afectiva a la que pertenece. La centralidad varía en las diferentes apariciones mientras que la intensidad se mantiene igual. Por ejemplo la palabra **jubiloso** tiene una centralidad de 0.7 para felicidad y una centralidad de 0.3 para excitación, pero en ambos casos tiene la misma intensidad 0.6.

3.3.3. ANEW

La Affective Norms for English Words (ANEW) contiene 1.034 palabras inglesas etiquetadas mediante las tres dimensiones emocionales (evaluación, activación y control) (Bradley y Lang, 1999). Para obtener este diccionario, se pidió a una serie de personas que marcasen un conjunto de palabras fuera

de contexto con los valores para cada una de las tres dimensiones de una emoción en una escala Likert de 9 puntos.

En la tabla 3.1 podemos observar un ejemplo para la primera palabra del diccionario, “*abduction*”.

Descripción	Nº palabra	Evaluación	Activación	Control
abduction	621	2,76	5,53	3,49

Tabla 3.1: Primera palabra del ANEW y sus campos

Este diccionario ha sido traducido a otros idiomas como el alemán (Schmidtke et al., 2014), el francés (Monnier y Syssau, 2013), el portugués (Kristensen et al., 2011) o el español (S-ANEW) (Redondo et al., 2007).

3.3.4. S-ANEW

Se trata de la traducción del diccionario ANEW al castellano (Redondo et al., 2007). En él participaron 720 estudiantes de psicología que marcaron las 1.034 palabras que contiene ANEW. Cada palabra debía ser marcada con las dimensiones emocionales (evaluación, activación y control) en una escala de 9 puntos, al igual que se hizo con el diccionario ANEW original

Cada entrada en el diccionario contiene: un número que identifica a la palabra, de manera que esta numeración coincide con el número que dicha palabra tiene en el ANEW; la palabra inglesa (E-word), la palabra original en la base de datos ANEW; la palabra española (S-word); y las evaluaciones afectivas, los valores medios y la desviación estándar para cada dimensión emocional.

En la tabla 3.2 podemos observar un ejemplo para la primera palabra del diccionario ANEW, “*abduction*”, en su versión española.

Descripción	Nº palabra	Evaluación	Activación	Control
rapto	621	1,67	7,00	2,36

Tabla 3.2: Primera palabra del ANEW en el S-ANEW y sus campos

3.3.5. Diccionario de Hinojosa

Este diccionario (Hinojosa et al., 2016) introduce normas afectivas para 875 palabras incluidas en la MADS (Madrid Affective Database for Spa-

nish): 304 verbos, 301 sustantivos, 126 adjetivos y 144 palabras que pueden ser consideradas sustantivos o adjetivos. El objetivo de este diccionario es complementar los más importantes que ya existían, la traducción al español del ANEW y el Corpus de Ferré y por ello se incluyen palabras que no aparecen en ninguno de los dos. Estas palabras han sido marcadas para dos dimensiones emocionales (valencia y activación) y cinco categorías emocionales (alegría, enfado, tristeza, miedo y asco). En la marcación participaron 660 personas y cada palabra fue marcada por 30 personas. Para marcar las dimensiones se empleó una escala Likert de 9 puntos y para cada una de las emociones básicas se empleó una escala del 1 al 5 (donde 1 es *para nada* y 5 *extremadamente*). El diccionario incluye, además, la clase gramatical de la palabra, su frecuencia de aparición, su número de letras y sílabas y una serie de variables psicolingüísticas medidas de forma objetiva. Una vez marcadas las palabras, éstas se clasifican en positivas, negativas o neutrales según su valor de valencia: de 1 a 4 son negativas, de 4 a 6 neutrales y de 6 a 9 positivas. De esta manera se obtuvieron 337 palabras negativas, 231 neutrales y 307 positivas. En cuanto a las categorías emocionales, se considera que una palabra denota una determinada emoción si tiene asignado un valor superior a 2,5 para dicha emoción. Así se obtienen 307 palabras que denotan alegría, 84 que denotan ira, 87 que denotan tristeza, 114 que denotan miedo y 30 que denotan asco. El resto de palabras denotan dos emociones(40), tres emociones(31) o cuatro emociones(24).

En la tabla 3.3, podemos observar un ejemplo para la palabra “abandono” del diccionario.

	Alegría	Ira	Tristeza	Miedo	Asco	Val	Act
abandono	1,03	3,30	4,43	3,33	2,63	1,47	6,47

Tabla 3.3: Palabra abandono con sus campos en diccionario Hinojosa

3.3.6. Diccionario de Ferré

Este diccionario (Ferré et al., 2017) está compuesto por 2.266 palabras, marcadas con cinco categorías emocionales: alegría, ira, miedo, asco y tristeza. Las palabras con las que cuenta son las incluidas en otros tres diccionarios publicados en español: S-ANEW, el Corpus de Ferré (Ferré et al., 2012) y el de Guasch (Guasch et al., 2016). De las 2.814 obtenidas se eliminaron las repetidas y aquellas que apareciesen en el diccionario de Hinojosa obteniendo las 2.266 que finalmente incluye el diccionario. En el proceso de marcado participaron 1.380 personas. Para cada palabra debían asignar un valor de 1 a 5 para cada emoción básica, siendo el uno *para nada* y el 5 *extremadamen-*

te. Las palabras que tienen un valor inferior a 2,5 para las cinco categorías se consideran neutrales mientras que las que tienen un valor superior al 2,5 en más de una categoría pertenecerán a aquella con mayor valor. Se obtuvieron 704 palabras para la categoría de alegría, 34 para la de ira, 58 para la de tristeza, 98 para la de miedo, 69 para la de asco y 856 palabras neutrales.

En la tabla 3.4, podemos ver un par de palabras del diccionario como ejemplo. Como se puede observar los valores obtenidos para la palabra “abandono” son muy similares a los obtenidos por el diccionario de Hinojosa para esta misma palabra.

Descripción	Alegría	Ira	Tristeza	Miedo	Asco
abandono	1,03	2,83	4,30	3,33	1,77
rapto	1,03	3,79	3,59	3,83	2,76

Tabla 3.4: Palabras abandono y rapto con sus campos del diccionario Ferré

3.4. Servicios Web

La definición más general de Servicio Web es la que lo define como un conjunto de aplicaciones o tecnologías capaces de interoperar en la Web. Estas aplicaciones o tecnologías intercambian datos con el fin de ofrecer unos servicios. Los proveedores ofrecen sus servicios como procedimientos remotos y los usuarios solicitan un servicio llamando a estos procedimientos a través de la Web². A continuación se explicarán las características, tipos, arquitectura y ventajas e inconvenientes de los servicios web-

3.4.1. Características de los Servicios Web

Un servicio web debe poder ser accesible a través de la web. Para ello debe utilizar protocolos de transporte estándares como HTTP, y codificar los mensajes en un lenguaje estándar que pueda conocer cualquier cliente que quiera utilizar el servicio.

Un servicio web, además, debe contener una descripción de sí mismo. De esta forma, una aplicación podrá saber cuál es la función de un determinado servicio. Un servicio web debe también poder ser localizado. Deberemos tener algún mecanismo que nos permita encontrar un servicio web que realice una determinada función. De esta forma tendremos la posibilidad de que una

²<https://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasBreves/ServiciosWeb>

aplicación localice el servicio que necesite de forma automática, sin tener que conocerlo previamente el usuario³.

A continuación se explicarán las características, tipos, arquitectura y ventajas e inconvenientes de los servicios web.

3.4.2. Tipos de Servicios Web

A nivel técnico, los servicios pueden implementarse de varias formas. En este sentido, podemos distinguir dos tipos de servicios web:

- SOAP: utilizan mensajes XML para intercomunicarse que siguen el estándar SOAP (Simple Object Access Protocol), un lenguaje XML que define la arquitectura y formato de los mensajes. Dichos sistemas normalmente contienen una descripción legible por la máquina de la descripción de las operaciones ofrecidas por el servicio, escrita en WSDL (lenguaje basado en XML para definir las interfaces sintácticamente).
- RESTful: utilizan estándares conocidos como HTTP, SML, URI, MIME, y tienen una infraestructura “ligera” que permite que los servicios se construyan utilizando herramientas de forma mínima.

3.4.3. Arquitectura de los Servicios Web

Los servicios web se componen de varias capas entre las que destacan⁴,⁵:

- Servicios de transporte: Capa que se encarga de transportar los mensajes entre el servidor y el cliente. Normalmente se utiliza el protocolo HTTP para este transporte.
- Servicios de mensajería: Capa encargada de la codificación de los mensajes en formato estándar para que pueda ser interpretado en cualquiera de los nodos de la red. Decide la tipología del mensaje que se envía, puede ser en *XML* o *JSON*.
- Servicios de descripción: Capa encargada de definir la interfaz pública de un determinado servicio. Esta definición se realiza mediante WSDL (Web Service Description Language), tipo de documento XML que describe lo que hace un servicio web, dónde se encuentra y la forma de ser invocado.

³<http://www.jtech.ua.es/j2ee/publico/servc-web-2012-13/sesion01-apuntes.html>

⁴<https://diego.com.es/introduccion-a-los-web-services>

⁵<http://www.jtech.ua.es/j2ee/publico/servc-web-2012-13/sesion01-apuntes.html>

- Servicios de descubrimiento: Capa encargada del registro centralizado de servicios, permitiendo que estos sean anunciados y localizados. Para ello se utiliza el protocolo UDDI, el cual define la especificación para construir un directorio distribuido de servicios web, donde los datos se almacenan en XML. Este registro también almacena información sobre las organizaciones que los proporcionan, la categoría en la que se encuentran, y sus instrucciones de uso.

3.4.4. Ventajas e inconvenientes de los Servicios Web

Las principales ventajas de los servicios web son las siguientes:

- Aportan interoperabilidad entre aplicaciones de software independientemente de sus propiedades o de las plataformas sobre las que se instalan.
- Fomentan los estándares y protocolos basados en texto, de tal manera que facilitan su comprensión y accesibilidad.
- Permiten la combinación e integración de distintos servicios y software independientemente de su ubicación.
- Al apoyarse en HTTP, los servicios web pueden esquivar las medidas de seguridad basadas en firewall sin necesidad de cambiar las reglas de filtrado.
- Disminuyen el tiempo de desarrollo de las aplicaciones. Gracias a la filosofía de orientación a objetos utilizada, el desarrollo se convierte más bien en una labor de composición.

Las dos principales desventajas de los servicios web son:

- Bajo rendimiento si se compara con otros modelos de computación distribuida.
- Al apoyarse en HTTP, pueden esquivar medidas de seguridad basadas en firewall cuyas reglas tratan de bloquear la comunicación entre programas.

3.5. Scrum

Scrum es una metodología ágil para gestionar el desarrollo de software. Fue definida por *Ikujiro Nonaka* e *Hirotaka Takeuchi* a principios de los 80

(ScrumManager, 2016).

Scrum divide el trabajo en diferentes unidades llamadas *sprints*, que tienen una duración preestablecida de entre dos y cuatro semanas obteniendo siempre al final una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas. En cada *sprint* se ajusta la funcionalidad y se añaden nuevas prestaciones priorizando aquellas que aporten más valor al producto.⁶

Esta metodología hace mucho énfasis en el «equipo de trabajo». Este equipo está formado por diferentes roles:

- **Product Owner:** Representa al cliente. Se encarga de definir los objetivos y de dar valor al producto.
- **Scrum Master:** Encargado de asegurar que se cumplen las buenas prácticas y valores descritos en el modelo Scrum.
- **Scrum Team:** Encargado de desarrollar y entregar el producto. Es autogestionado y multidisciplinar.

Los artefactos definidos en Scrum son:

- **Product backlog:** Contiene los requisitos del producto, ordenados por prioridad. Es creado por el Product Owner y a lo largo del desarrollo crece y evoluciona. En Scrum los requisitos se definen mediante historias de usuarios. Una historia de usuario es la descripción de una funcionalidad que debe incorporar el sistema de software, y cuya implementación aporta valor al producto.
- **Sprint backlog:** Descomposición en tareas de las historias de usuario del product backlog seleccionadas para que el equipo las realice durante el sprint.

Por último, Scrum también define una serie de eventos:

- **Sprint Planning:** Se trata de la reunión de planificación del sprint. Este evento consta de dos partes. En la primera parte el Product Owner presenta lo que quiere que se haga en el sprint y resuelve dudas acerca de las historias de usuario al equipo de desarrollo. Después, en la misma reunión, el equipo estima el tiempo que llevará desarrollar cada una de

⁶<https://www.softeng.es/es-es/empresa/metodologias-de-trabajo/metodologia-scrum/proceso-roles-de-scrum.html>

las historias de usuario propuestas para el sprint por el Product Owner y deciden cuántas van a implementar en el sprint. En la segunda parte, el equipo de desarrollo divide las historias de usuario en tareas y crean el Sprint Backlog.

- **Daily Scrum:** Reunión diaria de quince minutos, de pie, donde cada componente del equipo informa sobre cómo va en sus tareas, lo que hizo el día anterior, lo que hará ese día y los problemas que ha encontrado o los que cree que se va a encontrar.
- **Sprint Review:** Reunión que se realiza al concluir el sprint centrándose en el producto. Se presenta el producto creado en el sprint al Product Owner y este lo analiza y da su feedback.
- **Sprint Retrospective:** Reunión donde se habla de cómo ha funcionado el equipo en el sprint y qué cosas se pueden mejorar para el siguiente a nivel de proceso o metodología.

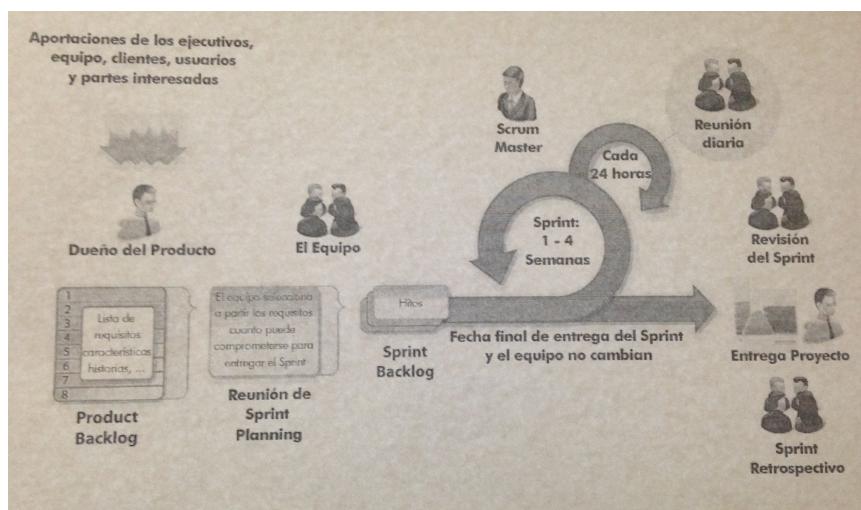


Figura 3.1: Flujo Scrum

En la Figura 3.1 podemos ver un diagrama del flujo Scrum: el Product Owner crea el Product Backlog con los requisitos y características por orden de prioridades. A continuación, en un Sprint Planning, se presenta el Product Backlog y se decide qué actividades se van a desarrollar en el sprint. En esta reunión se elabora el Sprint Backlog con todas las historias de usuario que se van a realizar divididas en tareas. A continuación, se comienza el sprint con el tiempo establecido, cada componente del grupo se asigna una tarea y en cuanto acabe seguirá con la siguiente actividad que no esté hecha. Es muy importante el orden de las tareas, ya que el Product Owner ha ordenado

en el Product Backlog las historias de usuario por prioridad y el equipo desarrollará estas siguiendo dicha ordenación. Cada día, el equipo se reunirá en una Daily Scrum. Al final del sprint se realiza la Sprint Review donde se entrega el incremento del producto al Product Owner. Por último, todo el equipo se vuelve a reunir para hacer el Sprint Retrospective.

3.6. Integración Continua

La integración continua (Fowler, 2006), se basa en que los desarrolladores combinen todos los cambios que realicen en el código en un repositorio común de forma periódica (cada pocas horas, al menos una vez al día), de tal forma que una vez subidos estos cambios, se ejecutan una serie de pruebas automáticas sobre estos con el fin de validarlos y detectar errores de integración tan pronto como sea posible.

En general, las metodologías ágiles y en particular la metodología Scrum enfoca su objetivo en tener versiones funcionando del producto al finalizar cada sprint; es por esto por lo que la integración continua es vital en proyectos que empleen estas metodologías. Empleando la integración continua, los desarrolladores se aseguran de encontrar los errores a tiempo para que el producto esté listo para la entrega al Product Owner o para ponerlo en producción si este así lo desea.

Las principales ventajas de la integración continua son:

- **Detección de errores:** Cada vez que el código cambia se compila y se somete a pruebas de forma inmediata para garantizar que no hay errores. Este proceso aumenta la calidad del software y minimiza los riesgos del proceso ya que se tiene control sobre las versiones en todo momento.
- **Visibilidad del proceso:** Todos los pasos que se realizan en el desarrollo son visibles a todo el equipo, que tiene una estrategia común muy bien definida.
- **Mejora del equipo:** Los desarrolladores no solo tienen una visión muy clara y estructurada del proceso sino que también aprenden a realizar todo tipo de pruebas, lo que les hace mejorar a nivel profesional.

Lo primero para poder utilizar integración continua es tener definido un pipeline, es decir, un conjunto de fases por las que tiene que pasar el software y que están automatizadas. Se establecen criterios para que el código pase de

una fase a otra y estrategias para gestionar errores que puedan surgir en las diferentes fases (control de versiones). Es importante tener bien definidas las pruebas que se van a realizar sobre cada fase y que estas puedan garantizar la máxima corrección posible sin tardar mucho, ya que se necesita un feedback rápido para poder seguir avanzando en el proceso. Cada fase es un grupo de pruebas y cada subida de código es un pipeline distinto que avanza de forma independiente por las fases. Por lo tanto se sabe en todo momento en qué punto se encuentra una versión específica. Esto permite tener una visión general de todo el proceso facilitando notablemente la detección de errores en fases y pipelines concretos.

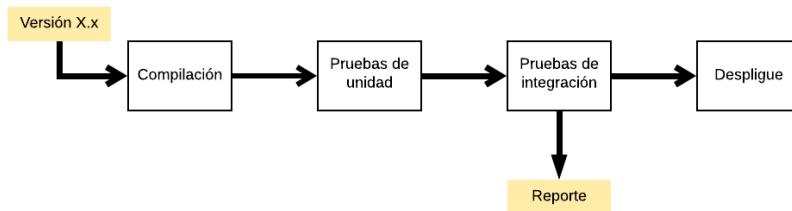


Figura 3.2: Ejemplo de un pipeline sencillo.

Para el correcto funcionamiento de esta práctica tiene que haber pequeñas integraciones de forma frecuente, una vez al día por ejemplo. Cuantos menos cambios haya más fácil es la integración en el producto general y solucionar los posibles errores que esta pueda generar. Cabe destacar que aunque una parte de código funcione de forma independiente no implica que vaya a funcionar al integrarlo en un programa más grande, por ello cuanto más frecuentes sean las integraciones mejor.

Con el fin de controlar este correcto funcionamiento existen dos tipos de pruebas que se realizan de manera automática, las de unidad y las de integración.

Las pruebas unitarias tienen como objetivo la verificación de la funcionalidad y estructura de cada componente individual una vez que ha sido codificado. Se trata de un proceso que prueba el software en unidades pequeñas, de tal manera que facilita la tarea de eliminar errores.

En cambio, el objetivo de las pruebas de integración es verificar el correcto funcionamiento entre los distintos componentes que han sido probados unitariamente, con el fin de comprobar que interactúan correctamente a través de sus interfaces, tanto internas como externas, cubren la funcionalidad establecida y se ajustan a los requisitos no funcionales.

Un ejemplo de un pipeline es el que se puede observar en la figura 3.2. En él se observa como la primera fase recibe la nueva versión que va a comenzar a recorrer el pipeline en orden y pasando automáticamente de una fase a otra. Primero se compilará el código, después se ejecutarán sobre él las pruebas unitarias diseñadas y, una vez acabadas, comenzarán las pruebas de integración que darán lugar a un reporte con los resultados obtenidos. Finalmente, si no se ha detenido el flujo a causa de un error, la nueva versión se desplegará actualizando así el sistema.

Existen muchas herramientas para la integración continua, las cuales se encargan de controlar las ejecuciones haciendo uso de otras herramientas que se encargan de realizar las compilaciones, ejecutar las pruebas y realizar los informes. Algunos de éstas son: *Jenkins*, *Solano*, *Bamboo*...

Capítulo 4

Herramientas empleadas

RESUMEN: En este capítulo se profundizará en las herramientas que utilizaremos a lo largo del trabajo. En la sección 4.1 se muestran las herramientas básicas que vamos a usar para el desarrollo de nuestro proyecto. En la sección 4.2 se presenta el diccionario que vamos a utilizar para el marcado emocional. En la sección 4.3 se introduce el framework que vamos a utilizar para el desarrollo de los servicios web, Django. En la sección 4.4 se explica cómo vamos a utilizar Trello para seguir la metodología Scrum. En la sección 4.5 se expone la forma de realizar las pruebas utilizando Jenkins y Doctest. En la sección 4.6 se presentan SpaCy y PyStemmer, las herramientas que se utilizarán para hacer el procesamiento de las frases.

4.1. Herramientas básicas

Las herramientas básicas utilizadas para el desarrollo del proyecto son:

- **Repositorio:** Se utilizará un repositorio común de *GitHub* cuya dirección es <https://github.com/NILGroup/TFG-1718-Emociones>, en él se subirán todos los cambios realizados en el código. A pesar de ser un equipo de desarrollo pequeño y estar utilizando la metodología Scrum usaremos una rama por historia de usuario. Tendremos además dos ramas adicionales, una para la memoria y otra para los prototipos.
- **Pruebas automáticas:** Haremos uso de Jenkins con el fin de controlar la ejecución de pruebas y la comparación entre los resultados obtenidos y los resultados esperados. Esto nos permitirá automatizar

la ejecución de pruebas necesarias a los distintos módulos que resultaría muy costoso realizar a mano.

4.2. Diccionario emocional

Nuestro objetivo es analizar texto en castellano por lo que necesitamos un diccionario afectivo que contenga palabras en castellano. Además, nos interesa que las palabras estén marcadas con un determinado valor para cada una de las categorías emocionales básicas con las que queremos trabajar: tristeza, miedo, alegría, enfado y asco. De todos los diccionarios presentados en la sección 3.3 solamente hay dos que cumplen con ambos requisitos: el diccionario de Hinojosa y el de Ferré. Una vez decidido que íbamos a trabajar con estos diccionarios los exportamos utilizando *EmoFinder*¹, una herramienta en línea que contiene diferentes bases de datos de palabras y sus propiedades (dimensiones emocionales, categorías emocionales...). La propia herramienta nos permitió combinar ambos diccionarios en un mismo CSV que posteriormente tuvimos procesar para solapar las columnas: las palabras que están en un diccionario no están en el otro, por lo que para cada palabra sólo tenemos que quedarnos con las cinco columnas del diccionario al que pertenecen. Obtuvimos así un diccionario afectivo compuesto por 3.141 palabras marcadas para cada emoción básica con un grado del uno al cinco, siendo uno *para nada* y el cinco *extremadamente*, para las cinco categorías emocionales ya comentadas.

En la Tabla 4.1 podemos ver un ejemplo de los valores obtenidos para tres de las palabras del diccionario. Cada columna representa los grados asociados a cada categoría emocional para la palabra dada.

Palabra	Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
abismo	2,47	4,13	1,30	1,53	1,12
abandono	4,43	3,33	1,03	3,3	2,63
abanico	1	1	2,67	1	1

Tabla 4.1: Fragmento de la adaptación del diccionario

Al igual que en los diccionarios en los que nos basamos, consideraremos que una palabra pertenece a una categoría emocional únicamente cuando el valor para dicha categoría sea superior a 2,5. Por ejemplo, la palabra abandono pertenece a las categorías emocionales Tristeza, Miedo, Enfado y Asco mientras que abanico solo pertenece a la categoría emocional Alegría.

¹<http://www.usc.es/pcc/app/emofinder/index.php?lang=es#tab=0>

4.3. Django

La implementación de los servicios web desarrollados se hará utilizando Django², un framework para aplicaciones web gratuito y open source escrito en Python. Django se organiza según el patrón MVC, por lo que fomenta el desarrollo rápido y el diseño limpio y pragmático. Tiene una comunidad próspera y activa, una gran documentación y muchas opciones de soporte gratuito y de pago. El software que Django nos ayudará a escribir será completo, versátil, seguro, escalable, mantenable y portable.

Este framework nos proporciona un servidor web, en el que se almacena la base de datos que contiene las palabras de nuestro diccionario. Para realizar las diferentes consultas sobre las palabras existen una serie de clases que implementan los diferentes métodos de un servicio web REST típico: **GET**, **POST**, **DELETE**. Cada una de las diferentes clases nos aportarán una manera diferente de acceder a la información, como pueden ser: acceso a todo el diccionario de palabras, a una palabra concreta o a un campo de una palabra concreta. Los resultados serán devueltos en formato JSON.

4.4. Trello

Trello sirve para organizar proyectos y actividades. Para representar las tareas y las historias de usuario se usan tarjetas virtuales que podemos asignar a los miembros del equipo. En la Figura 4.1 podemos ver el tablero al inicio del proyecto. En este tablero tenemos cinco columnas: **Backlog**, **To Do**, **Sprint Backlog**, **In Progress** y **Done**. El Product Owner crea el Product Backlog en la columna **Backlog**, de ahí se van sacando las historias de usuario de cada sprint. Las historias de usuario seleccionadas en la reunión de planificación para el sprint pasan a la columna **To Do** del tablero. En la Figura 4.2 se puede ver un ejemplo del tablero en un estado más avanzado del proyecto. En este segundo tablero se ve como las historias de usuario han sido divididas en tareas para formar el **Sprint Backlog**, del que las tareas van saliendo en orden hacia la columna **In Progress** cada vez que se asigna una tarea a un miembro del equipo de desarrollo. Cuando una tarea se termina pasa a la columna **Done**.

²<https://docs.djangoproject.com/en/2.0/>

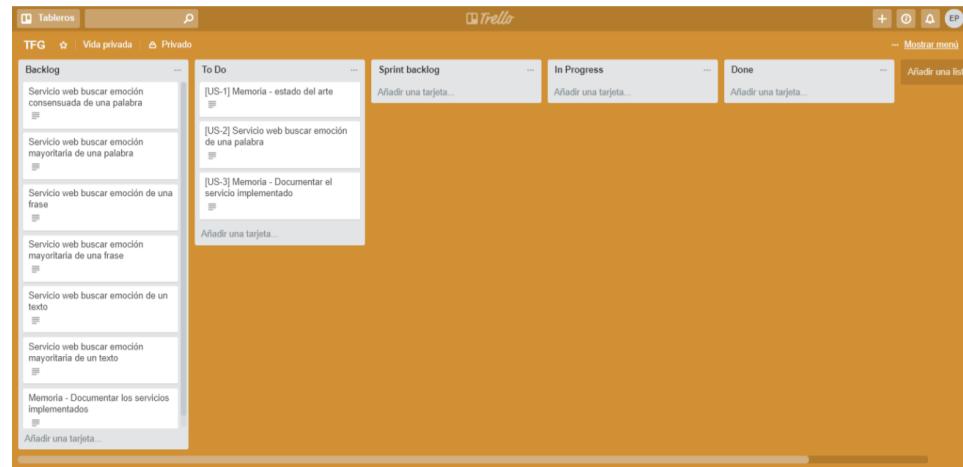


Figura 4.1: Tablero Trello al inicio del proyecto.

4.5. Doctest y Jenkins

Utilizaremos Jenkins³ para la parte de la integración continua del proyecto. Esto nos permitirá asegurarnos de que la unión de las partes desarrolladas por los diferentes miembros del equipo de desarrollo es correcta y realizar las pruebas automáticas. Esto último se llevará a cabo mediante una orden shell que Jenkins ejecutará cada vez que se detecte un cambio en el repositorio Github. La orden únicamente se encarga de ejecutar el script de pruebas que contendrá las llamadas a los diferentes programas de pruebas que se desarrollean.

Los programas de pruebas utilizarán Doctest para hacer las pruebas, tanto las de unidad como las de integración. Doctest es un módulo incluido en la librería estándar de Python. Su funcionamiento se basa en definir la función que se quiera probar y, dentro de un comentario al inicio de esta, poner una serie de llamadas y el resultado que se espera obtener de ellas. Tiene una función testmod que realiza las pruebas y devuelve el número de fallos y el resultado de todas las pruebas. Si el número de fallos es mayor que cero provocamos una excepción que Jenkins detectará para notificar a todo el equipo que hay algún fallo. Los resultados de las pruebas se muestran por consola al acabar y Jenkins los guardará para ayudar a encontrar el problema. Tendremos un archivo de pruebas por cada uno de los servicios web que vayamos desarrollando. Cada vez que se termine el desarrollo de un servicio nuevo crearemos un nuevo archivo de pruebas que utilice Doctest para hacer las pruebas. Teniendo en cuenta que cada módulo es utilizado por

³<https://jenkins.io/doc/>

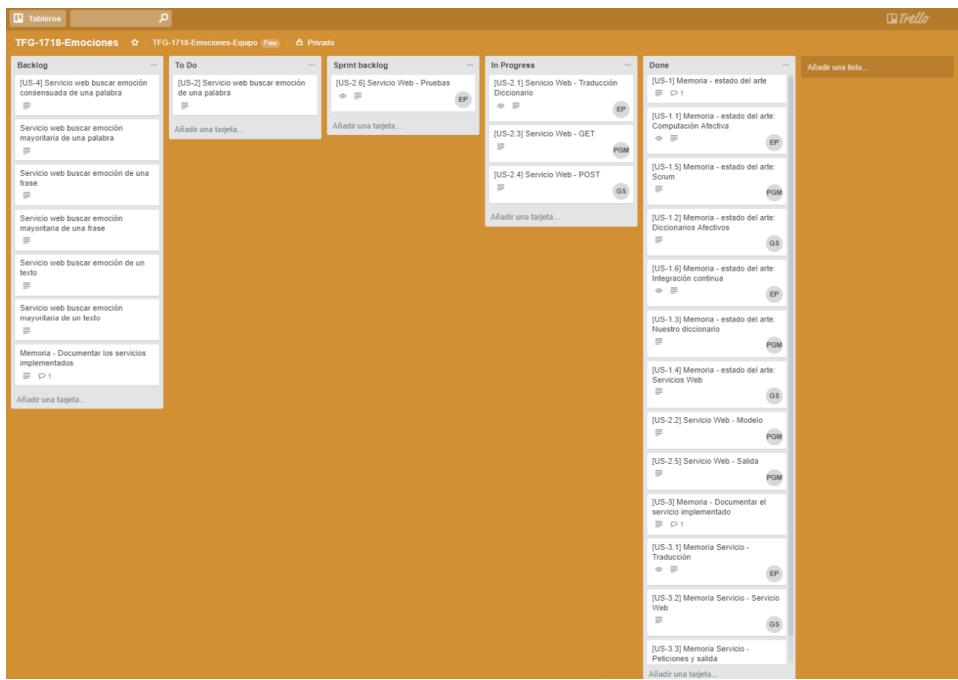


Figura 4.2: Tablero Trello al final del sprint inicial.

otro, las pruebas de unidad de un módulo sirven como pruebas de integración para el módulo inferior.

4.6. SpaCy y PyStemmer

El objetivo de nuestro proyecto es interpretar la emoción de frases y textos, no sólo palabras. Para ello se necesita una herramienta que nos facilite trabajar con frases, etiquetando cada una de las palabras que las forman para conocer su categoría gramatical con el fin de descartar aquellas que no tengan carácter emocional (como podrían ser los artículos, los pronombres...). **SpaCy** es una librería open source escrita en Python y dedicada al Procesamiento de Lenguaje Natural. Soporta, entre otros idiomas, el español y nos permite etiquetar las palabras con categorías gramaticales como: NOUN (sustantivo), PROPN (pronombre), PART (participio), INTJ (interjección), PRON (pronombre), AUX (auxiliar), CONJ (conjugación), VERB (verbo), ADV (adverbio), ADJ (adjetivo)... Se puede encontrar una lista completa con todas las categorías gramaticales para el español en el GitHub del proyecto de SpaCy⁴.

⁴https://github.com/explosion/spacy/blob/master/spacy/lang/es/tag_map.py

SpaCy recibirá un texto y devolverá un objeto de tipo “Doc”, propio de la librería, que contendrá la frase con una serie de anotaciones sobre cada una de las palabras que la forman (lema, etiqueta, dependencias sintácticas, forma...).

Para poder realizar el análisis emocional del texto, necesitamos obtener el lema de cada una de las palabras, para que si alguna de las palabras del texto no se encuentra en nuestro diccionario pero deriva de una que sí que está, pueda ser reconocida. Como por ejemplo, *alegremente*, palabra que no se encuentra en nuestro diccionario pero es reconocida ya que deriva de *alegre*, palabra que sí que se encuentra. A pesar de que SpaCy nos proporciona el lema de una palabra, tras estar haciendo pruebas descubrimos que los resultados que nos devuelve no son del todo correctos. Por ejemplo, para la palabra *alegría* SpaCy devuelve *alegrar* como lema, cuando lo correcto sería devolver *alegr*.

Para solventar los problemas con los lemas devueltos por SpaCy decidimos utilizar la librería de Python **PyStemmer** que obtenía mejores resultados. PyStemmer es una adaptación de Snowball para Python. Snowball es un pequeño lenguaje de procesamiento que permite crear algoritmos de lematización. PyStemmer, soporta varios idiomas incluido el español y nos ofrece mejores resultados a la hora de obtener los lemas de las palabras. Por ejemplo, para la palabra *alegre* para la que Spacy nos devolvía *alegrar*, PyStemmer devuelve *alegr*, que es el valor correcto.

PyStemmer funciona de manera similar a Spacy, primero importamos el módulo stemmer, seleccionamos el idioma para el cual queremos que nos seleccione el lema e introducimos la palabra y nos devuelve el lema de la palabra dada. El problema de esta librería es que no nos permite saber la etiqueta gramatical de la palabra (cosa que si devuelve SpaCy), por eso vamos a combinar ambas herramientas para procesar las palabras: usaremos PyStemmer cuando necesitemos obtener el lema de una palabra y SpaCy cuando necesitemos conocer la categoría gramatical de ésta.

Capítulo 5

Análisis del Contenido Afectivo de un Texto

RESUMEN: En este capítulo se explicarán los servicios web que se han desarrollado con el fin de analizar el contenido afectivo de un texto. Primero, en la sección 5.1, se explica la base sobre la que trabajarán todos los servicios. En la sección 5.2, se presentarán los servicios orientados a identificar las emociones predominantes en una palabra concreta. Seguidamente, en la sección 5.3, se explica como el análisis de la palabra se aplica a determinar la emoción de una frase para después, en la sección 5.4, aplicar todo lo anterior al análisis de un texto. Por último, en la sección 5.5 se presentará la API Web que hemos desarrollado.

5.1. Base para los servicios web

El diccionario que vamos a utilizar, explicado en la sección 4.2, contiene las palabras que nos servirán como base para el análisis. Para ampliar el diccionario original añadiremos una columna donde se guardará el lema de las palabras. Para obtener este lema usaremos la herramienta PyStemmer. A la hora de buscar una palabra en el diccionario lo haremos consultando esta nueva columna, el lema, lo que nos permite procesar no solo las 3.141 palabras del diccionario sino también sus derivadas. Por ejemplo, en el diccionario está incluida la palabra "aborto", si en un texto aparece la palabra "abortista", como tienen el mismo lema, diremos que "abortista" tiene la misma carga emocional que "aborto".

Una vez que tenemos el diccionario definitivo necesitamos almacenarlo

en algún servidor para poder acceder a él ya que los servicios web utilizarán la información que contiene para realizar el análisis. Django nos permite crear un servidor y nos facilita la creación de una base de datos para poder almacenar las palabras junto a su lema y sus grados. La base de datos será creada automáticamente por Django en SQLite, un sistema de gestión de bases de datos relacional que se integra en el programa en vez de ser un proceso independiente con el que el programa se comunique. Para que la base de datos pueda ser creada necesitamos definir un modelo y unas vistas.

Los campos que tiene el modelo para cada palabra son los mismos que en el diccionario: la propia palabra, el lema de ésta y un valor del uno al cinco para cada una de las cinco categorías básicas. Los grados se guardarán en una lista de cinco enteros del 100 al 500, esto nos facilitará obtener todos los grados a la vez. Decidimos guardar los números como enteros porque las listas que proporciona Django para los modelos son de enteros, cada vez que se realice una consulta se dividirán los valores entre 100 obteniendo los valores reales. El modelo se define en un fichero Python y permite que cada una de las palabras que tenemos recogidas se encapsulen en este modelo para ser almacenadas en el servidor.

Django utiliza un fichero Python para declarar una serie de “vistas” que servirán para realizar las consultas necesarias sobre la base de datos. Cada vez que necesitemos alguna información específica se creará una nueva vista en la que se especifique la información que necesitamos de la base de datos y el tratamiento que esta recibirá así como la salida que se producirá. Inicialmente disponemos de una vista general (Figura 5.1) que muestra la lista entera de palabras almacenadas con el valor de todos sus campos y una vista detalle (Figura 5.2) para cada una de ellas en la que sólo se muestran los campos de esa palabra en particular.

Una vez que estos dos ficheros hayan sido creados, Django puede crear la base de datos vacía y alojarla en el servidor. Para llenar la base de datos con las palabras de nuestro diccionario necesitamos desarrollar un programa en Python que se encargue de leer cada línea del CSV en el que este se encuentra y encapsular la información, utilizando el modelo, para guardarla en los distintos campos de la base de datos que ya está en el servidor. Una vez que todas las palabras estén subidas ya se pueden comenzar a desarrollar los servicios web.

5.2. Análisis afectivo de una palabra

La primera tarea a resolver fue obtener el contenido emocional de una palabra aislada, dicho contenido emocional puede ser de dos tipos: los grados

```
{  
    "id": 2,  
    "palabra": "abandono",  
    "lexema": "abandon",  
    "grados": "[443, 333, 103, 330, 263]"  
},  
{  
    "id": 3,  
    "palabra": "abanico",  
    "lexema": "aban",  

```

Figura 5.1: Vista general de la lista de palabras del diccionario almacenado en Django.

emocionales y la emoción mayoritaria. A continuación se explica la información que nos aporta cada uno de estos tipos.

- **Grados emocionales:** Una lista de cinco valores del uno al cinco, cada uno de los cuales se corresponde con una de las cinco categorías emocionales básicas con las que trabajamos: tristeza, miedo, alegría, enfado y asco. Estos grados nos permiten ver en qué medida están presentes estas emociones en una palabra. Por ejemplo, los grados emocionales de la palabra “abejas” son los que indica la tabla 5.1
- **Emoción mayoritaria:** Nos permite conocer cual es la categoría emocional con mayor grado para una palabra. La información que aporta es la emoción, o emociones si hay más de una categoría con el grado

```
GET /emociones/alegre/
HTTP 200 OK
Allow: GET, PUT, DELETE, HEAD, OPTIONS
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
    "id": 120,
    "palabra": "alegre",
    "lexema": "alegr",
    "grados": "[110, 123, 483, 110, 103]"
}
```

Figura 5.2: Vista detalle de la palabra “Alegre”.

	Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
abejas	1,17	3,47	1,37	2,0	2,2

Tabla 5.1: Grados emocionales de la palabra “abejas”.

mayor, y el grado que tiene. Por ejemplo, la palabra “tormenta”, como podemos ver en la tabla ?? tiene dos emociones mayoritarias, tristeza y miedo, que comparten el grado 2.52, mientras que la palabra “madre” tiene, como vemos en la tabla ??, una única emoción mayoritaria, alegría, con un grado de 4.79.

	Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
tormenta	2,52	2,52	1,53	1,5	1,2
madre	1,86	1,52	4,79	1,48	1,0

Tabla 5.2: Grados emocionales de las palabras “tormentaz” “madre”.

Para cada tipo de contenido emocional hemos desarrollado un servicio web diferente. Los dos servicios tienen la misma URL raíz¹. A continuación, se explicará cómo tratamos las palabras introducidas por los usuarios en nuestros servicios y como funciona cada uno de ellos.

¹<http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/>

5.2.1. Lematización

Como ya hemos comentado, lo primero que tenemos que hacer para obtener el contenido afectivo de cualquier palabra es obtener su lema para poder compararlo con los lemas de las palabras que tenemos almacenadas en nuestro diccionario. Para ello, utilizaremos la misma herramienta que nos sirvió para añadir los lemas al diccionario: PyStemmer. Cada vez que el servidor reciba una petición mediante un palabra hará una llamada al método “stemWord” de la PyStemmer y utilizará el resultado para realizar la búsqueda de la palabra en el diccionario. Por ejemplo, con la palabra “abortista”, que no está en el diccionario, PyStemmer reconocerá su lema como “abortz” encontrará sus emociones gracias a la palabra “aborts”, existente en el diccionario y con lema “abort”.

5.2.2. Servicio web para obtener los grados para cada emoción de una palabra

Dada una palabra, este servicio nos devuelve la información sobre los grados o valores en cada categoría emocional. Para ello se realiza la siguiente petición:

`http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/gradosEmo?palabra=palabra_buscada`

Cambiando *palabra_buscada* por la palabra correspondiente. Por ejemplo: si quisiéramos buscar la palabra “enfermedad” pondríamos lo siguiente:

`http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/gradosEmo?palabra=enfermedad`

En la figura (Figura 5.3) se puede ver el JSON de respuesta para la anterior petición, devuelto por el servicio para la palabra “enfermedad”. Si la palabra está en nuestro diccionario, la salida sería el grado de cada emoción. Si la palabra no existe en nuestro diccionario el servicio devolverá dicha palabra como si apareciese en el diccionario devolviendo para cada emoción el grado uno, considerado neutral al ser el valor mínimo que puede tener el grado (Figura 5.4). Es decir, tratamos a las palabras que no están en nuestro diccionario como carentes de emoción.

5.2.3. Servicio web para obtener la emoción mayoritaria de una palabra

Dada una palabra el servicio nos devuelve la emoción mayoritaria. La emoción mayoritaria será aquella que tiene el mayor grado asociado, como

```

GET /emociones/palabra/gradosEmo?palabra=enfermedad

HTTP 200 OK
Allow: POST, OPTIONS, GET
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
    "Tristeza": "4.13",
    "Miedo": "3.96",
    "Alegria": "1.0",
    "Enfado": "2.93",
    "Asco": "2.43"
}

```

Figura 5.3: JSON devuelto al buscar los grados emocionales de la palabra “enfermedad”.

ya hemos comentado. Para ello se realiza la siguiente petición:

http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=palabra_buscada

Cambiando *palabra buscada* por la palabra correspondiente. Por ejemplo: si quisieramos buscar la palabra “tormenta” pondríamos lo siguiente:

<http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=t tormenta>

Como entrada tendríamos la palabra, en este caso “tormenta”, y nos devolvería lo que podemos ver en la figura 5.5. En caso de que la palabra buscada tenga una emoción mayoritaria, el resultado será como el que podemos ver en la figura 5.6, respuesta para la petición con “abejas como *palabra buscada*. En el caso de que la palabra no se haya encontrado en el diccionario se devolverá una lista vacía de emociones ya que no hay y el grado cero, como podemos ver en la figura 5.7, respuesta para la petición con “te como *palabra'_ buscada*.

5.3. Análisis afectivo de una frase

El análisis emocional de una frase se sustenta en los servicios web desarrollados para hallar la carga afectiva de las palabras. Partimos de la base de que cualquier frase es, de primeras, carente de emoción, así que si no contiene ninguna palabra emocional el resultado será que es una frase 100 % neutral. Es decir, el valor para cada una de las categorías emocionales es uno. Para el resto de frases, además de los resultados del análisis emocional devolvemos

```

GET /emociones/palabra/gradosEmo?palabra=te

HTTP 200 OK
Allow: POST, OPTIONS, GET
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
    "Tristeza": "1",
    "Miedo": "1",
    "Alegria": "1",
    "Enfado": "1",
    "Asco": "1"
}

```

Figura 5.4: JSON devuelto al buscar los grados de una palabra que no está en el diccionario.

la lista de palabras que nos han llevado a dichos resultados. Por ejemplo, si queremos obtener los grados emocionales finales de la frase: “Estoy alegre porque mañana es mi boda” no sólo se devolverían los grados para cada emoción sino también una lista con las palabras “alegre” y “boda” ya que son palabras emocionales que están dentro de nuestro diccionario.

5.3.1. Obtención de palabras relevantes

Comenzaremos dividiendo la frase en las palabras que la forman y procesaremos cada una de estas utilizando la herramienta SpaCy, como ya se explicó en la sección 4.5, para obtener una lista de palabras candidatas. Consideraremos una palabra como candidata si su etiqueta gramatical es verbo, adjetivo o nombre. Hemos elegido los verbos, los adjetivos y los sustantivos ya que son las categorías que consideramos que pueden tener contenido afectivo. El resto de categorías se utilizan para construir la sintaxis del lenguaje.

Para cada una de las palabras de la lista obtenemos la información emocional mediante el servicio web que devuelve los grados para cada emoción de una palabra (ver sección 5.2.2) y, vamos sumando los valores devueltos para cada una de las emociones. Por ejemplo, para la frase “Mi casa es bonita”, el servicio elegirá como candidatas a palabras emocionales “casa”, “es” “bonita”, por ser un nombre, un verbo y un adjetivo respectivamente y llamará al servicio de web de grados para cada palabra candidata y sumará los resultados por emociones básicas.

```
GET /emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=tormenta

HTTP 200 OK
Allow: POST, OPTIONS, GET
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
  "grado": "2.52",
  "emociones": [
    "Tristeza",
    "Miedo"
  ]
}
```

Figura 5.5: Respuesta si hay dos emociones mayoritarias.

```
GET /emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=abejas

HTTP 200 OK
Allow: POST, OPTIONS, GET
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
  "grado": "3.47",
  "emociones": [
    "Miedo"
  ]
}
```

Figura 5.6: Respuesta al encontrar la emoción mayoritaria.

5.3.2. Grados emocionales finales de una frase

Una vez que tenemos la suma de los grados para cada una de las categorías emocionales tendremos que dividir dicho valor entre el número de palabras emocionales que hemos encontrado dentro de la frase. Por ejemplo, para la frase: “*Estoy alegre y feliz.*” en la que tenemos las palabras emocionales: “alegre” y “feliz”, se dividiría la suma de los grados entre dos. El resultado se puede ver en la tabla 5.3. En ella se observa en detalle el proceso que seguimos para calcular los grados, primero obtenemos los grados emocionales para cada categoría y los sumamos. Después dividimos cada valor entre el número de palabras, en este caso dos, obteniendo así el valor final para cada grado. Los valores para la frase son muy similares a los valores para cada una de las palabras, esto se debe a que ambas palabras son prácticamente

```
GET /emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=te

HTTP 200 OK
Allow: POST, OPTIONS, GET
Content-Type: application/json
Vary: Accept

{
  "grado": "0",
  "emociones": []
}
```

Figura 5.7: Respuesta cuando se pide la mayoritaria de una palabra que no está en el diccionario.

idénticas en cuanto a contenido afectivo.

	Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
alegre	1,1	1,23	4,83	1,1	1,03
feliz	1,1	1,2	4,63	1,0	1,0
<i>Suma</i>	<i>2,2</i>	<i>2,43</i>	<i>9,46</i>	<i>2,1</i>	<i>2,03</i>
<i>Palabras</i>			<i>2</i>		
Valor final	1,1	1,21	4,73	1,05	1,02

Tabla 5.3: Resultado del análisis de la frase «Estoy alegre y feliz».

Si la frase fuera: “*Estoy alegre y triste*”, las palabras emocionales serían “alegre” y “triste” y el resultado final sería el que se puede ver en la tabla 5.4. El proceso que se sigue para realizar el análisis emocional de la frase es el mismo que en el ejemplo anterior pero en este caso vemos como los valores de los grados emocionales para la frase se quedan en un punto intermedio entre los grados de las palabras emocionales. Así, la frase pertenece a la categoría emocional tristeza y a la de alegría a la vez, pero en menor grado que “triste” y “alegre” respectivamente ya que ambas se contrarrestan al hacer la media.

Teniendo en cuenta que no hay ninguna palabra totalmente carente de emoción (con todos sus grados a uno) en nuestro diccionario, si alguna de las palabras que se procesan a la hora de realizar estos cálculos tiene todos sus grados a uno sabremos que es una palabra que no está en nuestro diccionario y no la tendremos en cuenta: restaremos uno al número de palabras emocionales que hay en la frase. Por ejemplo, si tenemos que analizar la frase “He quedado con mi madre para tomar un té.” ésta tiene tres palabras relevantes que no descartamos por su categoría grammatical: “quedado”, “madre” y “té”.

	Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
alegre	1,1	1,23	4,83	1,1	1,03
triste	4,47	2,17	1,03	2,06	1,5
<i>Suma</i>	<i>5,57</i>	<i>3,4</i>	<i>5,86</i>	<i>3,16</i>	<i>2,53</i>
<i>Palabras</i>	2				
Valor final	2,78	1,7	2,93	1,58	1,26

Tabla 5.4: Resultado del análisis de la frase «Estoy alegre y triste».

La palabra “té” no está en nuestro diccionario así que el número de palabras emocionales es dos y, por lo tanto, se dividirían las sumas obtenidas entre este valor.

5.3.3. Emoción mayoritaria de una frase

Para hallar la emoción mayoritaria de una frase necesitamos primero obtener los grados finales para cada categoría emocional, es decir hacemos uso del servicio web explicado en la sección 5.3.2. Necesitamos estos grados ya que es la única manera de saber cuál de ellos es el mayor. Una vez que los tenemos, comparamos sus valores y nos quedamos con el mayor. Por ejemplo, la frase “Me gustan las naranjas” tiene los siguientes grados finales:

Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1,17	1,6	4,43	1,2	1,17

Tabla 5.5: Grados emocionales de la frase “Me gustan las naranjas”.

Al comparar los grados observamos que la emoción mayoritaria es alegría con un grado de 4,43. La respuesta que daría nuestro servicio web en este caso se puede ver en la figura 5.8.

```
sesat.fdi.ucm.es dice
Data: {"grado": "4.43", "emocion": ["Alegria"]}
Status: success
```

Figura 5.8: Respuesta JSON para una frase con una emoción mayoritaria.

Al igual que ocurría en el caso de las palabras puede haber más de una emoción mayoritaria. Por ejemplo, la frase “Me caes mal” tiene los siguientes

grados emocionales:

Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
3,2	3,33	1,07	3,3	2,57

Tabla 5.6: Grados emocionales de la frase “Me caes mal”.

Es decir, tiene dos emociones mayoritarias: miedo y enfado con un grado de 3,33. En la figura 5.9 se puede observar como respondería el servidor ante esta petición.

```
sesat.fdi.ucm.es dice
Data: {"grado":"3.33","emocion":["Miedo","Enfado"]}
Status: success
```

Figura 5.9: Respuesta JSON para una frase con dos emociones mayoritarias.

5.4. Análisis afectivo de un texto

Para obtener la carga emocional de un texto lo primero que tenemos que hacer es dividirlo en frases y obtener la carga afectiva de cada una de las frases.

Las frases se obtienen partiendo el texto cada vez que se encuentre un “.”. Una vez que se tienen todas las frases del texto hay que realizar un análisis más profundo ya que las frases interrogativas y las exclamativas al no acabar en un punto no están debidamente separadas, aparecen unidas a otra frase. Por lo tanto, tenemos que realizar una segunda partición que se aplicará a cada una de las frases obtenidas. En esta ocasión la frase se partirá cada vez que se encuentre un signo de exclamación o de interrogación. De esta manera ya tenemos todas las frases que forman el texto. A cada frase del texto le asignaremos un tipo: enunciativa, interrogativa o exclamativa y según su tipo tendrá más o menos peso en el cálculo de la carga afectiva del texto. Las exclamativas tienen el doble de peso que las enunciativas mientras que las interrogativas tienen la mitad.

5.4.1. Grados emocionales finales de un texto

El análisis afectivo se realiza siguiendo un procedimiento bastante similar al seguido a la hora de analizar las frases. En este caso, obtenemos los grados emocionales finales para cada una de las frases mediante el servicio web dedicado a ello (ver sección 5.3.2) y los sumamos teniendo en cuenta el peso de cada frase: si es enunciativa se suman los grados tal cual, si es exclamativa antes de sumar los grados se multiplican por dos y si es interrogativa antes de sumar los grados se dividen entre dos. Una vez tenemos la suma total de todas las frases que componen el texto se dividen los valores obtenidos entre el número de frases que tiene el texto. Por ejemplo, consideremos el siguiente texto:

“Ayer ví a tu hermano. ¡Qué guapo está! ¿Cuándo ha vuelto de Londres?”

Este texto está compuesto por tres frases:

Frase 1: Ayer ví a tu hermano.

Frase 2: ¡Qué guapo está!

Frase 3: ¿Cuándo ha vuelto de Paris?

En la tabla 5.7 se puede observar el proceso de análisis del texto. Primero obtenemos los grados finales para cada frase, después los adaptamos al peso de la frase y sumamos todos los pesos para, finalmente, dividir los valores obtenidos entre el número de frases, en este caso tres. La tercera frase es carente de emoción, ninguna de sus palabras aparece en nuestro diccionario, por ello se le asignan ceros a los grados emocionales ya que si tuviesen valores podría alterar la media realizada. El texto resulta ser alegre con un grado de 3,95.

	Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
Frase 1	1,47	1,1	4,3	1,47	1,1
Enunciativa(x1)	1,47	1,1	4,3	1,47	1,1
Frase 2	1,12	1,27	3,77	1,17	1,07
Exclamativa(x2)	2,24	2,54	7,54	2,34	1,14
Frase 3	0	0	0	0	0
Interrogativa(/2)	0	0	0	0	0
Suma frases	2,59	3,64	11,84	3,81	2,24
Nº de frases	3				
Valor final del texto	0.86	1,21	3,95	1,27	0.75

Tabla 5.7: Resultado del análisis del texto.

5.4.2. Emoción mayoritaria de un texto

Para calcular la emoción mayoritaria de un texto hay que obtener sus grados finales y compararlos para quedarnos con el mayor. Este servicio es, por lo tanto, el equivalente del descrito en la sección 5.3.3 pero aplicado a textos. Por ejemplo, si el texto que queremos analizar es: “Me he encontrado con Ana esta mañana. Me ha dicho que su madre está mejor. Me alegra mucho por ella.” el servicio presentado en la sección 5.4.1 nos devuelve los grados que se pueden ver en la figura 5.11. Se ve que la emoción mayoritaria del texto es alegría con un grado de 4,26. Podemos ver que esta es precisamente la información que devuelve el servicio para la emoción mayoritaria de un texto en la figura ?? y que la forma en la que se muestra es idéntica a la del servicio para la emoción mayoritaria de una frase.

```
sesat.fdi.ucm.es dice
Data:
{"Tristeza":"1.38","Miedo":"1.45","Alegria":"4.26","Enfado":"1.23","Asco":
"1.1"}
Status: success
```

Figura 5.10: Respuesta JSON para los grados de un texto.

```
sesat.fdi.ucm.es dice
Data: {"grado":"4.25", "emocion":["Alegria"]}
Status: success
```

Figura 5.11: Respuesta JSON para la emoción mayoritaria de un texto.

5.4.3. Palabras emocionales de un texto

Este servicio se encarga de combinar los resultados devueltos por el servicio de la sección 5.4.1, los grados emocionales finales de un texto, con una lista de las palabras emocionales que contiene el texto. Esta lista se obtiene juntando las listas de palabras emocionales de todas las frases que componen el texto. Por ejemplo, para el texto “Luis es un chico muy agradable. No me gusta verle tan triste.” los grados emocionales finales que obtenemos con el servicio correspondiente son:

Además de esta lista de grados se devuelve la lista de palabras que han llevado al resultado obtenido (Figura 5.12).

Tisteza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1,98	1,57	3,17	1,4	1,22

Tabla 5.8: Grados emocionales del texto “Luis es un chico muy agradable. No me gusta verle triste”.

```
"palabras": ["luis", "chico", "agradable", "gusta", "verle", "triste"]
```

Figura 5.12: Respuesta JSON que contiene la lista de palabras emocionales.

5.5. API EmoTraductor

Con el objetivo de facilitar a los desarrolladores el uso de todos nuestros servicios hemos creado un API². Esta API favorecerá la transferencia de resultados. Para ello es muy importante que exista esta API ya que nos permite mostrar una breve explicación de cada uno de los servicios junto la URL de su petición, la información sobre la respuesta que devuelve y varios ejemplos. La estructura que tiene nuestra API se puede apreciar en la figura 5.13. Como se puede observar los servicios están divididos en tres bloques. El primer bloque contiene los servicios desarrollados para las palabras, el segundo contiene los servicios desarrollados para las frases y el último contiene aquellos desarrollados para los textos.



Figura 5.13: Estructura general de la API.

Cada servicio aparece acompañado de una etiqueta “(ver más)” que lleva a una sección dedicada al servicio en cuestión. En esta sección aparece toda la información necesaria para comprender qué hace el servicio, qué recibe y qué devuelve. Aparece también el tipo de servicio que es (GET o POST), sus parámetros, la URL que hay que utilizar para acceder a él y algunos ejemplos de peticiones y respuestas. En las figuras 5.14 y 5.15, podemos ver toda la

²<http://sesat.fdi.ucm.es/apiEmoTraductor/>

información proporcionada sobre el servicio de grados de una palabra.

The screenshot shows a web page with a light purple header and footer. The main content area has a white background. It displays the following information:

- Palabra - Emoción mayoritaria**
- Descripción:** Devuelve la emoción con mayor grado, junto con el grado, dada una palabra. Si la palabra no existe en el diccionario afectivo, devuelve una lista de emociones vacía y el grado como 0.
- Tipo petición:** Petición de tipo GET
- URL:** La URL de la petición es: <http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/mayoritariaEmo>
- Información de la respuesta:** Se obtiene la respuesta en JSON. Devuelve en el JSON dos valores: en "grado" el grado con el que se ha elegido la emoción mayoritaria y "emociones" con una lista de las emociones mayoritarias.
- Parámetros:**

Nombre	Requerido	Descripción	Valor por defecto
palabra	Sí	Es la palabra que queremos buscar	No tiene valor por defecto

Figura 5.14: Información mostrada en la api para el servicio de obtener los grados para las categorías emocionales de una palabra.

The screenshot shows a web page with a light purple header and footer. The main content area has a white background. It displays the following examples:

- Ejemplo petición:** <http://sesat.fdi.ucm.es/emociones/palabra/mayoritariaEmo?palabra=abejas>
- Ejemplo de respuesta:**
 - En caso de ser una palabra que aparece en el diccionario:


```
{
            "grado": 3.47,
            "emociones": ["Miedo"]
          }
```
 - En caso de no aparecer en el diccionario:


```
{
            "grado": 0,
            "emociones": []
          }
```
 - En caso de tener más de una emoción mayoritaria, es decir que el grado de dos emociones sea el máximo:


```
{
            "grado": 3.47,
            "emociones": ["Miedo", "Alegria"]
          }
```

*Este caso no existe en el diccionario.

Figura 5.15: Ejemplos mostrados en la api para el servicio de obtener los grados para las categorías emocionales de una palabra.

Esta API es pública y seguirá ampliándose con los servicios que se desarrollen más allá de este TFG.

Capítulo 6

EmoTraductor

RESUMEN: En este capítulo se explicará el proceso de diseño y desarrollo de la aplicación web para detectar las emociones contenidas en un texto. En la sección 6.1, se presenta el problema que tratamos de resolver con esta aplicación. En la sección 6.2, se presentará el proceso de diseño de la interfaz. Finalmente, en la sección 6.3, se detalla la implementación de la aplicación final.

6.1. Descripción del problema a resolver

Según la Confederación Asperger España¹, una de las principales dificultades a las que se enfrentan las personas con Asperger es detectar emociones y sentimientos ajenos así como dificultad para expresar los suyos propios. Esto hace que en su día a día se encuentren en situaciones en las que la correcta identificación de emociones es fundamental para integrarse socialmente. Por ejemplo, a la hora de opinar en un blog es muy posible que se expresen de tal manera que no cumplan los convencionalismos sociales, es decir, si les enfada lo que se haya publicado pondrán un comentario con un tono de enfado bastante elevado; también se encontrarán problemas en otras situaciones aún más normales como puede ser contestar a un correo de un jefe o un profesor pudiendo malinterpretar el tono de dicho correo y contestar de una manera incorrecta. En estos casos sería muy útil poder contar con una herramienta capaz de mostrarles las emociones del texto que están leyendo o escribiendo. Con esta herramienta podrán asegurarse de si la emoción que

¹<https://www.asperger.es>

han extraído de un texto es correcta o si la emoción que transmite un texto que han escrito coincide con la emoción que deseaban trasmitir.

Según la Confederación Asperger España, una de las cualidades de las personas con síndrome de Asperger es que son más eficientes en trabajos técnicos, por lo que una aplicación web les resultará fácil y útil para su día a día, a la hora de vencer la dificultad que les supone el reconocimiento correcto de las emociones. Nuestra aplicación no solo debe dar información acerca de la emoción global del texto, sino que también debe dar pistas sobre cuales son los elementos del texto que influyen en dicha emoción global. Estas pistas serán vitales si el usuario encuentra que la emoción que transmite el texto no es la deseada, pues le ayudarán a saber que tiene que cambiar para conseguir transmitir la emoción deseada correctamente.

6.2. Diseño de la interfaz

Para crear la interfaz de la aplicación web hicimos dos iteraciones de diseño. Una primera iteración competitiva entre las tres integrantes del grupo y una segunda iteración con expertos de la Asociación Asperger Madrid. En las siguientes subsecciones explicaremos en detalle cada una de estas iteraciones y el resultado final de nuestra interfaz.

6.2.1. Primera iteración: Iteración competitiva

Cada una de nosotras diseñó un prototipo distinto para la aplicación web de forma independiente. El objetivo era proponer diferentes ideas sin que las ideas de una influyesen en las demás; de esta manera habría más variedad de funcionalidades así como distintos diseños para la misma funcionalidad. Una vez que los tres prototipos estuvieron listos hicimos una puesta en común para analizar los resultados. A continuación se muestra el resultado del análisis de los tres prototipos indicando sus semejanzas y diferencias.

En los tres prototipos realizados, la manera de introducir el texto y la pantalla principal eran bastante semejantes, tenían un cuadro de texto donde introducir el texto a interpretar. Como se puede ver en las figuras 6.6, 6.5, 6.3, en dos de los prototipos, además, hay un botón para ejecutar el intérprete, de igual manera que se implementó en nuestra interfaz final.

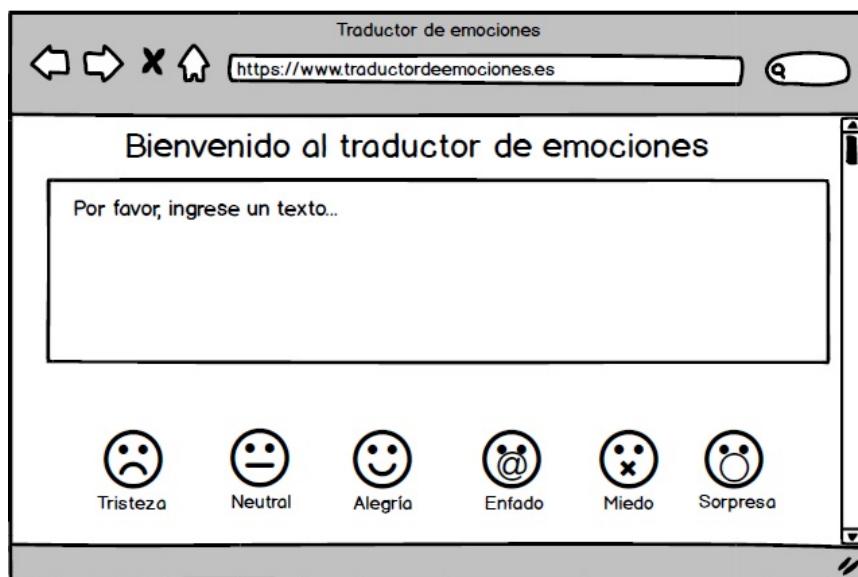


Figura 6.1: Pantalla inicial del prototipo de Gema

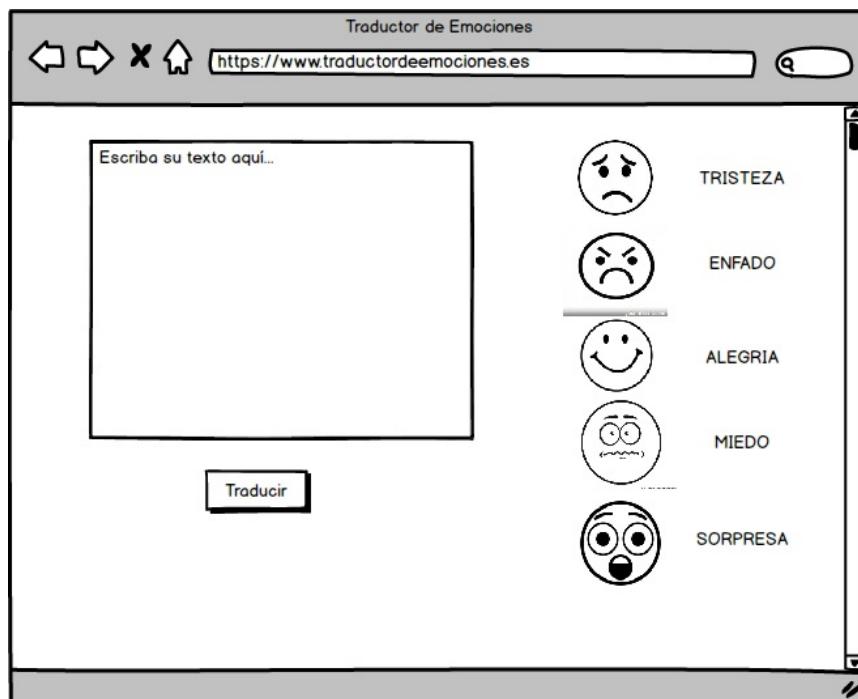


Figura 6.2: Pantalla inicial del prototipo de Elena

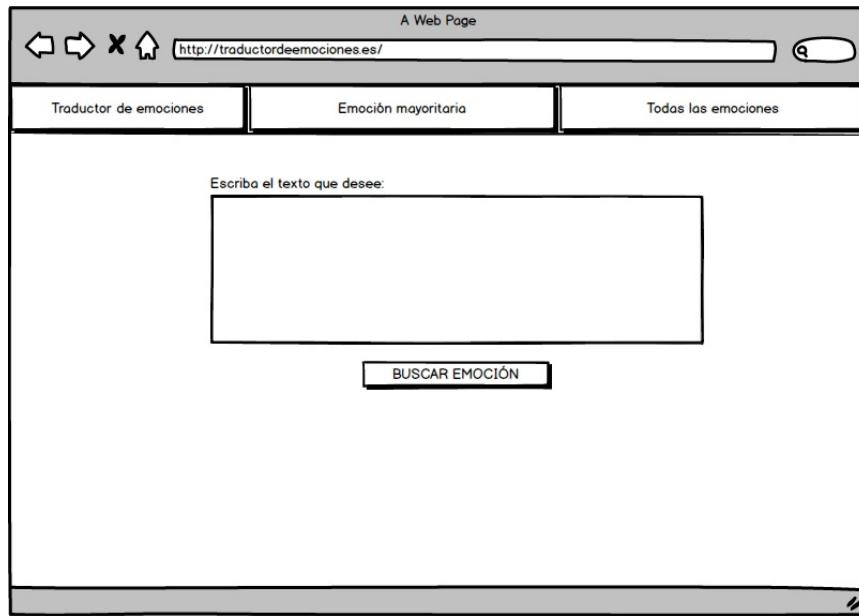


Figura 6.3: Pantalla inicial del prototipo de Paloma

En cuanto a la forma de representar las emociones en la pantalla inicial había tres formas diferentes de hacerlo:

- Mediante emoticonos que representaban las diferentes emociones debajo del cuadro de texto tal y como se ve en la figura 6.6.
- Mediante emoticonos que representaban las diferentes emociones al lado derecho del texto como se puede ver en la figura 6.5.
- No mostrando inicialmente ningún emoticono como se puede ver en la figura 6.3. En este prototipo aparecían solo cuando había algún resultado que mostrar.

Respecto a la manera de mostrar los resultados emocionales del texto, los tres prototipos coinciden en representar cada emoción básica con un emoticono y con un valor, en porcentaje, representando la intensidad de la emoción. Aún así los modelos difieren en algunos aspectos, como puede ser el marcado de las emociones presentes en el texto y la emoción mayoritaria. Tal y como se puede ver en la figura ??, resaltaba los emoticonos correspondientes a las emociones que están presentes en el texto. Para conocer la emoción mayoritaria había que pulsar un botón situado en la parte superior de la pantalla, la opción de mostrar únicamente la emoción mayoritaria. Por otra parte, los prototipos de Elena y Gema, tal y como se puede ver en las

figuras ?? y ??, modificaban el valor (en porcentaje) de la intensidad de la emoción para indicar que emociones se encontraban en el texto y mostraban una frase para indicar cuál era la emoción mayoritaria. También podías seleccionar las distintas emociones pulsando sobre el emotícono y marcaban visualmente las palabras del texto que transmitían la emoción que había sido seleccionada.

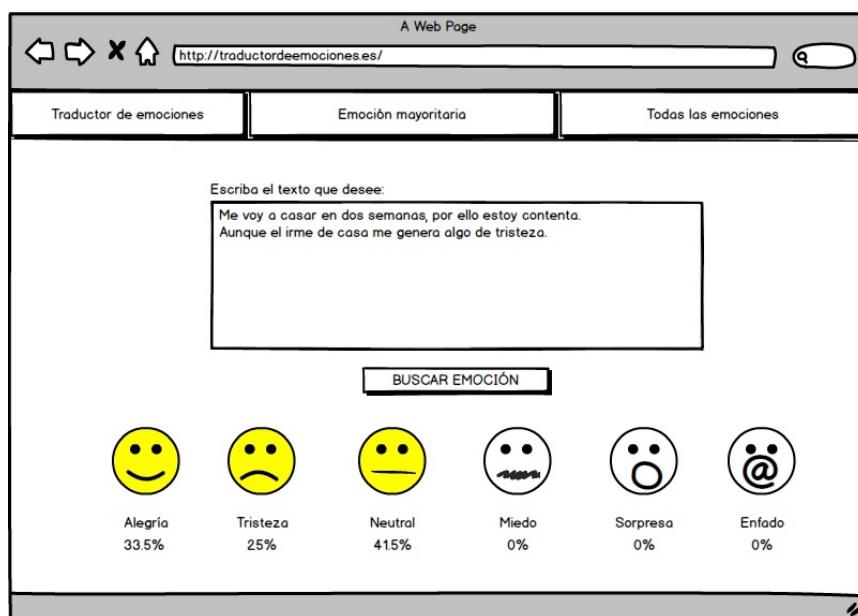


Figura 6.4: Resultado del análisis emocional del prototipo de Paloma

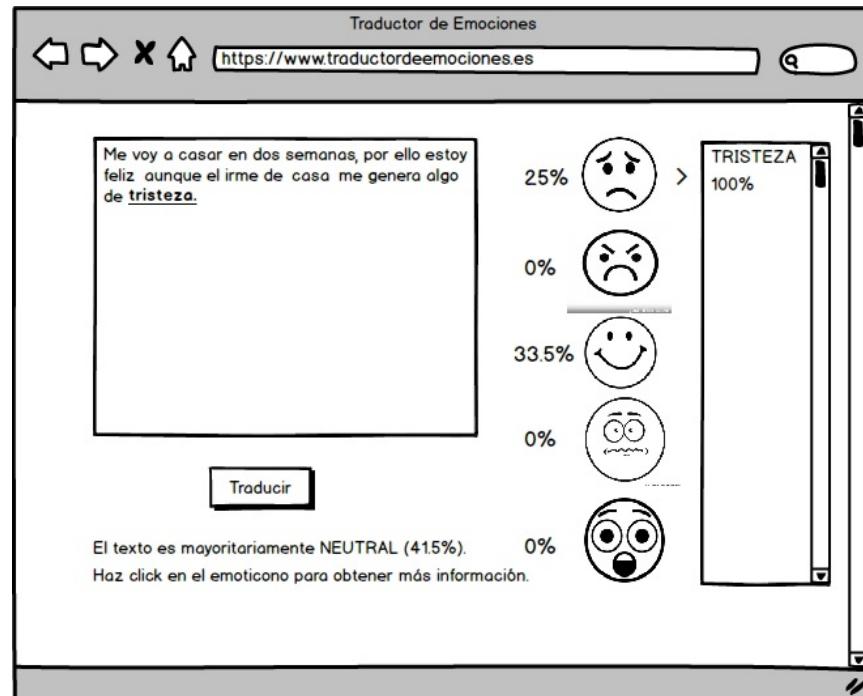


Figura 6.5: Resultado del análisis emocional del prototipo de Elena

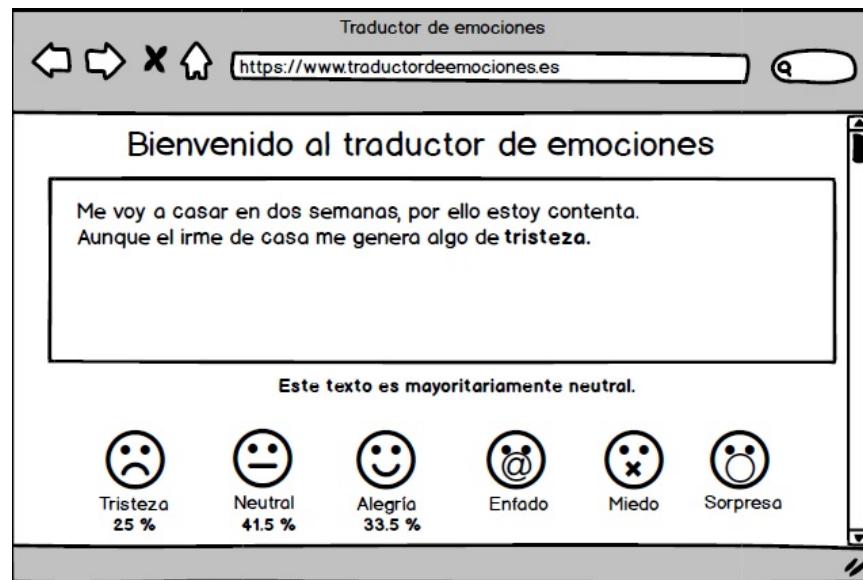


Figura 6.6: Resultado del análisis emocional del prototipo de Gema

Los tres prototipos se pueden encontrar en nuestro repositorio de GitHub,

en la rama correspondiente.²

6.2.2. Segunda iteración: Evaluación con expertos

Tras comparar los tres prototipos se construyó uno común para que fuera analizado por expertos. La principal novedad de este prototipo respecto a los anteriores es que hemos añadido un menú de configuración para modificar la visualización de los resultados, del que hablaremos más adelante.



Figura 6.7: Pantalla inicial por defecto del segundo prototipo

La pantalla principal por defecto, tal y como puede verse en la figura 6.7, contiene un cuadro de texto para introducir el texto a evaluar y las emociones básicas representadas por emoticonos situadas debajo de este cuadro. Al evaluar los tres prototipos anteriores barajamos diferentes posibilidades de mostrar los resultados emocionales por lo que añadimos un menú de configuración para que los expertos pudieran orientarnos en cuál podría ser la manera más útil o intuitiva. Para acceder a esta configuración, hemos añadido en la pantalla principal, que podemos ver en la figura 6.7, un botón en la esquina superior derecha. En este menú de configuración añadido que podemos ver en la figura 6.8 se muestran las diferentes opciones de visualización de los resultados; estas son:

- Ver los resultados emocionales a la derecha, tal y como se puede ver en la figura 6.9.

²<https://github.com/NILGroup/TFG-1718-Emociones/tree/Prototipos>

- Ver los resultados emocionales debajo del cuadro de texto donde se introduce el texto a evaluar como se puede ver en la pantalla por defecto de la figura 6.7.
- Los resultados muestran únicamente las emociones presentes en el texto 6.13.
- Mostrar únicamente la emoción mayoritaria del texto como se puede ver en la figura 6.14.
- Mostrar la intensidad de las emociones con porcentajes al lado del emoji de la emoción correspondiente como se puede ver en la pantalla por defecto, en la figura 6.7.
- Mostrar información sobre las palabras emocionales indicando su emoción y grado como se puede ver en la figura 6.15.
- Mostrar los resultados con un gráfico como se puede ver en la figura 6.12.

Las diferentes opciones de visualización pueden combinarse para generar una interfaz personalizada para el usuario final.

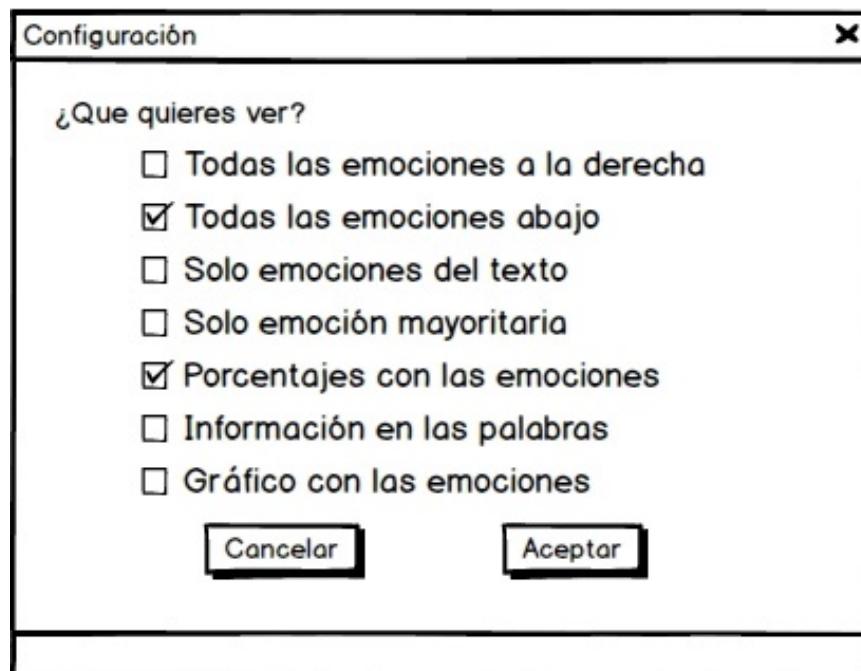


Figura 6.8: Menú de configuración del prototipo de la 2^a iteración

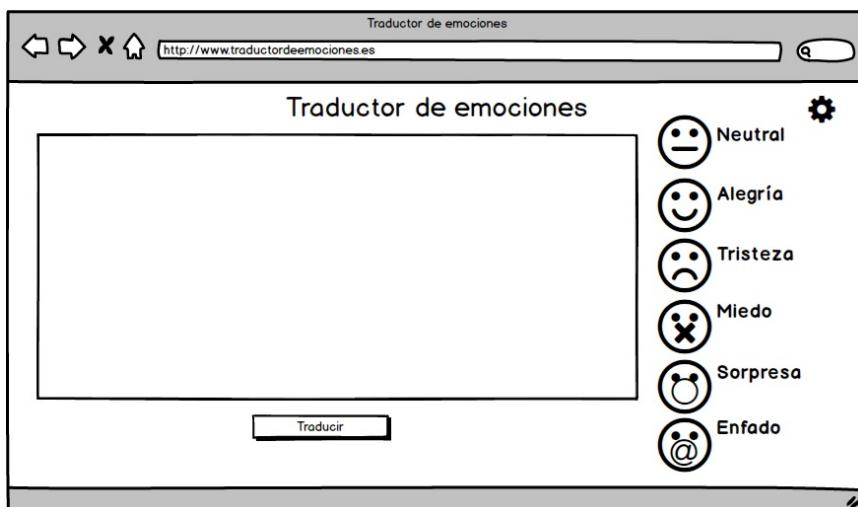


Figura 6.9: Pantalla inicial personalizada con las emociones a la derecha del segundo prototipo



Figura 6.10: Pantalla de análisis con los porcentajes abajo

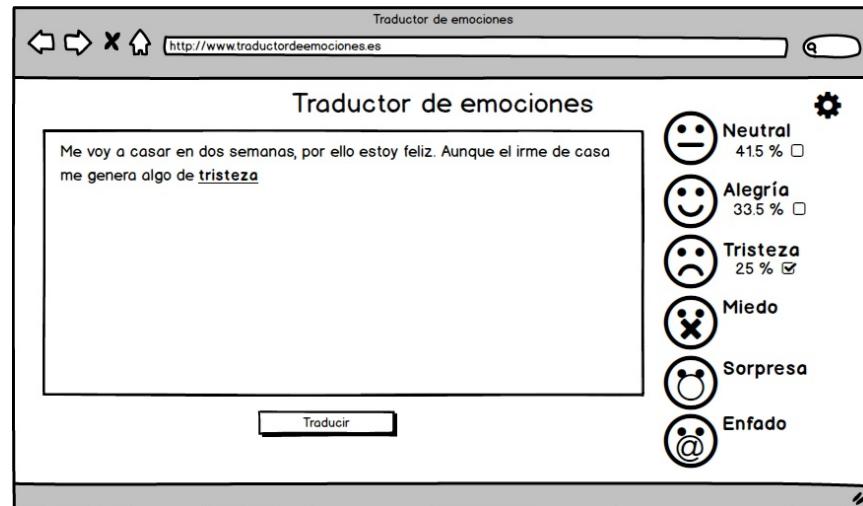


Figura 6.11: Pantalla de análisis con los porcentajes derecha y palabras marcadas

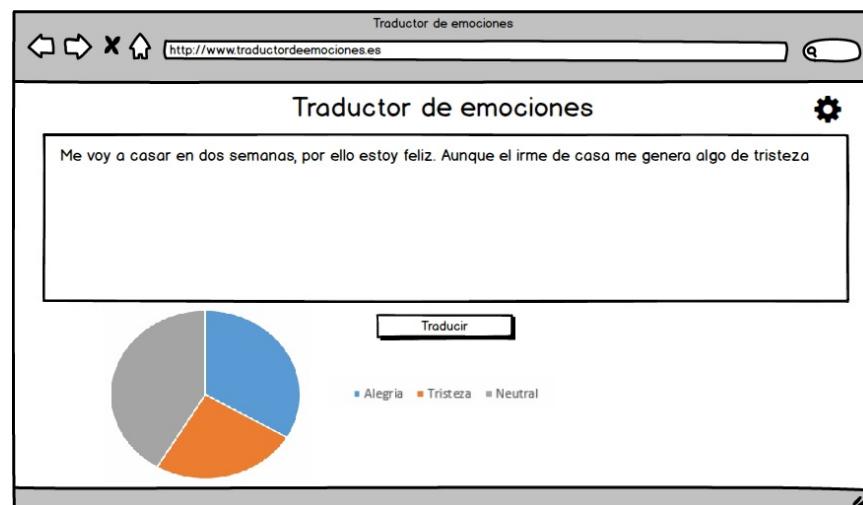


Figura 6.12: Pantalla de análisis con gráfico

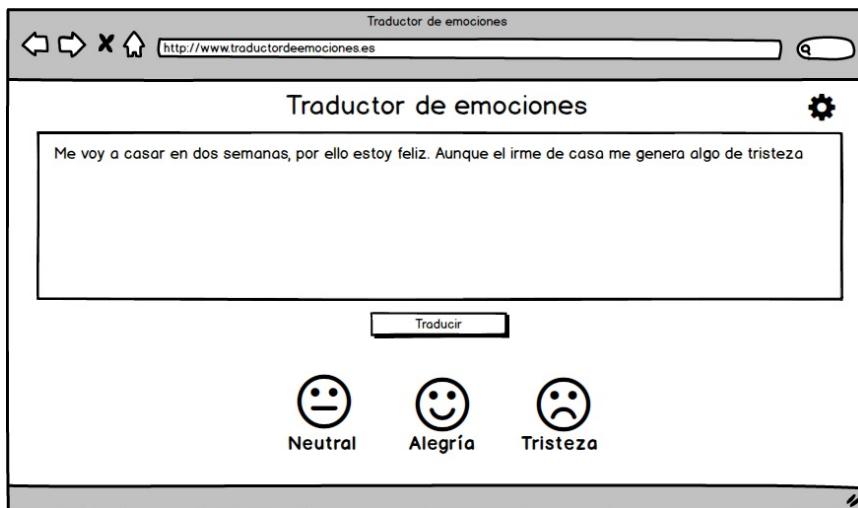


Figura 6.13: Pantalla de análisis mostrando las emociones que aparecen

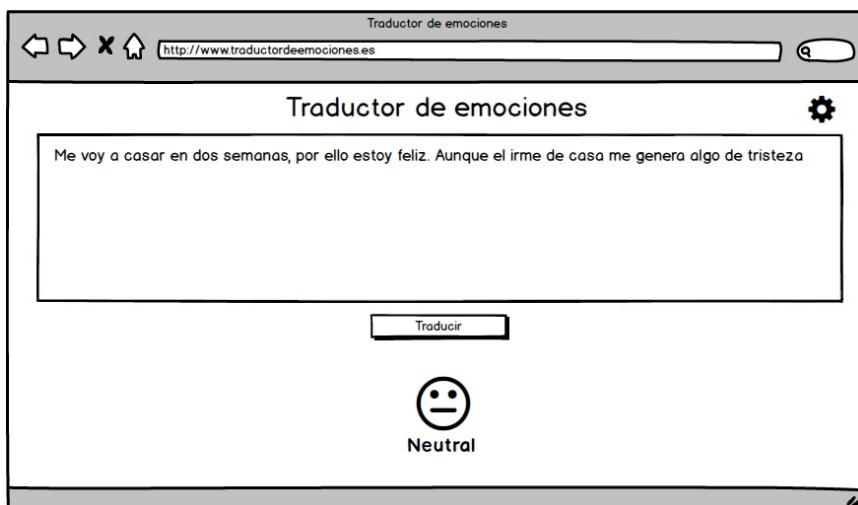


Figura 6.14: Pantalla de análisis mostrando sólo la mayoritaria

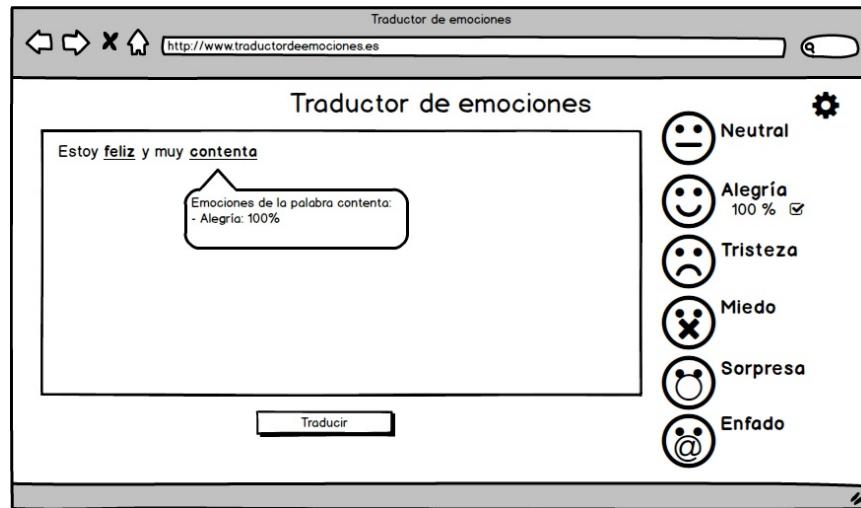


Figura 6.15: Información sobre la palabra contenta

El prototipo final de esta segunda iteración puede consultarse en nuestro repositorio de GitHub, junto a los prototipos iniciales.³

Una vez creado el prototipo se lo presentamos en una reunión a los expertos de Asperger Madrid. La reunión tuvo lugar el 22 de Marzo de 2018 en la Asociación Asperger Madrid. Acudimos las tres integrantes del grupo con nuestras directoras.

Una vez allí, cuatro expertos que trabajan en la asociación probaron el prototipo y nos dieron su opinión como expertos. Las conclusiones principales que extrajimos de esta evaluación fueron:

- Los porcentajes pueden despistar a los usuarios potenciales de la aplicación. Sería mucho mejor mostrarlo de manera visual, con una barra dividida por emociones, cada emoción con un color y repartir esta barra proporcionalmente entre las emociones según los resultados obtenidos del texto.
- Usar como emoticonos para las emociones los que proporciona ARA-SAAC, ya que los usuarios potenciales están más familiarizados con ellos que con losse usaban en el prototipo.
- El texto “neutral”para identificar la ausencia de emociones puede ser ambiguo. Nos recomendaron poner un texto más claro, como por ejemplo: “Este texto no tiene emociones.” cambiar la palabra “neutral”por “tranquilo”.

³<https://github.com/NILGroup/TFG-1718-Emociones/tree/Prototipos>

- Respecto a la posición donde colocar el resultado emocional, nos explicaron que para ellos era indiferente y que estéticamente les gustaba más que apareciera el resultado debajo del texto. Nos aconsejaron dejar fijo el lugar y no dar opción a configurarlo ya que pensaban que no iba a aportar ningún beneficio.
- Los expertos nos indicaron que sería muy útil permitir cambiar el color asociado a cada emoción ya que las personas con Asperger tienen mayor probabilidad de tener sinestesia⁴. Los expertos también indicaron que sería muy útil poder cambiar las imágenes asociadas a las emociones por las que los usuarios finales eligiesen, esto les ayudaría a interpretar mejor los resultados.

6.2.3. Versión final de la interfaz

Teniendo en cuenta las conclusiones obtenidas en la evaluación con los expertos creamos la versión final de la interfaz de nuestra aplicación.

La pantalla principal por defecto será muy similar a la propuesta en nuestro segundo prototipo, esta pantalla principal se puede ver en la figura 6.16, mostrando la información emocional por debajo del cuadro de texto. Para representar las emociones se muestran los pictogramas de ARASAAC. A cada emoción le corresponderá, además, un color. Los colores por defecto son los utilizados en la película "Del revés": amarillo para la alegría, azul para la tristeza, rojo para el enfado, morado para el miedo y verde para asco. El usuario podrá cambiar los colores en el menú de configuración tal y como se muestra en la figura 6.8 si los que hemos elegido no le resultan claros.

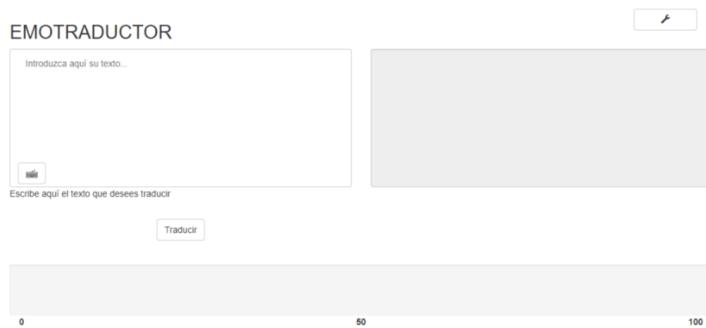


Figura 6.16: Pantalla inicial de la aplicación web

⁴Condición por la que se experimenta una mezcla de los sentidos. Por ejemplo, se ven colores cuando se escuchan sonidos o se sienten emociones.

Las emociones presentes en el texto estarán representadas en una barra repartida de forma proporcional al grado de cada emoción en el texto tal y como se puede ver en la figura 7.11, así como las palabras emocionales que aparecerán en negrita.



Figura 6.17: Pantalla con resultado del análisis en la barra emocional de la aplicación web

Con toda esta nueva información y la base que ya teníamos procedimos a comenzar con el desarrollo de la aplicación web.

6.3. Implementación de la aplicación final

El primer paso para comenzar a dar forma a nuestra aplicación web consistió en desplegar los servicios web en el servidor que nos proporcionó la universidad. Desplegamos la aplicación desarrollada en Django en el Apache del servidor usando mod_wsgi, un módulo de Apache que le permite hospedar aplicaciones web desarrolladas en Python.

Comenzamos instalando Apache y el módulo en el servidor. Una vez que ambos estuvieron instalados, habilitamos el módulo y reiniciamos Apache.

Para que nuestra aplicación quedara alojada en Apache hubo que crear un virtualhost para ésta (un dominio que apunte al directorio donde está nuestro proyecto). Por último, activamos esta configuración y volvimos a reiniciar Apache.

Una vez concluido el despliegue de los servicios en el servidor y las iteraciones de diseño de la interfaz, comenzamos a desarrollar la aplicación web para la traducción emocional usando HTML, CSS, Ajax y JavaScript.

HTML es un lenguaje de marcado que nos permite el desarrollo de la interfaz de nuestra aplicación web haciendo uso de archivos .css, en los cuales especificamos el formato de la misma (colores, tamaños...). Usamos Javascript y Ajax para realizar las peticiones al servidor y tratar los datos que nos devuelve.

El estilo de diseño seguido en nuestra interfaz es el diseño plano: es una interfaz simple, con formas limpias y funcionales. Usamos las figuras geométricas básicas para que los objetos parezcan simples visualmente.

Nuestra interfaz web se apoya principalmente en tres principios de diseño:

- Principio de proximidad: Si dos elementos están juntos están relacionados. En nuestra interfaz, existen dos áreas grandes juntas (una donde se escribe y otra donde se muestra el resultado), al estar juntas entendemos que tienen relación y una vez pulsado el botón de traducir entenderemos cual es la relación. También empleamos este principio con la ayuda que aparece debajo del cuadro donde se va a escribir, al estar situados juntos, el usuario entenderá rápidamente que la ayuda es con respecto al cuadro de texto. Seguir este principio, nos parecía importante ya que facilita el aprendizaje.
- Principio de consistencia externa: Consiste en mantener las expresiones habituales dentro de un sistema como clicks, pulsaciones, menús, atajos de teclado, elementos visuales o procedimientos. En nuestra interfaz, se pueden utilizar los atajos de teclado para copiar, pegar o seleccionar. También tiene una consistencia con Google, ya que creemos que el traductor de Google es una aplicación que se utiliza mucho y con gran facilidad; si nuestra aplicación se asemeja en algunos aspectos ayudará a que el usuario sea capaz de entender la aplicación más rápido.
- Principio de libertad y control del usuario: El usuario debe sentir el control sobre la aplicación, haciendo que se sienta más cómodo y capaz. Nos apoyamos en este principio al crear la personalización de la interfaz de la web, haciéndole entender al usuario que es capaz de controlar la aplicación y amoldarla a sus gustos.

Capítulo 7

Evaluación

RESUMEN: Una vez finalizada la implementación de todos los servicios y la interfaz web hemos realizado pruebas para valorar nuestra aplicación. Hemos hecho dos tipos de evaluaciones diferentes: evaluación de la corrección del marcado emocional y evaluación de la usabilidad y utilidad de la aplicación. En la sección 7.1 comentaremos la evaluación del marcado y en la sección 7.2. la evaluación con usuarios finales y de la aplicación.

7.1. Evaluación del marcado emocional

Llamamos evaluación del marcado emocional a la evaluación realizada sobre los resultados del etiquetado emocional. Con esta evaluación queremos determinar el nivel de corrección de la marcación realizada por el sistema. Para esto, hemos escogido una serie de noticias, blogs y cuentos que serán marcados emocionalmente por nuestro sistema. Tras el análisis de resultados obtenidos sacaremos conclusiones sobre su eficacia y los puntos a mejorar. En las siguientes subsecciones se muestran los resultados para cada uno de los textos evaluados. Mostraremos el texto en cuestión, con las palabras consideradas emocionales en negrita y una tabla con los resultados para cada emoción señalando la mayoritaria.

7.1.1. Cuentos

Hemos utilizado cuentos cortos o resumenes de cuentos más largos como casos de prueba. En total tenemos 13 de este tipo y a continuación mostramos los resultados para cada uno de ellos y un análisis sobre su corrección.

7.1.1.1. Blancanieves

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Había una vez una princesa dulce y gentil llamada Blancanieves. La malvada reina estaba celosa de la belleza de Blancanieves. Blancanieves tuvo que huir y se refugió en la casa de los siete enanitos. La reina engañó a Blancanieves con una manzana envenenada. Pero llegó el príncipe, despertó a Blancanieves con un beso y vivieron felices para siempre."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.19	2.02	3.02	1.81	1.51

Podemos ver en la tabla que la emoción mayoritaria es alegría tal y como esperábamos porque el cuento tiene un final feliz y es infantil. Por otra parte los resultados nos parecen coherentes ya que la segunda emoción es el miedo y en este cuento aparece una malvada bruja.

7.1.1.2. Blancanieves y sus amigos

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"La amable y gentil Blancanieves tenía muchos amigos. Los animales del bosque eran sus amigos. Un pequeño pajarito era su amigo. El príncipe azul era su amigo. Pero los siete enanitos eran los mejores amigos de Blancanieves."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.33	1.5	4.14	1.17	1.1

Este cuento también nos da un resultado correcto, ya que los amigos están relacionados con la alegría.

7.1.1.3. La sirenita

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Ariel era una sirenita que vivía bajo el mar. Ariel se sentía fascinada por los humanos, sobretodo por el príncipe Eric. Ariel pidió a la bruja del mar que la transformara en humana para poder estar con el príncipe Eric. Si Eric no besaba a Ariel antes de que pasaran tres días, ella volvería a convertirse en sirena. Pero ni la magia de la bruja del mar pudo separar a Eric y Ariel."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.92	2.12	3.89	1.4	1.33

La sirenita es un cuento con un final feliz y por ello la emoción correcta es la alegría y el etiquetado emocional es correcto.

7.1.1.4. La bella durmiente

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Cuando nació la princesa Aurora, las hadas buenas le hicieron maravillosos regalos. Pero el regalo de la malvada Maléfica fue una maldición: al cumplir dieciséis años, la princesa se pincharía en una rueca. Las hadas se llevaron a Aurora a vivir al bosque. Querían protegerla. La maldición de Maléfica era muy fuerte. Hizo que Aurora se pinchara el dedo y se durmiera. El príncipe Felipe rompió el hechizo y despertó a la Bella Durmiente."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.82	2.12	2.29	1.8	1.29

Aunque la emoción mayoritaria de este cuento sea la alegría, con la que estamos de acuerdo dado que el cuento es infantil y posee un final feliz, la interfaz posteriormente devolvería que es un texto sin emociones dado que ninguno de los resultados supera el 2.5, resultado con el que también estamos de acuerdo ya que en este texto también domina bastante el miedo de la maldición.

7.1.1.5. La margarita

Este texto es un fragmento de un cuento que se llama 'La margarita' cuyo autor es Hans Christian Andersen¹.

"Había una vez una casa de campo con un jardín lleno de flores y una cerca pintada. En medio del bello y verde césped crecía una pequeña margarita. El sol era igual de generoso con la pequeña margarita que con las grandes y suntuosas flores del jardín. Y la margarita crecía, de hora en hora. Allí estaba una mañana la margarita, recibiendo el calor del sol, despreocupada, sin dolerse de ser una pobre flor insignificante. Estaba contenta y, mirando al sol, escuchaba el alegre canto de la alondra, feliz como si fuera un día de fiesta. Los niños estaban en la escuela, y mientras ellos estudiaban, la margarita aprendía a conocer la bondad de Dios en el calor del sol y en la belleza de lo que la rodeaba."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.45	1.47	3.79	1.17	1.13

Este resultado también lo consideramos correcto.

7.1.1.6. La bella y la bestia

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Bella vivía en una pequeña aldea. Le encantaba leer. Bella quería mucho a su padre. Cuando desapareció, Bella salió a buscarlo. Bella encontró a su padre en el castillo de la Bestia. Bella y Bestia aprendieron a ser amigos. Cuando Bella se enamoró de Bestia, él volvió a convertirse en príncipe."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.62	1.87	3.9	1.37	1.19

Aunque en este cuento podría parecer que las emociones son tristeza y miedo por la situación entre el padre y la hija y el hecho de que aparezca una bestia, nos habla en realidad de como los protagonistas son amigos y se enamoran resultando así un final alegre, por lo que estamos de acuerdo con este resultado.

¹Fuente: <http://www.cuentoscortos.com/cuentos-clasicos/la-margarita>

7.1.1.7. El castillo de Bestia

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

“Bestia vivía en un castillo encantado. Plumero, la Señora Potts y Din-Dón dieron la bienvenida a Bella. Todos se esforzaron para conseguir que Bella se sintiera como en casa. Bella disfrutaba de las cenas con Bestia en el gran comedor del castillo. Bella se sintió feliz de que aquel castillo fuera su hogar para siempre.”

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.11	1.13	3.14	1.0	1.0

Este cuento lo calificaríamos como alegre, y nuestro programa lo hace de la misma manera. Cabe destacar que pone enfado y asco a 1, lo que significa que no hay presencia de estas emociones.

7.1.1.8. Cenicienta

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

“Cenicienta trabajaba mucho, día y noche. Y a pesar de todo estaba alegre. Se divertía con sus amigos los ratones. También se ponía contenta cuando cantaba. Pero creer en sus sueños era lo que la hacía sentirse más feliz.”

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.43	1.53	4.05	1.27	1.16

Este cuento es claramente alegre o esperanzador por lo que este resultado nos parece correcto.

7.1.1.9. Mulán

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

“Mulán quería llevar el honor a su familia. A veces era difícil. Un día, el padre de Mulán se enteró que tenía que ir a la guerra. Mulán

fingió ser un muchacho. Se unió al ejército para que su padre no tuviera que hacerlo. Mulán se entrenó duramente. Ayudó al ejército chino a ganar la guerra. La familia de Mulán se sintió muy orgullosa de ella."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.39	1.36	1.94	1.23	0.96

Con este cuento hay más controversia porque al hablar de la guerra puede llevarnos a la tristeza o al miedo, aunque el final es alegre, podríamos decir que es un cuento neutral. El resultado que nos devuelve la aplicación es que la mayoritaria es la alegría pero al no superar el umbral del 2.5 mostraría que no tiene emociones.

7.1.1.10. Pinocho

El cuento original fue publicado por Ediciones Orbis, S.A. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Había una vez un artesano que labraba en madera juguetes tan bellos que todos lo tenían por un escultor y un maestro. Maese Gepetto, que así se llamaba, era muy anciano, y entre sus muchas virtudes no figuraba el buen carácter. Por eso, había envejecido solo. Un día, sintiéndose más viejo y más solo que de costumbre, para ahuyentar la soledad decidió tallar en madera un muñeco que le hiciera compañía. Eran tantos los que había construido para transformar el aburrimiento de los niños en momentos maravillosos. Ahora se fabricaría uno para él. En el taller de un colega carpintero consiguió un tronco de pino y se dispuso a fabricar el muñeco. Corta un poco aquí, talla un poco allá y he aquí la cabeza, la nariz y la boca... En cuanto hubo terminado de modelar la boca de madera, el muñeco rompió a hablar, exclamando: Quién eres, eres mi abuelito. Superado el asombro, maese Gepetto se apresuró a completar su obra y, como había tallado al muñeco en un tronco de pino, pensó llamarlo Pino. Pero después de reparar en su traviesa mirada, decidió que le iría mejor el nombre de Pinocho. Y en cuanto Pinocho tuvo un par de piernas de madera, se incorporó de un salto, cogió impulso y se marchó a todo correr."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.36	1.54	2.59	1.12	1.0

Este fragmento del comienzo del cuento popular de Pinocho es alegre tal y como indica el traductor de emociones.

7.1.1.11. Pocahontas

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Pocahontas era una indígena de Norteamérica. Amaba la naturaleza. Un día, un barco de Inglaterra llegó a Norteamérica. Algunos ingleses eran codiciosos y malvados, pero John Smith era bondadoso y amable. La tribu de Pocahontas quería que los ingleses se fueran. Los ingleses se fueron en su barco, pero Pocahontas y John Smith nunca se olvidarían uno de otro."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.55	1.54	2.07	1.16	0.99

En este texto se enfrentan adjetivos contrarios codiciosos y bondadosos, malvados y amables, por lo que es natural que sea un texto más difícil de clasificar y por ello, aunque la aplicación indique que la emoción mayoritaria es la alegría, con lo que estamos de acuerdo, la interfaz web mostraría que este texto no tiene emociones porque no supera el umbral del 2.5.

7.1.1.12. Aladdín

El cuento original fue publicado por Louis Weber, Disney Enterprises, Inc. Nosotras hemos utilizado un resumen obtenido de Internet.

"Yasmín era una princesa y vivía en el palacio real. Su padre quería que se casara. Pero ella no estaba enamorada. Yasmín escapó del palacio. Deseaba ser libre. Yasmín conoció a Aladdín en el bazar. Con la ayuda del Genio, Yasmín y Aladdín se enamoraron."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.47	1.71	3.81	1.26	1.14

Podríamos decir que este cuento, aunque tiene final feliz es un poco triste porque la princesa está triste hasta que se enamora. Pero la aplicación no entiende sentencias como "no estaba enamorada" que sería algo propio del enfado o la tristeza y las califica por la palabra "enamorada como alegre. Es por esto que este resultado es el esperado, pero sabemos que contemplar las negaciones es un aspecto a mejorar en trabajo futuro.

7.1.1.13. El ratoncito Pérez

Este cuento es 'La fantástica historia del Ratoncito Pérez' de Meritxell Martí y Xavier Salomó.

"En un barrio pobre, junto al bosque del Quinto Pino, vivía el ratón Pérez con su familia. Sus padres pasaban el día buscando por los rincones un pedazo de queso para alimentar a su familia. No era fácil: un escobazo por aquí, una trampa por allí, cada día llegaban a casa magullados. A Pérez, la vida de los ratones no le parecía nada enviable. El pequeño roedor se lamentaba: Por qué no habré nacido gato, o pantera. Si al menos fuera rico viviría en otro barrio con más queso y menos trampas. Un día decidió que tenía que dar con un modo de salir adelante. Caminando pensativo, llegó al bosque del Quinto Pino. De entre los árboles le llegó el sonido de un aleteo."

"- ¿Quién anda ahí? - susurró, medio escondido bajo una mata."

"Pérez abrió los ojos como platos cuando una niña se acercó a él sin tocar el suelo. Estaba volando. La niña se presentó: "

"- Soy Pina, el hada de este bosque. Nunca te había visto por aquí."

"Pérez salió de la mata e, hipnotizado, saludó mientras miraba las alas que se movían sin parar:"

"- Me llamo Pérez, por cierto, ¿qué es un hada?"

"- ¡Es un ser mágico! - respondió Pina, sorprendida - . ¿Acaso no te han contado ningún cuento de hadas?"

"Pérez contestó que sus padres llegaban a casa sin ánimo de contar cuentos. Pina sintió lástima por el pobre ratoncito. En verdad, mucha gente temía a los ratones y no les ponía las cosas fáciles. El hada pensó unos instantes y a continuación le hizo una propuesta más asombrosa que ratón alguno haya escuchado."

"- Mira, Pérez, podemos hacer un trato. Hay algo que podrías traerme. A cambio, te haré un regalo mágico. ¿Qué me dices?"

"Pérez no podía creer que él pudiera hacer tratos con un hada. Pero en seguida reaccionó: ¿Qué tendría que traerte?, espero que no sea queso."

"El hada se rió. Cuando le dijo lo que esperaba de Pérez, el roedor se quedó de piedra."

“- ¿Cómo? - repitió, aturdido - . ¿Quieres que traiga los dientes de las niñas y niños de todo el mundo?”

“Pina se lo explicó:”

“- Querido Pérez, no te asustes. A los niños se les caen los dientes de leche para que puedan salirles los nuevos, más resistentes. Tú sólo tendrás que entrar en sus casas cuando duerman, recoger esos diente-citos y traérmelos.”

“Pérez seguía sin verlo claro. Le preguntó cómo entraría en todas las casas. Al fin y al cabo, sólo era un pequeño ratón. Pina sacó de su bolso una llave dorada y le dijo que con ella podría abrir todas las puertas del mundo. Pérez se relamió: podría entrar de noche en una gran quesería y... Pero el hada le leyó el pensamiento.”

“- No, Pérez, nada de robar queso. A cambio de los dientes, te daré otra cosa.”

“Y sacó de su bolso un cofre de madera.”

“- De este cofre siempre saldrán monedas y regalos. Los regalos serán para las niñas y niños en agradecimiento por llevarte sus diente-cillos. Y las monedas serán para ti. Con ellas, podrás ayudar a muchos ratones.”

“Pérez apenas podía creerlo. Sería el ayudante de un hada, viajaría por todo el mundo y tendría una gran recompensa.”

“- Pero Pina, ¿para qué quieres los dientes?”

“- Para hacer magia. Con polvo de dientes de leche y lava de volcán hago una pócima que reduce los objetos. Mezclado con trébol de cinco hojas, ese polvo te hace invisible. Con medio diente y agua de luna se puede viajar a cualquier sitio en un segundo... y muchos otros hechizos.”

“Tras decir esto, sacó del bolso un puñado de polvo y lo sopló sobre la llave y el cofre, que se volvieron diminutos.”

“- Entonces, ¿trato hecho? - dijo, ofreciendo al ratón la pequeñísima llave y el diminuto cofre.”

“Pérez los tomó y chocó su mano.”

“- ¡Trato hecho! - dijo el ratón.”

“Pina y Pérez se quedaron charlando hasta el anochecer. Entonces,

el ratón frotó la llave, tal como le indicó el hada, y desapareció del bosque. Esa noche entró en las casas donde a algún pequeño se le había caído un diente. Al despertar, el diente había desaparecido y en su lugar había un regalo. La noticia corrió como la pólvora por todas las casas. Todos los niños y niñas del mundo saben ya quién es el ratoncito Pérez y le dejan sus dientes de leche bajo la almohada para que pase con su cofre mágico. Además, cuando ven un ratón, no se asustan, podría ser él."

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.28	1.45	2.27	1.12	1.03

Viendo los resultados de este texto, vemos como pone como emoción mayoritaria la alegría ya que el ratón encuentra un hada y hace felices a los niños, pero la interfaz no mostraría emociones dado que no supera el 2.5, esto nos hace pensar que cuanto más largos son los textos más ambiguos son los resultados y es más sencillo no encontrar emociones.

7.1.2. Noticias

Hemos utilizado 4 noticias de distintos ámbitos. Un asesinato, un nacimiento, una noticia de la OMS y una política. Al igual que en los cuentos encontraremos el texto con las palabras emocionales en negrita y en una tabla los resultados de las emociones.

7.1.2.1. Noticia asesinato

Fuente: https://elpais.com/internacional/2018/03/20/mexico/1521567442_844144.html

Un brutal caso de violencia machista paraliza uno de los centros comerciales más concurridos de la Ciudad de México. Burló todos los controles de seguridad. Subió a la segunda planta del centro comercial. Dos disparos. Uno al pecho, el otro al abdomen. Después dejó una nota en el mostrador de la tienda en la que trabajaba su esposa y se disparó en la cara. El feminicidio e intento de suicidio paralizó este lunes Reforma 222, uno de los centros comerciales más concurridos de la Ciudad de México. Selene, de 28 años, falleció horas más tarde. Alejandro, el agresor de 35, sobrevivió y se encuentra grave, pero estable en un hospital de la capital. Después de las detonaciones, los trabajadores de las tiendas y los clientes corrieron para protegerse y resguardarse. Los hechos se produjeron a las tres de la tarde, en lo que había sido

una **anodina** tarde de **puente**. Las **primeras versiones** barajaban que se había **tratado** de un **robo** a la **zapatería** Nine West de la **plaza comercial**, que se **encuentra** en el Paseo de la Reforma, una de las **avenidas** más **transitadas** e **icónicas** de la **capital**. Despues las **autoridades** dieron a conocer que había sido un **homicidio**. La Procuraduría (Fiscalía) local ha **iniciado** las **investigaciones** por el **delito** de **homicidio calificado**. Selene había **pedido** a Alejandro el **divorcio** y la **custodia** de su **hijo**. El **agresor** había estado **preso** tres veces por **robo** en **2002, 2004 y 2012** y ya había **amenazado** unos **días** antes a Selene. "No vas tú a **destruir** mi vida y después como si nada. Por **puta** te **pasó** esto", se **lee** en la supuesta nota que **dejó** el **feminicida** y que ha sido **divulgada** por la **prensa mexicana**.

"La mujer lesionada manifestó que el hombre la había amenazado a causa de un **conflicto pasional**", señaló la policía capitalina. En un país en el que son **asesinadas** siete **mujeres** a diario por la **violencia machista**, los "**crímenes pasionales**" aún son **vistos** como **excusas** y **detonantes** para **atacar** a las **mujeres** por el **hecho** de ser **mujeres**.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
2.28	2.4	1.78	2.13	1.65

Con este resultado estamos también de acuerdo, ya que la emoción mayoritaria es el miedo y las noticias de asesinato es lo que provocan. Aunque nos fijamos en que esta emoción no alcanza el 2.5 por lo que resultaría no tener emoción con lo que no estamos del todo de acuerdo.

7.1.2.2. Noticia nacimiento

Fuente:

https://www.elespanol.com/corazon/celebrities/20180320/chiara-ferragni-madre-primer-hijo-sabemos-nombre/293471460_0.html

Chiara Ferragni ya es **madre** de su **primer hijo** y **sabemos** el **nombre**. La '**influencer**' todavía no se ha **pronunciado** en sus **redes sociales** pero los **medios italianos** **confirman** el **nacimiento** del **pequeño** Leone. Chiara Ferragni (30 años) por **fin** es **mamá** y, aunque la **influencer** italiana todavía no se ha **pronunciado** a través de sus **cotizadas** **redes sociales**, el **portal italiano** Tabloid ya ha **confirmado** la **noticia**. El medio italiano ha **anunciado** que el **hijo** de Chiara con el **rapero** Fedez **llegó** al mundo en la **noche** del 19 al 20 **marzo**. La **italiana** dio a luz en el hospital Cedars-Sinaí de Los Ángeles, el mismo en el que dio a luz Beyoncé (36), a través de un **parto** programado. Los 12 **millones** de **seguidores** de la **influencer**

apuntaban en las últimas horas que Ferragni podía estar dando a luz por su desaparición en redes sociales. Al final la noticia se confirmaba horas después, apodando ya en las redes sociales al pequeño como baby Raviolo, por el origen de sus padres. Pero ambos ya anunciaron en su Instagram en nombre del pequeño Leone. Según el mismo medio, el parto se habría adelantado dos o tres semanas, pero tanto el bebé como la madre se encuentran en perfecto estado. Era la misma Chiara la encargada de desvelar el sexo y el nombre de su primer hijo ante todos sus seguidores, considerada por Forbes como la influencer más poderosa del mundo de la moda dándose a conocer gracias a su web The Blonde Salad.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.63	1.8	3.09	1.38	1.29

Estamos de acuerdo con que la emoción de una noticia relacionada con nacimientos debe ser alegre.

7.1.2.3. Noticia OMS

Fuente:

<https://www.efe.com/efe/cono-sur/destacada-cono-sur/expertos-de-la-oms-recomiendan-declarar-a-paraguay-pais-libre-malaria/50000832-3556530>

Expertos de OMS recomiendan declarar a Paraguay "país libre de malaria". Un grupo de expertos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomendó declarar a Paraguay como "país libre de malaria" después de verificar la situación de esa enfermedad sobre el terreno durante dos semanas, informó el domingo el Ministerio de Salud Pública. La cartera sanitaria explicó a través de un comunicado que los expertos de la OMS comprobaron que en el país suramericano que "no se registran casos de transmisión local de malaria en los últimos años y que el sistema sanitario puede prevenir eventuales casos de esta enfermedad". Esta recomendación cierra el esfuerzo del sistema sanitario paraguayo en los últimos seis años, que desde 2012 no registra casos autóctonos de la enfermedad. "Este gran logro nacional posibilita que Paraguay hoy esté en el privilegiado sitio de primer país sudamericano en erradicar la enfermedad", indicaron desde el Ministerio de Salud Pública. La malaria pasó a la historia de los registros médicos del país en 2011, con el último caso registrado en Paraguay, según datos del Servicio Nacional de Erradicación del Paludismo (Senepa) presentados en septiembre de 2017. El Senepa se fundó a raíz del brote de malaria que sufrió

Paraguay en 1957, cuando unas 90.000 personas en el 90 % del territorio del país contrajeran la enfermedad. El paludismo o malaria es una enfermedad letal causada por parásitos del género plasmodium, que se transmiten al ser humano por la picadura de mosquitos infectados. El paludismo se mantiene todavía presente en 91 países concentrados en África, Asia y América, y se calcula que en 2016 hubo 445.000 fallecidos en todo el mundo y 216 millones de casos, según datos de la OMS.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
2.63	2.69	2.37	2.02	1.87

Una vez más, estamos de acuerdo con los resultados. En este texto cabe destacar que también estamos de acuerdo con la segunda emoción mayoritaria, la tristeza, ya que el numero de muertos nombrados es algo triste.

7.1.2.4. Noticia política

Fuente:

<https://www.animalpolitico.com/el-pulso/crisis-politica-en-espana-podria-llegar-a-su-fin/>

El estancamiento político que agobia a España desde hace 10 meses podría llegar a su fin pues se espera que el parlamento apruebe un gobierno liderado por el presidente interino Mariano Rajoy. Rajoy necesitaba una mayoría en el parlamento de 350 escaños durante la primera votación realizada el jueves, pero no la logró. El sábado se realiza una segunda votación en que sólo necesita más votos a favor que en contra. Cuenta con el apoyo de 170 legisladores, de los cuales 137 son de su propio partido, el centroderechista Partido Popular. Todo dependerá del Partido Socialista. Ha accedido a abstenerse en la votación del sábado aunque 11 diputados han dicho que votarán en contra. De ser elegido, Rajoy será juramentado por el rey Felipe VI el domingo. Si para el lunes no hay gobierno, se convocará a una tercera elección.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.44	1.33	1.94	1.39	1.17

Al igual que con otras de las pruebas, ninguna de las emociones supera el umbral del 2.5 por lo que este texto se mostraría neutral con lo que estaríamos de acuerdo. Dependiendo del punto de vista este texto puede llegar a ser alegre, por lo que no nos parece incorrecta esta emoción mayoritaria.

7.1.3. Blogs

Hemos utilizado 5 tipos de entradas de Blogs diferentes como ejemplo. A continuación, como en los casos anteriores mostraremos el texto empleado con sus palabras emocionales en negrita y una tabla con los resultados emocionales.

7.1.3.1. Blog agradecimiento

Fuente: Twitter: @cristipedroche

Una vez más, gracias. Una vez más me dejáis sin palabras y hacéis que todo merezca la pena. De verdad, gracias. Esto no es solo un regalo o una muñeca más. Quizás para algunos sí, pero para mí es algo muy muy especial. Significa que estáis ahí y que me apoyáis, y no sabéis las ganas de comerme el mundo que siento cuando os noto tan cerca. Os dejo fotos del paso a paso para que veáis todos los detalles y cómo está todo super cuidado. ¡Menudo trabajazo! Gracias, no solo a la marca que me lo ha hecho, sino a todos por vuestro calor. Gracias a vosotros las #PedrocheCampanadas tienen más sentido que nunca. Os adoro.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.29	1.21	2.77	1.04	0.95

En este texto de agradecimiento, estamos de acuerdo con que la emoción mayoritaria es la alegría.

7.1.3.2. Blog moda

Fuente: <https://stylelovely.com/ladyaddict/2018/04/black-and-white>

Hoy os dejo este outfit de entretiempo en blanco y negro. Llevo una blusa blanca con volantes de Storets que os he enseñado ya alguna vez por instagram, la combiné con LIA Jeans en negro y los zapatos de Dior. El abrigo línea oversize es de paño fino y lo estoy usando mucho estos días de ni frío ni calor. Esto es todo por hoy.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
1.1	0.93	2.05	0.96	0.9

Una vez más, estamos de acuerdo con que la emoción mayoritaria es la alegría, pero esta no supera el 2.5 por lo que el texto no contiene emociones con lo que estamos de acuerdo también.

7.1.3.3. Blog reflexión

Fuente: <http://www.martacarriedo.com/la-diary-003/>

Y bueno como ya sabéis que me encanta compartir todo con vosotros, mal que le pese a más de uno, hoy quiero hablaros de un tema me lleva preocupando las últimas semanas. ¿Qué entendéis vosotros por autoestima? Quizá pueda contestármelo la gente que critica que algunos no lo tenemos... Yo (y por supuesto mi verdad o mi opinión no son universales no, son simplemente MI forma de ver la vida), creo que puede ser verdad que no tenga mucho autoestima, pero no lo veo como algo negativo del todo. He vivido situaciones en mi vida con determinadas personas que seguro que si me quisiese un poco más ahora mismo no formaría parte de mi vida. Sin embargo lo siguen haciendo, y no me arrepiento de ello. ¿A esto lo podemos llamar no quererse a uno mismo? Yo más bien diría: querer más al otro que a uno mismo. Frase que por cierto me recuerda bastante a la enseñanza de Dios: "ama al prójimo como a ti mismo", aunque se de bastante poco hoy en día. Es diferente no tener autoestima a querer evitar problemas y preferir tener un trato cordial con personas que han sido importantes en tu vida. De todas formas esta es una decisión muy personal de cada uno y me parece injusto que se critique o se comente abiertamente sin ni si quiera conocer a la persona ni saber por qué situaciones ha pasado. No creo que haya nadie que tenga siempre el autoestima alto en todo momento. Las situaciones que vivimos a diario pueden hacer que suba o baje, pero también creo que es de ser inteligente el saber mantener nuestro autoestima dentro de unos límites. Yo no soy una persona muy orgullosa y la verdad es los enfados se me pasan muy rápido, incluso prefiero pedir disculpas aunque no tenga claro del todo que ha sido mi culpa con tal de poner fin a la discusión. Esto es algo que podría definir como una virtud más que como un "no me quiero a mi misma" o que tengo el autoestima baja. Y me encanta que mis padres me hayan enseñado este tipo de valores y educación, de seguir siempre hacia delante te hagan lo que te hagan, perdonando y sin odiar ni guardar rencor a nadie... que eso es lo que acaba consumiendo a muchas personas hoy en día: el rencor y la envidia. En fin, me gustaría saber cómo anda vuestra autoestima y si alguna vez os han dicho que lo tenéis muy alto o muy bajo... Yo me sigo queriendo y valorando a mi misma pero en su justa medida para nunca perder la visión de la realidad.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
2.0	1.99	3.12	1.8	1.56

La emoción mayoritaria es la alegría y estamos de acuerdo con el resultado.

7.1.3.4. Blog muerte

Fuente: <http://blogs.21rs.es/muertevida/>

Una **año** mas en este 21 de **enero**, esta **página** en **blanco** se **lleva** de **palabras** que **brotan** de mi **interior**, salpicadas de tantas **cosas** que **contar** que se **escapan** del propio **entendimiento**. Un **año** mas ha **pasado**, y ya son doce, desde aquella **mañana** tan **fría**, en que nuestros **cuerpos** se **separaban**, pero nuestras **almas** decidían estar **conectadas** para siempre. No podré **verte**, ni **escucharte**, ni **achucharte**... Pero sin **embargo** si puedo **sentirte** a **través** de tantas **personas** que van **llegando** a **través** de Lágrimas de Vida. A través de tantas **historias** que se **entremezclan** con la nuestra, y **convierten** tantas lágrimas en **vida**, que puedo besarte, olerte, y **achucharte**, porque **forman parte** de mi cada **instante**.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
2.16	1.91	2.7	1.61	1.33

Vemos que el resultado es alegría en vez de miedo o tristeza y esto se debe a que el EmoTraductor no entiende de contextos, en el blog una mujer recuerda el día en que perdió a uno de sus hijos y lamenta que no puede besarle o abrazarle. Estas palabras en el diccionario son alegres y al no tener en cuenta la negación asume que es un texto alegre.

7.1.3.5. Blog enfado

Fuente: <https://lauraescan.es/respeto/>

Los que me **conocéis** y los que me habéis **seguido** en **redes sabréis** que las **críticas** no las he **llevado** mal y he **aguantado** mucho. Pero es **obvio** que no es **agradable** leer **mentiras** **semana** tras **semana** y aún así **hacer** **oídos sordos** y seguir adelante con tu **trabajo**, tu **familia** y tus **amigos**. Claro que al ser '**personajes** **públicos**' tenemos ese **riesgo**. No es todo de rosa y nos **exponemos** a que la **gente** **hable**. Bien, mal, **regular**. Como

quieran. Pero ¿existe algún **tipo** de límite? ¿Quién lo **pone**? Después de la **nochecita** en Twitter y en **prensa** he **visto** que **desde** luego no **existe** ningún límite.

Tristeza	Miedo	Alegría	Enfado	Asco
0.68	0.91	1.4	0.63	0.56

Vemos que el resultado es alegría en vez de enfado. No es un caso alarmante, ya que como se ha explicado anteriormente, nuestro sistema tiene en cuenta las emociones por encima del 2.5 y en este caso en concreto no supera este límite ninguna de las emociones, aunque indique que la mayoritaria es la alegría, realmente la interfaz web diría que no existe ninguna emoción.

7.1.3.6. Conclusiones

Podemos concluir por lo tanto que las pruebas han sido bastante satisfactorias. Vemos, gracias a los resultados, que el límite puesto en el 2.5 nos favorece para indicar acertadamente las emociones. También nos damos cuenta de que es bastante importante entender las negaciones ya que cambian mucho los significados y cambiarían las emociones en muchos de los casos anteriores.

7.2. Evaluación de la aplicación

Gracias a la Asociación Asperger Madrid hemos podido probar esta aplicación con usuarios finales. Hemos realizado dos evaluaciones, una preliminar que nos ha servido para evaluar si el diseño de nuestra evaluación era adecuado y otra final. En las siguientes secciones explicamos en detalle como realizamos el diseño de la evaluación, la evaluación preliminar y la final.

7.2.1. Diseño de la evaluación

Para comenzar, decidimos crear dos formularios de Google Forms para realizar la evaluación, uno por rol que iba a tomar el evaluador en la aplicación: experto o usuario. Los dos formularios eran similares con la diferencia de que en los formularios de expertos tenían que indicarnos su papel en la asociación.

El objetivo de estas evaluaciones no era otra que conocer qué opinaban

los usuarios finales de la utilidad y usabilidad de la aplicación y no tanto evaluar el método porque ya estaba evaluado con anterioridad y porque los usuarios finales tienen dificultades a la hora de identificar las emociones por lo que no podrían decírnos si los resultados son correctos o no.

En la primera parte del formulario tomábamos datos demográficos: edad y sexo.

En la segunda sección les pedíamos introducir el siguiente texto en la aplicación:

"La amable y gentil Blancanieves tenía muchos amigos. Los animales del bosque eran sus amigos. Un pequeño pajarito era su amigo. El príncipe azul era su amigo. Pero los siete enanitos eran los mejores amigos de Blancanieves."

Se trata de un texto con una única emoción: alegría. A continuación se les pedía a los usuarios que seleccionaran las emociones presentes en el texto. El objetivo era comprobar si los usuarios eran capaces de interactuar con la aplicación y de interpretar la barra emocional cuando solo había una emoción implicada.

Después, en la tercera parte del formulario, se le pedía al usuario que introdujera el siguiente texto en la aplicación:

"He ido a por el pan esta mañana. Había mucha gente pero no he tenido que esperar mucho. En esa panadería son muy eficientes siempre, por eso voy allí. Está a 2 minutos de mi casa y, además, al lado hay una tienda de fotocopias en la que trabaja la chica que conocimos el otro día. Deberías pasarte."

Este texto no tiene ninguna emoción asociada. A continuación, se le pedirá a los usuarios indicar qué emociones están presentes en el texto. El objetivo era comprobar si los usuarios entienden correctamente la ausencia de emociones en el texto.

En la cuarta sección, volvíamos a pedirles que introdujeran el siguiente texto:

"El dolor que se calla es el más triste. Sufro cada vez que pienso en la angustia que me produce esta soledad. Ha pasado una semana desde su muerte en aquel terrible accidente. Tras el entierro el abandono me abruma y me mata la ansiedad de seguir tras esta tragedia. Su ausencia es una herida que lastima como nada."

Este texto posee dos emociones: tristeza y miedo, donde tristeza es la

emoción mayoritaria y miedo la minoritaria. A continuación se les preguntaba a los usuarios qué emociones estaban presentes en el texto así como la emoción mayoritaria y la minoritaria. También se les preguntó por las emociones de dos palabras del texto. El objetivo de estas preguntas era ver si los usuarios eran capaces de inferir las emociones de un texto cuando había más de una emoción implicada y si eran capaces de distinguir cuál de las emociones que aparecen en la barra emocional es la mayoritaria y cual la minoritaria (cuando había una emoción mayoritaria o minoritaria claramente) y comprobar si la funcionalidad de las pistas en las palabras emocionales era útil y adecuada.

En la sección cinco se les pidió introducir el siguiente texto:

“El otro día vi a un alcohólico acosar a una pobre chica. Odio esas situaciones tan violentas. Me sentí terriblemente asqueado. Ver las amenazas y los insultos que ese asqueroso soltaba me puso enfermo. Odio ver tal perversion y brutalidad, es triste. El temor de la chica y la repugnante agresividad del sucio borracho despertaron mi ira. Ahora me encuentro enfadado, muy enfadado.”.

Este texto era un texto con dos emociones con la misma carga emocional: enfado y tristeza. Después se les preguntaba cuáles eran las emociones presentes en el texto y cuáles eran la emoción mayoritaria y la minoritaria. El objetivo de esta sección era comprobar si el usuario era capaz de identificar que ambas emociones tenían el mismo peso en el texto y comprender que no había una mayoritaria ni una minoritaria.

A continuación, le pedíamos al usuario que explorara la aplicación libremente con el objetivo de saber si la aplicación era fácil de manejar si no tenía una guía y ver si eran capaces de encontrar la funcionalidad de cambiar el color asociado a las emociones.

Después, en la última sección, se les mostraban las siguientes afirmaciones que ellos tenían que valorar con una escala *likert* de cinco puntos²:

- La aplicación es fácil de usar.
- Me gustaría usar la aplicación en mi día a día.
- Recomendaría la aplicación a otras personas.
- Los colores asociados a las emociones por defecto son adecuados.
- Las imágenes asociadas a las emociones por defecto son adecuadas.

²Se decidió usar la escala con cinco puntos porque los expertos nos indicaron que para el colectivo objetivo esta granularidad era la mejor.

- Me parece útil poder cambiar los colores asociados a las emociones.
- Me gustaría poder cambiar las imágenes asociadas a las emociones.
- La barra emocional es intuitiva.
- Me parece útil tener información sobre las palabras con carga emocional del texto.
- Me parece útil tener información sobre la emoción concreta que transmiten las palabras con carga emocional del texto .

Una vez realizada esta última parte, el formulario se enviaba y las respuestas quedaban registradas para su posterior análisis. Este formulario puede encontrarse en nuestro repositorio de GitHub, en la rama correspondiente.³

7.2.2. Evaluación preliminar

Para la evaluación preliminar se organizó en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid una jornada para la Asociación Asperger Madrid. Esta jornada se realizó el día 22 de Mayo de 2018, y consistía en una visita guiada por el Museo Profesor García Santesmases y un recorrido por toda la Facultad. Una vez acabada la visita a la facultad procedimos a realizar la evaluación en uno de los laboratorios de la Facultad. Esta evaluación fue realizada por cuatro de los integrantes de la Asociación Asperger Madrid, dos expertos y dos usuarios. Y asistimos tanto las integrantes del grupo como las directoras de nuestro trabajo para ir apuntando las conclusiones y resolviendo las posibles dudas a los evaluadores.

El objetivo de esta evaluación preliminar era ver si el diseño de la evaluación era correcto antes de lanzar la evaluación final. Las conclusiones que sacamos de esta evaluación preliminar fueron las siguientes:

- La aparición de palabras emocionales en el segundo texto que daba como resultado ausencia de emociones despistaba a los evaluadores. No entendían que un texto sin emociones contuviera palabras emocionales.
- Durante el uso libre de la aplicación vimos que algunos de los textos introducidos devolvían ausencia de emociones cuando claramente eran emocionales. Esto ocurría por dos razones principalmente: hacían uso de palabras muy coloquiales que no aparecían en nuestro diccionario y dábamos demasiado peso a las palabras no emocionales.

³<https://github.com/NILGroup/TFG-1718-Emociones/tree/Formularios>

- Vimos que los usuarios no encontraban la opción de personalizar colores y cuando les preguntaban por la personalización de los colores todos respondían al azar dado que no habían encontrado la opción solos.
- Al final de la evaluación enseñamos a los usuarios a personalizar los colores y nos dimos cuenta que si los colores que eligen son demasiado oscuros, el pictograma que representa la emoción en la barra emocional y el nombre de la emoción no pueden verse, ya que estos tienen el color negro por defecto.
- Los usuarios se pasaban mucho tiempo en la parte de uso libre de la aplicación probando los diferentes textos a ver si la hacían fallar y se olvidaban de que no habían terminado la última parte del formulario.

Para mejorar de cara a la evaluación final hicimos los siguientes cambios:

1. Pasamos a mostrar en negrita solo las palabras emocionales que tienen el mismo contenido emocional que tiene asociado el texto en la barra emocional.
2. Modificamos la forma de calcular las emociones para que no hubiera tantas frases sin emociones en el resultado final, pues quitamos importancia a las palabras no emocionales.
3. Modificamos el formulario añadiendo una pregunta de si han encontrado la configuración de los colores y en caso de responder negativamente se les explica como acceder a ella.
4. Pasamos la parte de libre uso de la aplicación al final, para que no se olvidaran de responder la última parte.

7.2.3. Evaluación final

El día 24 de Mayo de 2018 tuvo lugar la evaluación final en uno de los talleres sobre habilidades sociales que imparte la Asociación Asperger Madrid en sus instalaciones. En esta evaluación participaron siete usuarios finales de entre 16 y 31 años.

El formulario empleado en esta evaluación puede encontrarse en nuestro repositorio de GitHub, junto al utilizado para la evaluación preliminar.⁴.

En la tabla 7.1 se muestran los resultados obtenidos en la primera parte de la evaluación. Aquella en la que se mostraban los textos y se buscaba ver

⁴<https://github.com/NILGroup/TFG-1718-Emociones/tree/Formularios>

si los usuarios eran capaces de interpretar los resultados que se mostraban (emociones presentes en el texto, emoción mayoritaria y minoritaria, palabras emocionales y las emociones asociadas a dichas palabras). Si analizamos los datos presentes en la tabla podemos concluir:

	Texto	Aciertos/Respuestas	Porcentajes
Emociones presentes	Texto 1	7/7	100 %
	Texto 2	5/7	71.43 %
	Texto 3	4/7	57.14 %
	Texto 4	6/7	85.71 %
Emociones mayoritarias	Texto 3	6/7	65.71 %
	Texto 4	3/7	42.86 %
Emociones minoritarias	Texto 3	4/7	42.86 %
	Texto 4	3/7	42.86 %
Palabras emocionales	Texto 3	3/7	42.86 %
Emociones de accidente	Texto 3	3/7	42.86 %
Emociones de herida	Texto 3	3/7	42.86 %
Encontrado el cambio de color		5/7	71.43 %

Tabla 7.1: Resultados sobre la correcta interpretación de resultados en la evaluación final del EmoTraductor

- Emociones presentes en el texto: Cuando solo hay una emoción todo el mundo la detecta sin problemas, pero cuando hay ausencia de emociones o más de una emoción implicada la cosa se complica. Creemos que fallan en el texto con ausencia de emociones (texto 2) porque algunos de los usuarios son capaces de ver matices emocionales en algunas de las palabras o en el contexto y esto hizo que no respondieran conforme a lo que devolvía la aplicación sino conforme a lo que ellos interpretaban. Respecto al texto con tristeza y miedo como emociones (texto 3) vemos en los resultados de la figura 7.1 que el 100 % de los evaluadores eligieron tristeza como una de las emociones en el texto, mientras que solo el 71.4 % eligieron también el miedo y un 14,3 % eligió enfado. Creemos que esto se puede deber a que el otro 28.6 % o no comprendieron que se estaba pidiendo que marcaran todas las emociones del texto y únicamente marcaron la emoción que parecía mayor o no supieron que podían marcar más de una emoción. En cuanto al texto con cuatro emociones (texto 4) podemos ver en la figura 7.2 que el 100 % marcaron la tristeza, el miedo y el enfado como emociones presentes, en cuanto al asco el 85.7 %, 6 de los 7 evaluadores, la eligieron como emoción presente en el texto. Pensamos que este evaluador que no marcó esta emoción debió olvidarse ya que sí fue capaz de interpretar el resto de la

barra. Como análisis general de esta pregunta en cada texto, creemos que hubiera sido buena idea añadir un campo en el formulario para que justificaran su respuesta y así comprender y poder analizar mejor sus resultados.

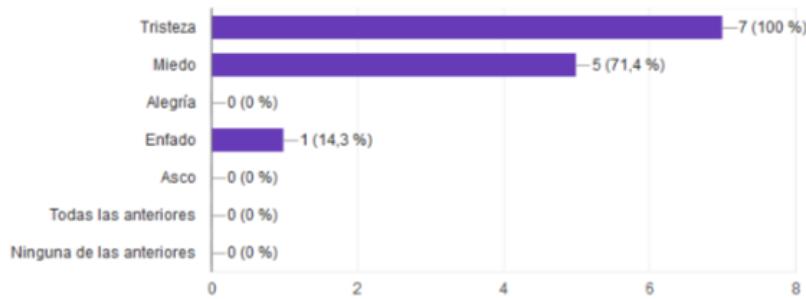


Figura 7.1: Resultado emociones presentes en el texto 3



Figura 7.2: Resultado emociones presentes en el texto 4

- Emoción mayoritaria: Cuando una emoción es claramente superior al resto, como ocurre en el texto 3, la mayoría de los evaluadores lo interpreta correctamente. Sin embargo, cuando todas las emociones tienen el mismo peso, más de la mitad de los evaluadores no son capaces de detectar que no existe emoción mayoritaria. Quizás el problema ha sido la forma en que se realiza la pregunta, quizás deberíamos de haber buscado una forma más clara de hacerla.
- Emoción minoritaria: Los resultados de estas preguntas son los peores que nos hemos encontrado, pensamos que es porque los evaluadores no entendieron emoción minoritaria como la emoción que aparecía en el texto con menor intensidad sino como la contraria a la mayoritaria, quizá deberíamos haberles explicado en la pregunta qué era a lo que

nos referíamos con emoción minoritaria.

- Palabras emocionales: En el texto 3, les pedíamos que eligieran entre una serie de palabras cuáles eran, según el EmoTraductor, emocionales. Las palabras emocionales eran: "dolor", "calla", "triste", "angustia" y "soledad". En los resultados, que podemos ver en la figura 7.3, vemos que las palabras "calla", "angustia" y "soledad" son las menos elegidas, creemos que esto se debe a que no comprendieron del todo que las palabras emocionales eran las que aparecían en negrita en la pantalla y que ellos mismos decidieron elegir cuáles eran las palabras emocionales; es por esto que las palabras que son más difíciles de categorizar emocionalmente ("calla", "angustia" y "soledad") no han sido elegidas mientras que las más sencillas de identificar como "dolor", "triste" si fueron elegidas. También hay evaluadores que han marcado la palabra "Sufro" como emocional, suponemos que por la misma razón.

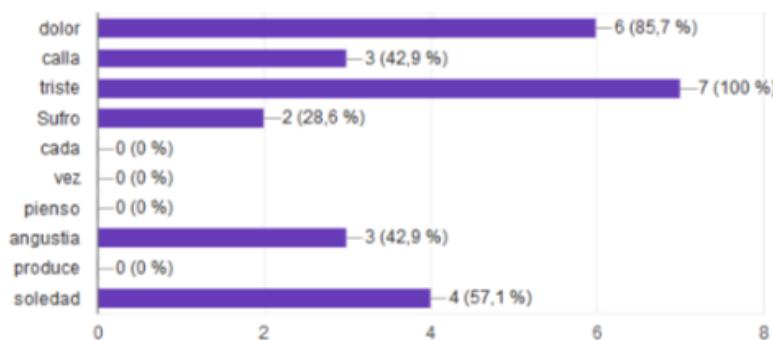


Figura 7.3: Resultado de las palabras emocionales del texto 3

- Emociones asociadas a las palabras herida y accidente: Una vez más creemos que no todos los evaluadores entendieron lo que tenían que hacer, a pesar que en la interfaz se les muestra una pista en la que dice "Sí posicionas el ratón sobre alguna de ellas conocerás las emociones asociadas a dicha palabra" pensamos que ellos mismos decidieron qué emociones tenía cada palabra y que únicamente un 42.86 % de los evaluadores comprendieron que tenían que situar el ratón encima de las palabras "accidente" y "herida". Esto nos hace pensar que las ayudas de nuestra aplicación no son del todo útiles.

A continuación vamos a presentar los resultados de las preguntas de la última parte dedicada a la usabilidad e impresión general de la aplicación. Recordamos que para responder a estas preguntas se usó una escala *Likert* de

cinco puntos. El uno indicaba que el usuario estaba totalmente en desacuerdo con la afirmación y el cinco que estaba totalmente de acuerdo.

En la imagen 7.4 se pueden ver los resultados obtenidos para la pregunta sobre la facilidad de uso. Viendo los resultados podemos concluir con que la aplicación es fácil de usar o que al menos no es difícil ya que ninguno de los usuarios ha estado en desacuerdo con la afirmación.

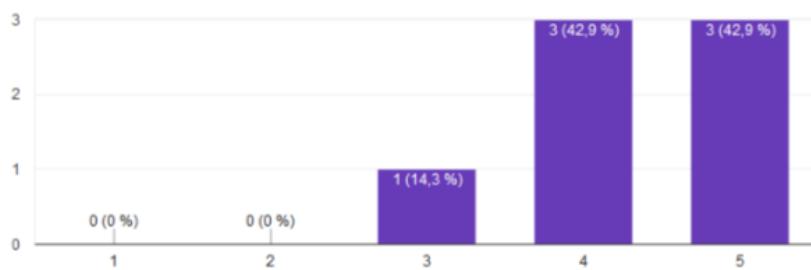


Figura 7.4: Resultado de la afirmación “La aplicación es fácil de usar”.

En la imagen 7.5 se pueden ver los resultados obtenidos para la pregunta sobre si les gustaría usar la aplicación en su día a día. Podemos ver que tres de los siete evaluadores están de acuerdo en que les gustaría usarla; por lo que podríamos concluir que sería útil para algunas de las personas con Asperger cumpliendo la finalidad de la aplicación.

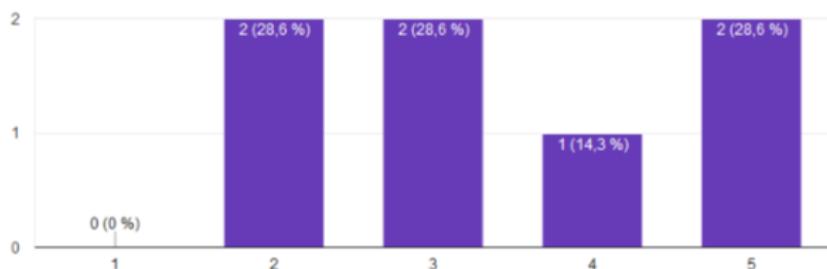


Figura 7.5: Resultado de la afirmación “Me gustaría usar la aplicación en mi día a día”.

En la imagen 7.6 se pueden ver los resultados obtenidos para la afirmación “Recomendaría la aplicación a otras personas”. Podemos observar que solo un evaluador no se la recomendaría mientras que más de un 50 % sí lo haría. Concluimos que este resultado es muy bueno ya que la mayoría de los usuarios considera que la aplicación sería útil para más gente o para algunos de sus compañeros.

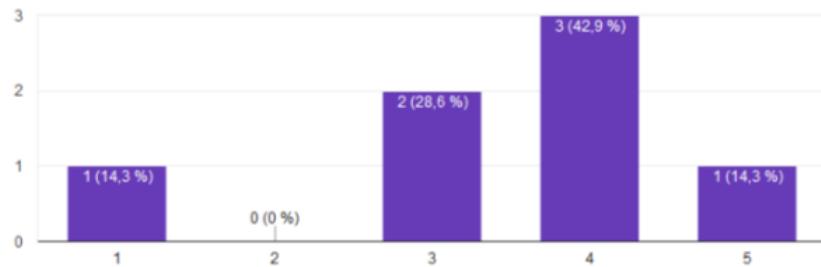


Figura 7.6: Resultado de la afirmación “Recomendaría la aplicación a otras personas”.

En la imagen 7.7 se pueden ver los resultados sobre el grado de conformidad con los colores asociados a las emociones por defecto. Vemos que todos los evaluadores están de acuerdo en que están bien escogidos o al menos no están en desacuerdo. Concluimos por tanto que los colores por defecto, son adecuados.

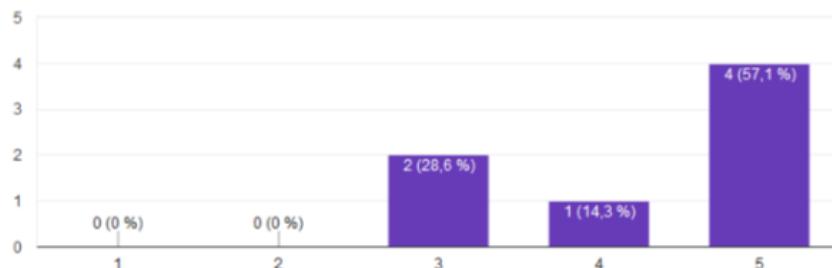


Figura 7.7: Resultado de la afirmación “Los colores asociados a las emociones por defecto son adecuados”.

En la imagen 7.8 se pueden ver los resultados para la pregunta de si les parecen adecuadas las imágenes asociadas a cada emoción. Vemos en los resultados que un único evaluador no está de acuerdo con ellas, pero el resto está de acuerdo en que son adecuadas. Esto nos lleva a concluir que las imágenes son adecuadas pero habría que contemplar la posibilidad de poder personalizarlas como ya se hace con los colores.

En la imagen 7.9 se pueden ver los resultados para la afirmación “Me parece útil cambiar los colores asociados a las emociones”. Vemos en los resultados que hay un 28.6 % que no está de acuerdo en que esto sea útil pero observando los resultados concluimos con que en número de usuarios a los que no les parece útil esta configuración es el mismo número de los evaluadores a

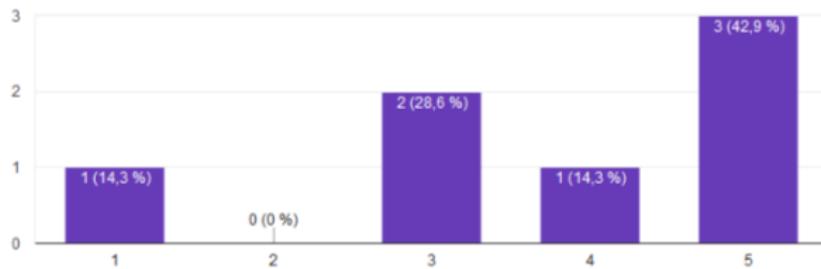


Figura 7.8: Resultado de la afirmación “Las imágenes asociadas a las emociones por defecto son adecuadas”.

los que no les parece útil la aplicación en su día a día. Por lo tanto, creemos que esta configuración es útil, ya que al 42.9 % de los evaluadores así les parece y el 28.6 % restante está de acuerdo o no en desacuerdo.

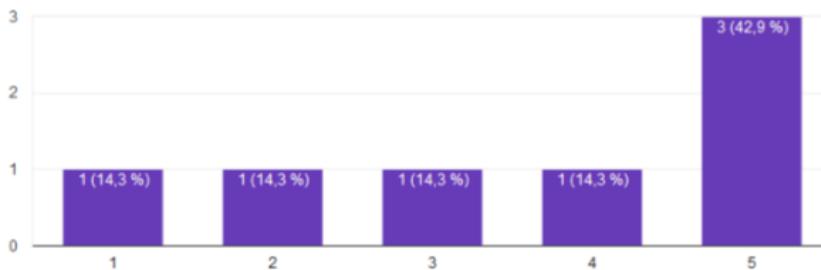


Figura 7.9: Resultados de la afirmación “Me parece útil poder cambiar los colores asociados a las emociones”.

En la imagen 7.10 se pueden ver los resultados sobre añadir la posibilidad de cambiar también las imágenes asociadas a las emociones. Vemos en los resultados que todos los evaluadores no están en desacuerdo. Con lo que concluimos que es un aspecto a mejorar en nuestra aplicación y debe añadirse al trabajo futuro.

En la imagen 7.11 se pueden ver los resultados sobre la conformidad con la intuitividad de la barra emocional. Vemos que mas de la mitad de los evaluadores está totalmente de acuerdo con que es intuitiva, el 28.6 % está de acuerdo y solo un 14.3 % no está de acuerdo ni en desacuerdo. Con lo que podemos concluir que fue una buena decisión escuchar las recomendaciones de los expertos y mostrar así los resultados.

En la imagen 7.12 se pueden ver los resultados para la afirmación “Me parece útil tener información sobre las palabras con carga emocional del

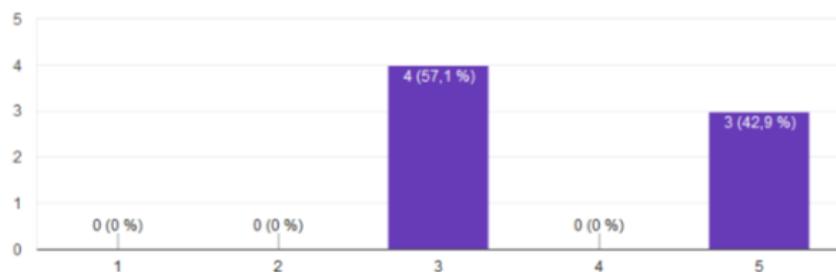


Figura 7.10: Resultados de la afirmación “Me gustaría poder cambiar las imágenes asociadas a las emociones”.

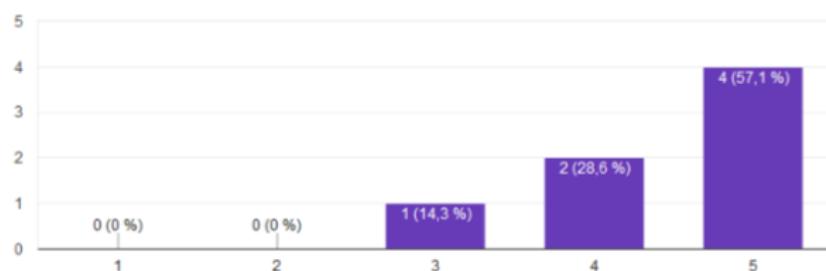


Figura 7.11: Resultados de la afirmación “La barra emocional es intuitiva”.

texto”. La mayoría de los evaluadores están totalmente de acuerdo con que esta información les resulta útil y el resto de ellos no están en desacuerdo. Por lo que concluimos que mostrar esta información es útil.

En la imagen 7.13 se pueden ver los resultados para la afirmación “Me parece útil tener información sobre la emoción concreta que transmiten las palabras con carga emocional del texto”. Vemos que esta también ha sido una buena decisión, ya que un 71.4 % está de completamente de acuerdo o de acuerdo.

Por último, las observaciones dadas por los evaluadores al final de la evaluación fueron las siguientes:

- Hay que explicar como se utiliza la aplicación.
- La aplicación puede ser buena, pero no precisa y puede dar emociones erróneas en algunas situaciones.
- Me cuesta reconocer los sentimientos los miedos afrontarlos enfrentarlos.

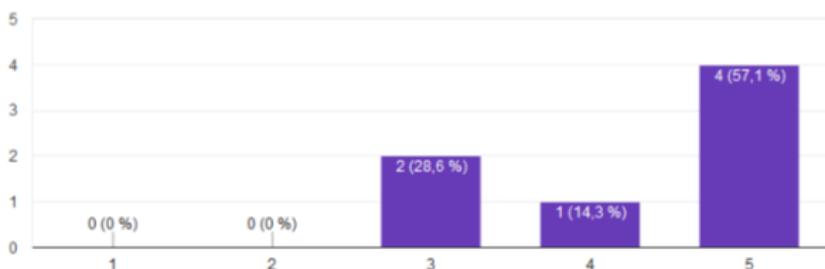


Figura 7.12: Resultados de la afirmación “Me parece útil tener información sobre las palabras con carga emocional del texto”.

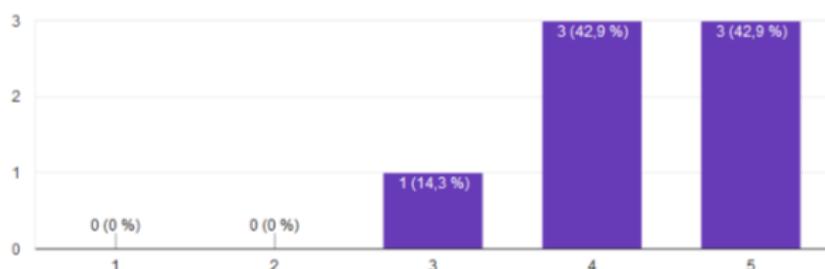


Figura 7.13: Resultados de la afirmación “Me parece útil tener información sobre la emoción concreta que transmiten las palabras con carga emocional del texto”.

- He tenido algunas dificultades porque no está adaptado para personas con discapacidad visual.

En resumen, las principales conclusiones de la evaluación con usuarios finales son las siguientes:

- La identificación de emociones mayoritarias y minoritarias no ha obtenido muy buenos resultados. Creemos que es debido a la mala interpretación de lo que se pedía pero habría que repetir la evaluación para corroborar este punto.
- Las ayudas presentes en la aplicación sobre las palabras emocionales del texto no han sido tenidas en cuenta por alguno de los usuarios así que habría que revisarlos.
- Los colores y los emoticonos usados por defecto en la aplicación han resultado ser correctos.

- El diseño de la barra emocional que muestra el resultado de la traducción emocional es intuitiva.
- La personalización de colores y emoticonos resultado útil.
- Llevando a cabo una serie de mejoras en la aplicación y en el método de marcado la aplicación resultaría en una herramienta útil en el día a día del colectivo objetivo.

Capítulo 8

Así se hizo...

RESUMEN: En este capítulo se presenta como se ha gestionado el proyecto siguiente la metodología ágil Scrum.

En nuestro proyecto los roles propios de la metodología Scrum se asignaron de la siguiente forma:

- Product Owner: Raquel Hervás
- Scrum Master: Virginia Francisco
- Scrum Team: Gema Eugercios, Elena Kaloyanova y Paloma Gutiérrez.

Hemos seguido esta metodología ayudándonos de la herramienta Trello, para el tablero, en el que teníamos las siguientes columnas: Backlog donde el Product Owner colocaba las historias de usuario del Product Backlog; la columna del To Do donde se encontraban las historias de usuario que íbamos a realizar en cada sprint; el Spring Backlog donde teníamos dividida cada historia de usuario en pequeñas tareas; In Progress columna en la que poníamos la tarea que estaba en progreso por cada componente del Scrum Team y la columna Done donde teníamos las historias de usuario y las tareas ya terminadas.

Para la planificación de cada sprint teníamos una reunión de planificación donde el Product Owner había definido unas historias de usuario que quería que se realizaran en el sprint y se encontraban en el Product Backlog y podían estar relacionadas tanto con el desarrollo de los servicios o la aplicación o con el desarrollo de la memoria. Al comienzo de esta reunión el

Product Owner nos explicaba qué historias de usuario quería que se realizaran y nos resolvía las dudas que iban surgiendo sobre estas. A continuación, el Scrum Team comentábamos cuánto tiempo nosaría llevar cada historia de usuario, decidíamos cuántas íbamos a realizar y cuánto tiempo necesitábamos. Una vez decidido esto, las historias de usuario se movían en Trello desde la columna Backlog a la columna To Do. Después el Scrum Team dividíamos cada historia de usuario en pequeñas tareas que iríamos realizando indistintamente cualquiera de las integrantes del equipo, ya que en Scrum se emplean equipos multidisciplinares; estas pequeñas tareas se colocaban en la columna Sprint Backlog. Cada día el equipo comentábamos como nos había ido el día anterior realizando nuestras tareas y qué íbamos a realizar ese día, cuando en una de estas reuniones hablábamos de haber finalizado una tarea, la tarea finalizada la movíamos en la aplicación Trello desde la columna In Progress a la columna Done y la nueva tarea del Sprint Backlog a la columna In Progress; en caso de ser una tarea que finaliza toda una historia de usuario, movíamos esta historia de usuario desde la columna To Do a la columna Done.

Al final de cada sprint teníamos una Sprint Review, reunión donde enseñábamos al Product Owner y al Scrum Master lo realizado en el sprint, la aplicación hasta ese momento o la memoria en caso de ser una historia de usuario relacionada con esta. El Product Owner y el Scrum Master analizaban los resultados preguntándonos cualquier duda en caso de tenerla y nos devolvían su feedback. Después de esta reunión procedíamos a tener la Sprint Retrospective, una reunión donde analizábamos cómo el equipo, había seguido la metodología Scrum y entre todos decidíamos si había algo que cambiar para mejorar en el siguiente sprint.

Al comienzo del proyecto las dos reuniones finales del sprint las realizábamos separadas, pero conforme fuimos avanzando las fusionamos ya que era más sencillo y más ágil. Cada vez que nos reuníamos hacíamos tres reuniones en una con el siguiente orden: Sprint Review, Sprint Retrospective y Sprint Planning.

A continuación se explican los resultados de los diez sprints realizados. En el Apéndice F se puede consultar el estado del tablero al inicio y al final de cada sprint.

- Sprint 1 (14/11/2017 - 28/11/2017): Consistió mayoritariamente en investigar el estado del arte y las herramientas que íbamos a utilizar y añadir la información obtenida a la memoria. También se comenzó a realizar el primer servicio web: obtener los grados de cada emoción para una palabra, y documentarlo. Al acabar el sprint aún faltaba terminar el servicio y ejecutar las pruebas pertinentes sobre él.

- Sprint 2 (28/11/2017 - 19/12/2017): Consistió en terminar el servicio web que se comenzó en el sprint 1 y en desarrollar un nuevo servicio que nos permitiera obtener la emoción consensuada de una palabra. Al acabar el sprint quedó por realizar las pruebas sobre los servicios desarrollados, tanto manuales como automáticas, y resolver un problema que teníamos al subir las palabras al servidor ya que no reconocía las tildes correctamente.
- Sprint 3 (19/12/2017 - 09/01/2018): Consistió en realizar las pruebas sobre los servicios web que ya teníamos dejándolos así acabados, y en desarrollar uno nuevo que nos proporcione la emoción mayoritaria de una palabra y documentar todos los servicios. Antes de añadir los servicios nuevos a la memoria tuvimos que corregirla tras una primera revisión. Al acabar el sprint quedaban por terminar las pruebas sobre los tres servicios utilizando Jenkins para acabar así el pipeline de integración continua.
- Sprint 4 (09/01/2018 - 21/02/2018): Consistió en acabar las pruebas sobre todos los servicios realizados hasta el momento y desarrollar los servicios relacionados con el análisis emocional de una frase. Al acabar el sprint quedaba por desarrollar y probar el servicio que nos proporcionase la emoción mayoritaria de una frase.
- Sprint 5 (21/02/2018 - 07/03/2018): Consistió en terminar el servicio sobre la emoción mayoritaria de una frase, corregir la memoria tras la segunda revisión y diseñar tres prototipos, uno cada una, de la interfaz de la aplicación web a desarrollar (Sección 5.1.1). Al acabar el sprint quedaba pendiente la corrección de la memoria.
- Sprint 6 (07/03/2018 - 21/03/2018): Consistió en terminar de corregir la memoria, revisar la codificación de los servicios y hacer ciertas modificaciones (como añadir más peso a los verbos) para depurarlos, buscar una serie de textos para usarlos como casos de prueba y generar el prototipo final para presentarselo a la Asociación Asperger Madrid. Al acabar el sprint quedaba pendiente analizar los resultados obtenidos en los casos de prueba.
- Sprint 7 (21/03/2018 - 25/04/2018): Consistió en realizar el análisis de los casos de prueba y añadirlos a la memoria, desarrollar la aplicación web y documentar todo después de haber corregido la memoria tras la tercera revisión. Al acabar el sprint quedaba por añadir los últimos detalles a la interfaz, integrar la funcionalidad para las frases y los textos ya que sólo funcionaba para palabras y documentar todo.
- Sprint 8 (25/04/2018 - 09/05/2018): Tuvimos que modificar gran parte del proyecto ya que encontramos dos nuevos diccionarios emocionales

que ofrecían mejores resultados que el que estábamos utilizando. Investigamos los nuevos diccionarios y los documentamos en la memoria. Tuvimos que adaptar los servicios y la aplicación web para cambiar la categoría emocional «sorpresa» con la que estábamos trabajando por «asco». También cambiamos la forma de presentar los resultados, ya que el diccionario con el que trabajábamos mostraba el porcentaje de certeza que se tenía de que una palabra perteneciese a una categoría emocional concreta mientras que con el nuevo diccionario mostrábamos el grado del 1 al 5 de pertenencia en la categoría. Una vez realizados estos cambios había que acabar la aplicación web y documentarla. Al acabar el sprint habíamos conseguido realizar los cambios en el diccionario y los servicios web pero al centrarnos en eso no tuvimos tiempo para acabar de depurar la aplicación web. Por eso, tanto la parte de la web como la corrección de la memoria quedaron pendientes para el sprint siguiente.

- Sprint 9 (09/05/2018 - 16/05/2018): Consistió en dejar acabada la aplicación web, tanto su interfaz como la funcionalidad y documentar todo en la memoria. También comenzamos con el desarrollo de la API. Al acabar el sprint la aplicación estaba prácticamente acabada, faltaba pulir algunos detalles meramente estéticos. También faltaba documentar todo y acabar la API.
- Sprint 10 (16/05/2018 - 22/05/2018): Consistió en terminar todos los detalles de la aplicación web antes de la evaluación con usuarios finales que iba a tener lugar el día 22 de mayo además de preparar un formulario para esta. También había que documentar el desarrollo de la aplicación en la memoria. Al acabar el sprint todo estaba acabado y procedimos a realizar la evaluación.

A partir del 22 de mayo nos dedicamos a terminar la memoria y a preparar la presentación.

Capítulo 9

Conocimientos Aplicados y Aprendidos

RESUMEN: En este capítulo se explica la manera en la que se han aplicado los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y se explican los nuevos conocimientos aprendidos durante el desarrollo de este trabajo.

A lo largo de la carrera hemos tenido la oportunidad de estudiar una serie de asignaturas que nos han sido de gran utilidad para el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado.

Para empezar, han sido fundamentales las asignaturas de **Fundamentos de la Programación** y **Tecnología de la Programación**, ya que nos han ayudado a adquirir una forma de pensar estructurada y eficiente a la hora de programar además de enseñarnos potentes lenguajes de programación. Conocer estos lenguajes nos ha hecho más fácil aprender Python, un lenguaje al que no nos habíamos enfrentado antes. La asignatura de **Estructura de Datos y Algoritmos** nos ha permitido hacer nuestros programas lo más eficientes posible, algo que se puede ver reflejado en el código del proyecto.

Al ser este un proyecto tan grande y realizado a lo largo de todo un año hemos tenido que ser capaces de gestionar todo lo relacionado con él: equipo, planificación, pruebas... Todos estos conocimientos los hemos obtenido en la asignatura de **Ingeniería del Software** donde ya tuvimos la oportunidad de llevar a cabo un proyecto anual gestionando cada parte de este siguiendo las metodologías que más se adaptaban al proyecto en cuestión. En esta asignatura también aprendimos los diferentes tipos de pruebas que existen para software (unitarias, integrales, sistema...) y aprendimos a aplicarlas.

Otras asignaturas que nos ha ayudado a diseñar y realizar las pruebas son **Auditoría Informática** y **Evaluación de Configuraciones** que nos han permitido poner a prueba tanto los servicios web como la aplicación desde distintos puntos de vista.

Otro módulo muy importante de asignaturas es el compuesto por las asignaturas relacionadas con desarrollo web: **Aplicaciones Web**, **Ampliación de Bases de Datos** e **Ingeniería Web**. Estas asignaturas nos han aportado los conocimientos necesarios de HTML, CSS y JavaScript para ser capaces de desarrollar la aplicación web del EmoTraductor así como las herramientas necesarias para poder integrar en esta aplicación los servicios web mediante el uso de JQuery.

Antes de desarrollar la aplicación web tuvimos que diseñar su interfaz para lo que nos resultó realmente útil la asignatura de **Desarrollo de Sistemas Interactivos** donde aprendimos el proceso a seguir a la hora de desarrollar una aplicación. Aprendimos a diseñar prototipos como los que hemos diseñado para este proyecto y a realizar evaluaciones con usuarios reales para probar tanto los prototipos como la aplicación, lo que también ha sido aplicado en nuestro proyecto durante la evaluación de la aplicación con usuarios finales.

En cuanto al desarrollo de los servicios web, nos ha ayudado la asignatura de **Bases de Datos** para poder crear la base de datos que forma el modelo de Django y realizar las distintas consultas necesarias sobre ella. Si bien estas consultas no se hacen de forma directa por nosotras los conocimientos adquiridos en esta asignatura nos han ayudado a entender como funciona la base de datos y como se almacenan y obtienen los datos.

Para tener todo disponible en Internet necesitábamos utilizar un servidor que nos fue proporcionado por nuestras directoras del TFG. Este servidor tenía el sistema operativo GNU/Linux que aprendimos a manejar en la asignatura de **Sistemas Operativos**. Para realizar el despliegue de nuestro proyecto en Apache y gestionar todo lo relacionado con el servidor nos ayudaron los conocimientos adquiridos en las asignaturas relacionadas con redes: **Redes, Redes y Seguridad** y **Ampliación de Redes y Sistemas Operativos**.

Por último, en la asignatura de **Ética, Legislación y Profesión** aprendimos todo lo necesario sobre licencias tanto para proteger nuestro código como para saber utilizar de forma correcta el software libre desarrollado por otras personas.

En este TFG además de aplicar los conocimientos adquiridos en muchas de las asignaturas de la carrera también hemos aprendido cosas nuevas, entre

las que cabe destacar:

- Configuración de un host virtual en un servidor Apache.
- Python como lenguaje de programación.
- Uso de varias de las bibliotecas de Python como, por ejemplo, SpaCy y PyStemmer, las cuales facilitan el procesamiento del lenguaje natural que necesitamos en nuestro TFG.
- Scrum, metodología con la que hemos mejorado nuestra forma de trabajo en paralelo.
- Descubrimiento de herramientas que nos han facilitado el desarrollo del proyecto, como podrían ser Jenkins, herramienta que realiza prueba unitarias e integradas de nuestro proyecto, o Latex, un compilador que nos ayudó a realizar esta memoria.
- Las implicaciones de implementar una aplicación con requisitos reales proporcionados por un colectivo con un problema real que debía resolverse.
- Las dificultades de realizar una evaluación con usuarios finales reales.

Capítulo 10

Trabajo Individual

RESUMEN: En este capítulo se presentará el trabajo individual realizado por cada una de nosotras durante el proyecto.

El proyecto ha sido desarrollado siguiendo la metodología Scrum, en dicha metodología es muy importante que el equipo de desarrollo sea un equipo multidisciplinar, lo que justifica que todas hayamos trabajado en el desarrollo de todo tipos de tareas. A continuación se detalla el trabajo individual realizado por cada una de nosotras:

10.1. Gema

Lo primero que hicimos al comenzar el Trabajo de Fin de Grado fue investigar el estado del arte y empezar a documentarlo en la memoria. Yo me encargué de investigar los distintos diccionarios utilizados para marcar textos y el funcionamiento de los servicios web, centrándome en los REST ya que eran los que íbamos a usar. Además de añadir el primer capítulo a la memoria tuvimos que desarrollar los primeros servicios web (obtener la lista de palabras y obtener una palabra). Una vez que Paloma hizo el modelo y teníamos los datos en el servidor programé ambas vistas y lo documenté en la memoria.

También desarrollé el servicio que nos proporcionaba la emoción consensuada de una palabra. Cuando acabé corregí los capítulos de investigación que había añadido a la memoria tras la primera corrección de las profesoras y cuando mi compañera Paloma terminó con el servicio de la emoción mayoritaria diseñé el fichero de pruebas que nos permitía ver que la salida era

la esperada. Estas pruebas nos permitieron dar por cerrada la parte de las palabras y empezar a aplicar los servicios desarrollados al análisis emocional de una frase. Mis compañeras desarrollaron el servicio web que nos permitía obtener los valores de cada emoción para la frase mientras yo diseñaba las pruebas que íbamos a utilizar para comprobar que funcionaba correctamente. Una vez terminadas las pruebas comencé a desarrollar el segundo servicio, el que nos permitía obtener la emoción mayoritaria de una frase y lo documenté en la memoria.

Llegados a este punto se planeó una reunión con la Asociación Asperger Madrid en la que íbamos a enseñar un prototipo de la aplicación web que íbamos a desarrollar. Antes había que acordar cómo iba a ser este prototipo así que cada una de nosotras diseñó su propio prototipo para luego compararlos. Tras la reunión de equipo en la que los comparamos y acordamos cómo iba a ser el prototipo final me encargué de diseñarlo antes de llevarlo a la reunión. Asistí a la reunión junto a mis compañeras y tomé notas que más tarde usaríamos para desarrollar la interfaz final de la aplicación.

Antes de comenzar con el desarrollo de la aplicación web teníamos que dejar acabados todos los servicios web. Mis compañeras se centraron en el análisis emocional de un texto, mientras yo me dediqué a corregir la memoria tras una nueva corrección de las profesoras y añadí a la memoria los servicios web que utilizamos para el análisis del texto cuando estuvieron acabados.

Teniendo todos los servicios web implementados y probados comenzamos con el desarrollo de la aplicación web. Lo primero que tuvimos que hacer fue desplegar el proyecto Django con el que estábamos trabajando en el servidor. Me encargué de ello, configurando el Apache del servidor. Tras esto las tres comenzamos el desarrollo de la interfaz final, bastante en paralelo hasta que tuvimos que parar para realizar una serie de cambios tanto en el diccionario como en los servicios web. Estos cambios se debieron a que aparecieron diccionarios que daban mejores resultados que el que nosotras utilizábamos. Por ello, cogimos estos dos diccionarios y los juntamos. Creé el CSV que unía estos dos diccionarios y lo subí al servidor, actualizando así la base de datos. Implementados todos los cambios necesarios pudimos acabar la aplicación web.

Finalmente, el día 22 de mayo del 2018, realizamos una evaluación con usuarios finales con los miembros de la Asociación Asperger Madrid. Utilizamos un formulario que Elena y yo elaboramos para poder recoger los datos de la evaluación y juntas interpretamos los resultados y los añadimos a la memoria.

10.2. Paloma

Todas comenzamos redactando el capítulo de la memoria relativo al estado del arte investigando una serie de puntos que nos marcaron las profesoras y nos repartimos entre las tres. Mi aportación fue investigar el funcionamiento del diccionario con el que íbamos a trabajar y la metodología que íbamos a utilizar (Scrum). Para empezar a desarrollar los servicios web necesitábamos un modelo que utilizase la base de datos de Django para representar las palabras por lo que yo me encargué de desarrollar este modelo y documentarlo en la memoria.

Cuando Elena terminó el servicio web para obtener los grados emocionales de una palabra, al igual que hizo ella para probar los servicios que hizo Gema, hice un fichero para comprobar que el comportamiento era el esperado. Cuando acabé con las pruebas me encargué del desarrollo del último servicio web: el que nos permitía obtener la emoción mayoritaria de una palabra y, una vez terminado lo añadí a la memoria tras corregir los capítulos que había añadido anteriormente gracias a las correcciones de las profesoras.

Terminados los tres servicios básicos para las palabras comenzamos a desarrollar los de las frases. Yo me encargué del desarrollo del primero de ellos, el que nos permitía obtener los grados de certeza de cada emoción para la frase, utilizando el programa desarrollado por mi compañera Elena para la lematización y filtrado de las palabras. Cuando acabé con el desarrollo de este servicio y su documentación empecé a diseñar las pruebas que íbamos a aplicar sobre el servicio que nos proporcionaba la emoción mayoritaria de la frase.

En la reunión de equipo para planificar el quinto sprint las profesoras nos comunicaron que íbamos a tener una reunión con la Asociación Asperger Madrid y que cada una de nosotras tenía que diseñar un prototipo de la interfaz de la aplicación web que desarrollaríamos más adelante. En la siguiente reunión de equipo comparamos los tres prototipos y llegamos a uno común. El día 22 de marzo del 2018 tuvo lugar la reunión con la Asociación en la que presenté el prototipo ante los expertos mientras mis compañeras tomaban notas.

Tras la reunión nos centramos en acabar con los servicios que aún faltaban por desarrollar, los que nos permitirían analizar emocionalmente un texto. Mientras Elena trabajaba en el desarrollo de este servicio busqué textos que pudiésemos usar como casos de prueba y realicé un script que nos permitiese automatizar estas pruebas. Además, una vez acabado el primer servicio web para textos empecé el desarrollo del segundo, el que nos permitiría obtener la emoción mayoritaria. Acabado este servicio ya pudimos comenzar a trabajar

en el desarrollo de la aplicación web.

Durante el desarrollo de la aplicación web las tres trabajamos en paralelo. Comenzamos creando la interfaz básica y conseguimos que la aplicación funcionase para palabras. Tras conseguir esto paramos el desarrollo de la aplicación ya que tuvimos que realizar algunos cambios sustanciales tanto en el diccionario que utilizaban los servicios web como en los servicios en sí mismos. Me dediqué a corregir la memoria y añadir los nuevos contenidos (casos de prueba, proceso de desarrollo de la aplicación web...) mientras mis compañeras adaptaban el diccionario y los servicios y, cuando acabaron, adapté la aplicación web y continuamos con el desarrollo hasta acabar la aplicación. Una vez acabada comencé a diseñar la API para favorecer la transferencia de resultados.

Terminamos el proyecto con la evaluación de usuarios finales por parte de los miembros de la Asociación Asperger Madrid, realizada el 22 de mayo de 2018. Mis compañeras recogieron los datos de esta evaluación y los interpretaron mientras yo terminaba la API.

10.3. Elena

Al igual que mis compañeras comencé el proyecto investigando una parte del estado del arte: la computación afectiva, en qué consistía y sus aplicaciones, y el modelo informático de integración continua.

Para comenzar con la parte técnica lo primero que teníamos que hacer era conseguir tener los datos del diccionario en el servidor, yo me encargué de crear un fichero en Python que leyese el CSV que contenía las palabras del diccionario y las subiese a la base de datos de Django. Una vez que mi compañera Gema terminó los servicios web hice un fichero de pruebas para comparar la salida esperada con lo que devolvía el servidor. Además, documenté lo que había hecho en la memoria.

Cuando ya teníamos la estructura montada y funcionaban los servicios básicos teníamos que empezar a desarrollar los que íbamos a usar. El primero que hicimos fue el que nos permitía obtener los porcentajes de certeza para cada emoción, yo lo desarrollé y documenté en la memoria. Lo siguiente que hice fue realizar las pruebas sobre el servicio de la emoción consensuada y cuando estuve acabado hice los cambios sugeridos por las profesoras en la memoria (corregir ciertas cosas de mi investigación y añadir un capítulo nuevo que iba a contener las herramientas utilizadas a lo largo del TFG).

Cuando la parte de las palabras estuvo terminada y documentada co-

menzamos a trabajar en el análisis emocional de una frase. Necesitábamos una herramienta que nos permitiese obtener los lemas de las palabras y filtrarse las no-emocionales. Nos decidimos inicialmente por SpaCy y más tarde decidimos utilizar también PyStemmer. Investigué ambas herramientas y las añadí a la memoria. También diseñé un programa en Python que nos permitía lematizar las palabras y filtrarlas mediante esta herramienta.

Terminada la parte de las frases sólo quedaba el análisis emocional de un texto. Antes de eso nos reunimos con la asociación Asperger Madrid ya que necesitábamos la opinión de expertos para diseñar la interfaz de la aplicación web. A la reunión había que llevar un prototipo para que, nos ayudasen a hacerlo lo más usable posible. Cada una de nosotras diseño su propio prototipo para luego juntar los tres en uno común, que fue el que enseñamos a los expertos de la asociación. Durante la reunión, Gema y yo tomamos notas de lo que nos dijeron para luego aplicarlo a la interfaz. Además, añadí todo el proceso de evaluación de la interfaz con expertos a la memoria.

Una vez decidida la interfaz final de la aplicación terminamos la parte de análisis de textos. Comencé desarrollando un programa en Python que nos permitía dividir el texto en frases, diferenciando entre enunciativas, interrogativas o exclamativas para aplicarlo a un servicio web que nos permitía obtener el peso de cada emoción en el texto.

Pasadas todas las pruebas para todos los servicios empezamos a desarrollar la aplicación web. En esta etapa comenzamos a trabajar en paralelo, aportando todas al desarrollo de la interfaz y la integración. Trabajamos en ello hasta que tuvimos que pausar el desarrollo de la aplicación web para realizar unos cambios en el diccionario y los servicios web al cambiar el diccionario utilizado. Mi compañera Gema generó el nuevo diccionario y yo pude, a partir de ello, adaptar los servicios web que teníamos. Tras estos cambios, Paloma adaptó la interfaz a los nuevos servicios y pudimos continuar con el desarrollo de la aplicación web hasta acabarla.

Tras acabar la aplicación web realizamos una evaluación con usuarios finales el día 22 de mayo del 2018. Esta evaluación consistió en una visita de varias personas de la Asociación Asperger Madrid a nuestra facultad para que pudiésemos probar la aplicación y completasen un formulario, diseñado por mí y por mi compañera Gema, que nos ayudase a recabar los resultados de la evaluación para su posterior análisis. Gema y yo nos encargamos de reunir e interpretar toda la información obtenida para documentar los resultados en la memoria.

Capítulo 11

Conclusiones y Trabajo futuro

RESUMEN: En este capítulo se presentan las conclusiones del TFG y el trabajo futuro que consideramos que podría implementarse si se continuara con el desarrollo de este proyecto.

11.1. Conclusiones

En la actualidad tenemos acceso a una cantidad enorme de información. Toda esta información debe ser interpretada correctamente para saber si es útil para nosotros o no. En este punto surge un problema porque no todas las personas tienen la misma facilidad para interpretar un texto. Por ejemplo, la falta de empatía emocional en las personas con Trastornos del Espectro Autista (TEA) les impide reconocer el contenido afectivo de un texto lo que puede llegar a alterar en gran medida la interpretación de la información. Algo similar ocurre cuando estas personas quieren escribir algo en la red: la dificultad para expresar sus emociones puede provocar malentendidos. Por todo ello es necesario desarrollar herramientas que faciliten la integración digital de personas con este tipo de discapacidad.

El objetivo principal de este trabajo era implementar una serie de servicios web que permitiesen detectar automáticamente el grado de carga afectiva de un texto con el fin de hacer el texto más accesible. La idea era medir la presencia de cada una de las cinco categorías emocionales básicas con las que habíamos decidido trabajar: tristeza, miedo, alegría, enfado y asco. Para ello contábamos con un diccionario afectivo compuesto por una serie de palabras acompañadas de su lexema y cinco valores del uno al cinco (uno para cada categoría emocional). A partir de este diccionario pudimos marcar las palabras

emocionales que componen el texto con sus grados emocionales correspondientes lo que nos serviría de base para el análisis emocional del texto. Los grados emocionales de las palabras nos permitirán obtener los grados emocionales finales de las frases del texto y, a partir de estos, obtendremos los grados definitivos para cada categoría emocional en el texto.

Una vez desarrollados los servicios los integramos en una API para hacerlos accesibles a todo aquel que los necesite y así favorecer la transferencia de resultados. A continuación, creamos una aplicación web para que pueda ser utilizada por cualquier usuario de manera sencilla. Esta web permite introducir un texto y muestra los resultados de forma gráfica, utilizando emoticonos y colores para hacer explícitas las categorías emocionales que contiene el texto introducido. Además, marca las palabras emocionales (aquellas cuyos grados han contribuido al resultado obtenido) dentro del texto.

La aplicación web ha sido sometida a una evaluación con usuarios finales en la que hemos podido poner a prueba tanto su funcionalidad como su interfaz. Esta evaluación puso de manifiesto la utilidad de la aplicación así como la existencia de bastantes aspectos que mejorar.

Este trabajo ha sido una oportunidad para aplicar todos los conocimientos adquiridos en distintas asignaturas cursadas durante la carrera a un proyecto grande y de impacto real. Entre estas asignaturas cabe destacar:

- **Fundamentos de la Programación, Tecnología de la Programación y Estructura de Datos y Computadores** que nos ayudaron a adquirir una forma de pensar estructurada y eficiente a la hora de programar.
- **Ingeniería del software**, que nos enseñó a tener la capacidad para gestionar un proyecto software de manera correcta así como las distintas pruebas software que se pueden realizar sobre un proyecto.
- **Auditoría Informática y Evaluación de Configuraciones**, las cuales nos han ayudado a mejorar el rendimiento de nuestros servicios web.
- **Aplicaciones Web, Ampliación de Bases de datos e Ingeniería Web**, que nos aportaron los conocimientos necesarios de HTML, CSS y Javascript para desarrollar nuestra aplicación web.
- **Bases de datos**, que nos ayudó a crear la base de datos que forma el modelo de Django.
- **Sistemas Operativos, Redes, Redes y Seguridad y Amplificación de Redes y Sistemas Operativos**, que nos ayudaron a realizar la

gestión de la configuración de nuestro servidor Apache así como a realizar el despliegue del proyecto sobre él.

- Para finalizar, en la asignatura de **Ética, Legislación y Profesión** aprendimos todo lo necesario sobre licencias, tanto para proteger nuestro código como para saber utilizar de forma correcta el software libre desarrollado por terceros.

También hemos aprendido muchas cosas nuevas, entre las que cabe destacar: configuración de un host virtual en un servidor Apache, Python, metodología Scrum, Jenkins y Latex.

En resumen, durante este TFG hemos cumplido con todos los objetivos que nos marcamos al principio y que se pueden consultar en la sección 1.2 de esta memoria.

11.2. Trabajo futuro

Con el fin de suplir algunas de las carencias del proyecto y dotarlo de mayor funcionalidad para tener una aplicación más completa, consideramos que podemos dejar como trabajo futuro la implementación de los siguientes aspectos que no llegamos a cubrir en nuestra aplicación y que surgieron tras la realización de la evaluación final.

- **Añadir cambio de imágenes asociadas a las emociones:** al igual que nuestra aplicación permite el cambio de los colores asociados a cada emoción, se implementaría la posibilidad de realizar el cambio de imagen que también llevan asociadas las emociones. Para ello, deberíamos crear una sesión por cada usuario que utilizara nuestra aplicación con el fin de que las imágenes que seleccionase quedaran guardadas en su ordenador.
- **Implementación de detección automática de colores oscuros para las emociones:** Si se selecciona un color oscuro para una emoción, la imagen con el emotícono de dicha emoción debe invertirse para conseguir una visualización correcta.
- **Añadir reconocimiento por voz:** se intentó realizar la implementación del reconocimiento por voz haciendo uso de la API de Google, Speech Recognition (la cual convierte el texto que escucha por el micrófono en texto escrito), pero como las peticiones que realizamos al servidor son HTTP y el explorador (Chrome) las reconoce como no

seguras, no se permite el acceso al micrófono y tuvimos que abortar este objetivo. En un futuro creemos que sería interesante añadir esta funcionalidad.

- **Cambiar tipo de peticiones al servidor:** las peticiones que actualmente se realizan al servidor son HTTP, lo que hace que se restrinja en cierta medida el uso de APIs externas (como por ejemplo la API de reconocimiento por voz), por ello y por seguridad creemos que deberíamos cambiar los tipos de peticiones a HTTPS.
- **Calcular de diferente manera los valores de los distintos tipos de frases:** el proyecto ha sido desarrollado para reconocer frases exclamativas, interrogativas y afirmativas. Como trabajo futuro, debería implementarse el reconocimiento de frases negativas, subordinadas, adjetivas...
- **Añadir posibilidad de insertar nuevas palabras que no aparecen en nuestro diccionario:** tras la evaluación preliminar con usuarios, se observó la necesidad de incluir en el diccionario términos más coloquiales. Por ello, sería útil la implementación de la inserción de nuevas palabras en nuestro diccionario. Una posible solución sería crear diferentes roles, con el fin de darle solo la oportunidad de añadir nuevas palabras a aquel usuario que tuviera el rol de "tutor". Otra solución podría ser la creación de un buzón de sugerencia o similar, con el fin de que cuando una palabra fuera sugerida por un mínimo de usuarios ésta se insertara en el diccionario.
- **Inserción de frases hechas y expresiones en el diccionario:** un avance en el progreso de la aplicación sería la inserción en el diccionario de frases hechas y expresiones coloquiales, con el fin de ampliar la cobertura de nuestro traductor emocional.
- **Implementación de una aplicación móvil:** Cada vez son más los usuarios que disponen de un dispositivo móvil, por ello también sería útil el desarrollo de una aplicación móvil basada en la aplicación web actual.
- **Actualización de la interfaz para que el nivel de conformidad sea AAA** con el fin de que la web sea más accesible para personas con algún tipo de discapacidad.
- **Creación de un log** para poder guardar en el diccionario las nuevas palabras de los textos que se introducen en la aplicación, así como sus resultados para facilitar la depuración de los errores y el análisis de los resultados.

El principal factor que ha impedido realizar estas funcionalidades que presentamos como trabajo futuro ha sido la falta de tiempo. En un futuro próximo nos gustaría mejorar la aplicación para que ésta sea una herramienta con la máxima funcionalidad posible y que así pueda de verdad ayudar a las personas que lo necesiten.

Capítulo 12

Conclusions and Future work

RESUMEN: This chapter presents the conclusions of the FDP and the future work that we believe could be implemented if the development of this project were continued.

12.1. Conclusions

Nowadays we have access to a huge amount of information. All this information must be correctly interpreted to know if it is useful for us. At this point a problem arises because not everyone has the same facility to interpret a text. For example, the lack of emotional empathy in people with Autism Spectrum Disorders (ASD) prevents them from recognize the affective content in a text which can greatly alter the real meaning of the text. Something similar happens when these people want to write something on the network: the difficulties they have when expressing their emotions can cause misunderstandings. Because all of this it is necessary to develop tools which could ease the digital integration of people with this type of disability.

The main goal of this project was to implement a series of web services that would automatically detect the affective content of a text in order to make it more accessible. The idea was to measure the presence of each one of the five basic emotional categories in the text: sadness, fear, joy, anger and disgust. In order to do it we used an affective dictionary which contained a series of words accompanied by its lexeme and five values (one for each emotional category) from one to five. The dictionary would help us marking the words from the text with their emotional degrees. It will do the basis for the analysis. The emotional degrees of the words will allow us to obtain the

final emotional degrees of the sentences of the text and, from these, we will obtain the definitive degrees for each emotional category in the text.

Once the services are developed, we are integrating them into an API to make them accessible to everyone in order to favor transfer of results. Then we are creating a web application so our services will can be easily used by anyone. This website will allow users to enter a text and it would display the results graphically, using emoticons and colors to make explicit the emotional categories contained in the text and marking the emotional words within the text.

The web application has been evaluated with end users to test both its functionality and its interface. This evaluation showed us how useful the application is as well as many aspects that need to be improved.

This project has been an opportunity to apply all the knowledge acquired in different subjects during the degree to a large project with real impact. Among all of these subjects we can highlight:

- **Foundations of the Programming, Technology of the Programming and Structure of Data and Algorithms** that helped us to acquire a structured and efficient way of thinking when programming.
- **Software Engineering**, which gave us the ability to manage a software project correctly.
- **Computer Audit and Evaluation of Configurations**, which have helped us improve the performance of our web services.
- **Web Applications, Extension of Databases and Web Engineering**, which gave us the necessary knowledge of HTML, CSS and Javascript to develop our web application.
- **Databases**, which helped us create the database that supports the model of Django.
- **Operating Systems, Networks and Security** and **Amplification of Networks and Operating Systems**, which helped us to carry out the management of the configuration of our Apache server as well as to carry out the project deployment on it.
- Finally, in the subject of **Ethics, Legislation and Profession** we learned everything necessary about licenses, both to protect our code and to know how to correctly use free software developed by third parties.

We have also learned many new things: configuration of a virtual host on an Apache server, Python, Scrum methodology, Jenkins and Latex.

In conclusion, during this FDP we have fulfilled all the objectives that we set ourselves at the beginning of it which can be consulted in section 1.2 of this document.

12.2. Future Work

In order to meet the shortcomings of the project and make the application to be more complete, we consider that we can leave as future work the implementation of these goals that we could not cover and that arose after the realization of the final evaluation:

- **Add the personalization of the images associated with the emotional categories:** Our application currently allows the user to customize the color associated with each emotional categories. It would be also possible to give users the possibility of customize the image associated to each category too. To do this, we should create a session for each user so that the selected images would be saved on his computer.
- **Implementation of automatic detection of dark colors for emotional categories:** If a dark color is selected for an emotion, the image with the emoticon of that emotion must be inverted to get a correct visualization.
- **Add voice recognition:** The implementation of voice recognition was attempted using the Google API, Speech Recognition (which converts the text recorded through the microphone into written text), but as the requests that we make to the server are HTTP and the browser (Chrome) recognizes them as not secure, access to the microphone is not allowed and we had to abort this goal. In the future we think it would be interesting to add this functionality.
- **Change the type of requests made to the server:** The requests that are currently made to the server are using HTTP, this means that the use of external APIs (such as the voice recognition API) is restricted. For this reason and for security we believe that we should change the types of requests made to the servers by HTTPS requests.
- **Calculate in a different way the values of the different types of sentences:** The project has been developed to recognize exclamatory, interrogative and affirmative sentences. As future work, the recognition

of negative sentences, subordinates and adjective sentences should be implemented.

- **Add the possibility of inserting new words in our dictionary:** After the preliminary evaluation with users, we could see the importance of including more colloquial terms in the dictionary. Therefore, it would be useful to implement the insertion of new words in our dictionary. A possible solution would be to create different roles, in order to give only the opportunity of insertion to the users who had the role of “tutor”. Another possible solution could be the creation of a suggestions mailbox or something similar, so when a word is suggested by a minimum number of users it will be inserted in the dictionary.
- **Insertion in the dictionary of phrases and expressions:** An important progress for the application would be the insertion in the dictionary of phrases and colloquial expressions in order to expand the coverage of our emotional translator.
- **Implementation of a mobile application:** More and more users have a mobile device, so it would also be useful to develop a mobile application based on the current web application.
- **Update the interface so that the level of compliance is AAA:** In order to make the web more accessible for people with some type of disability.
- **Creation of a log:** To be able to save in the dictionary the new words of the texts that are entered in the application, as well as their results to ease the debugging of the errors and the analysis of the results.

The main factor that has impeded these new implementations from being implemented was the lack of time. In the near future we would like to improve the application and turn it into a tool with the maximum possible functionality which could really help people who need it.

Apéndice A

Imágenes de tableros de sprints

RESUMEN: En este apéndice aparecerán los tableros de cada sprint.

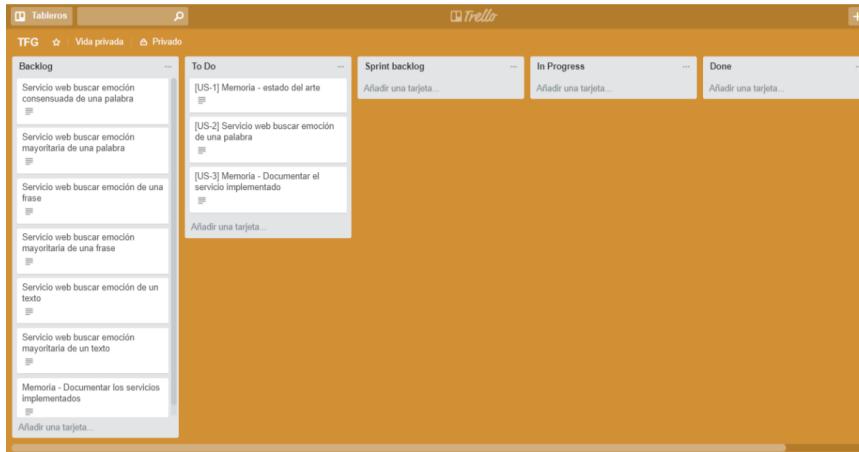


Figura A.1: Planificación del sprint 1 (14/11/2017)

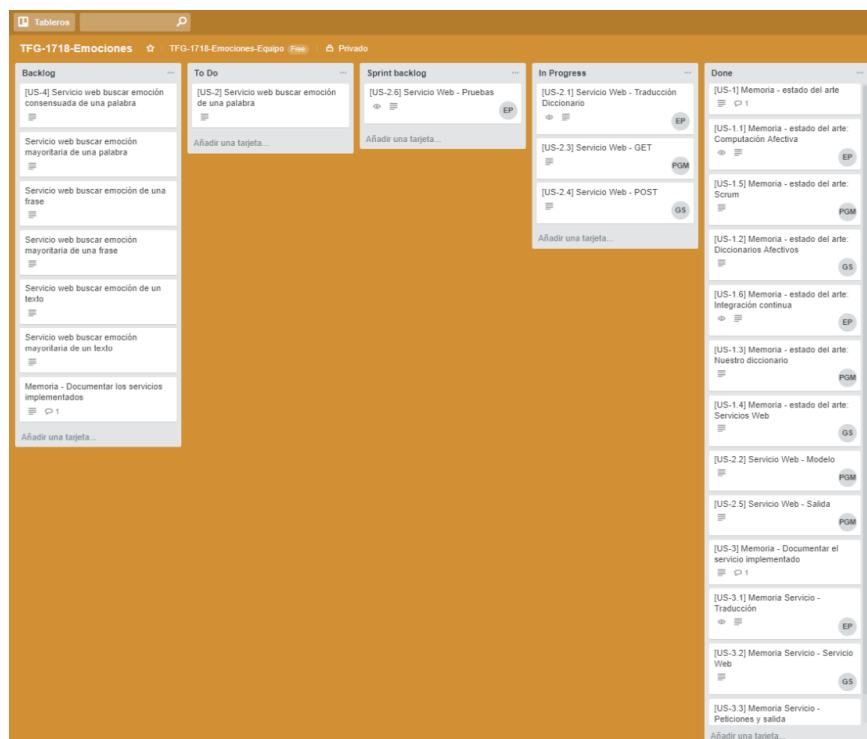


Figura A.2: Final del sprint 1 (28/11/2017)

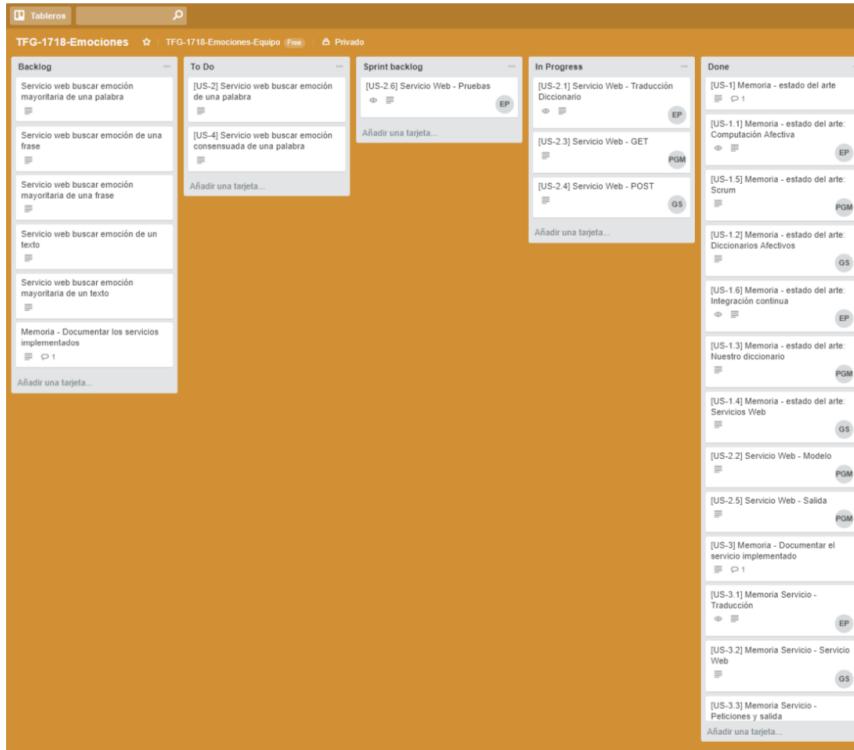


Figura A.3: Planificación del sprint 2 (28/11/2017)

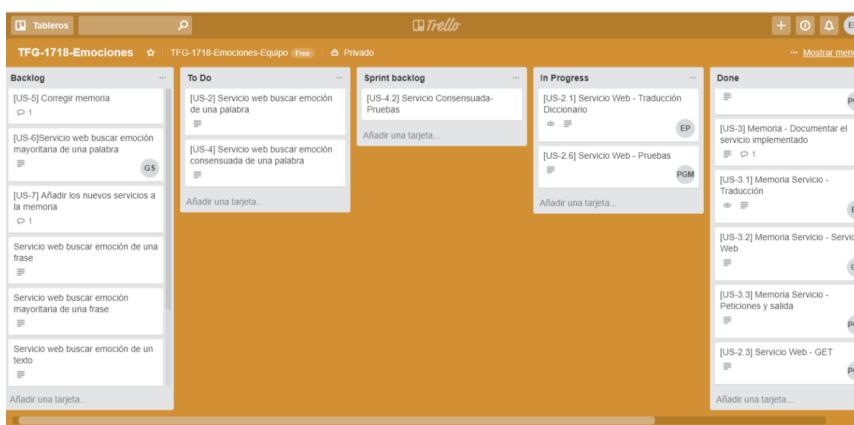


Figura A.4: Final del sprint 2 (19/12/2017)

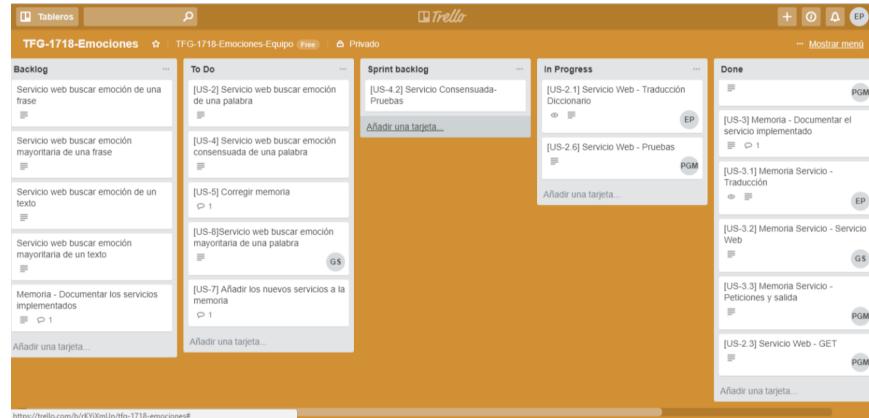


Figura A.5: Planificación del sprint 3 (19/12/2017)

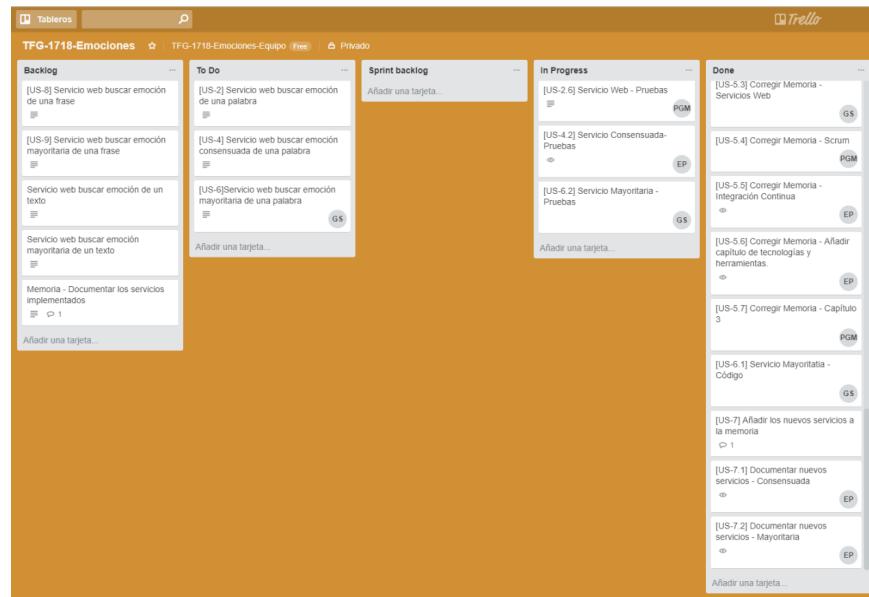


Figura A.6: Final del sprint 3 (09/01/2017)

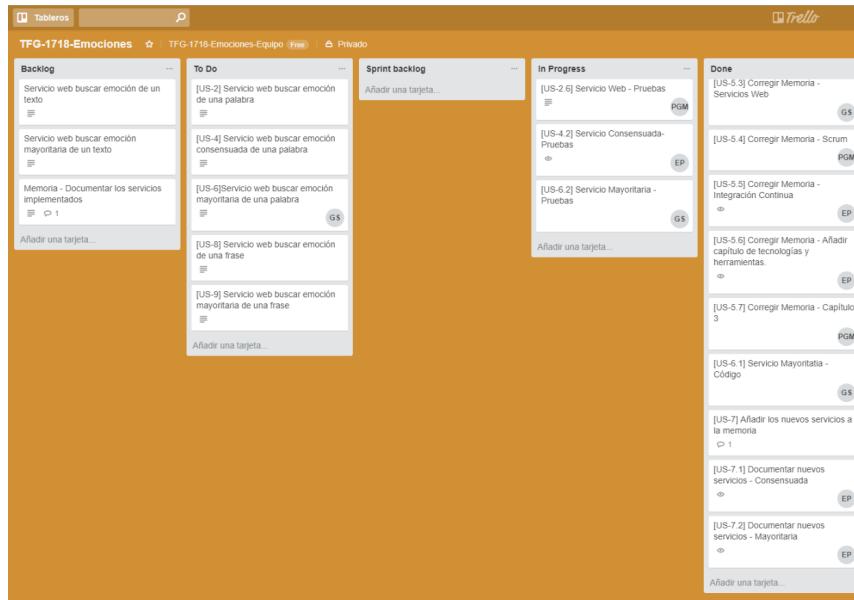


Figura A.7: Planificación del sprint 4 (09/01/2018)

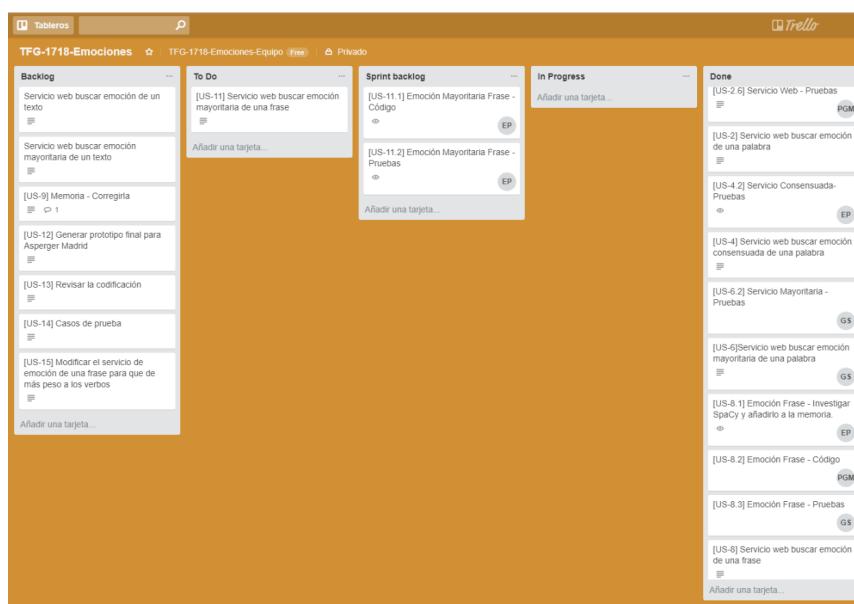


Figura A.8: Final del sprint 4 (21/02/2018)

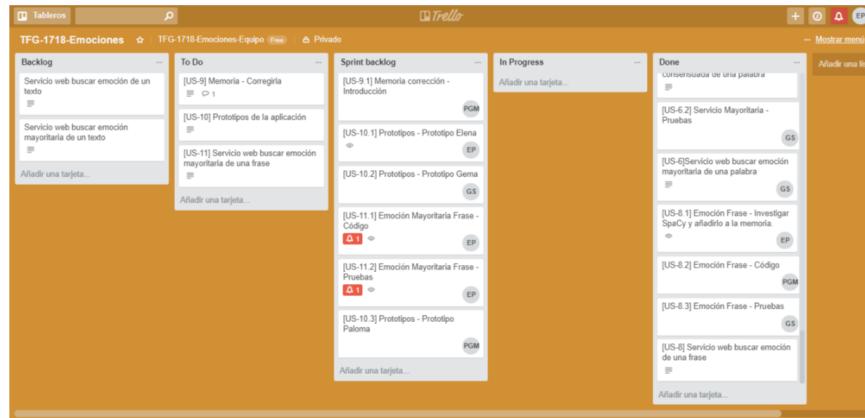


Figura A.9: Planificación del sprint 5 (21/02/2018)

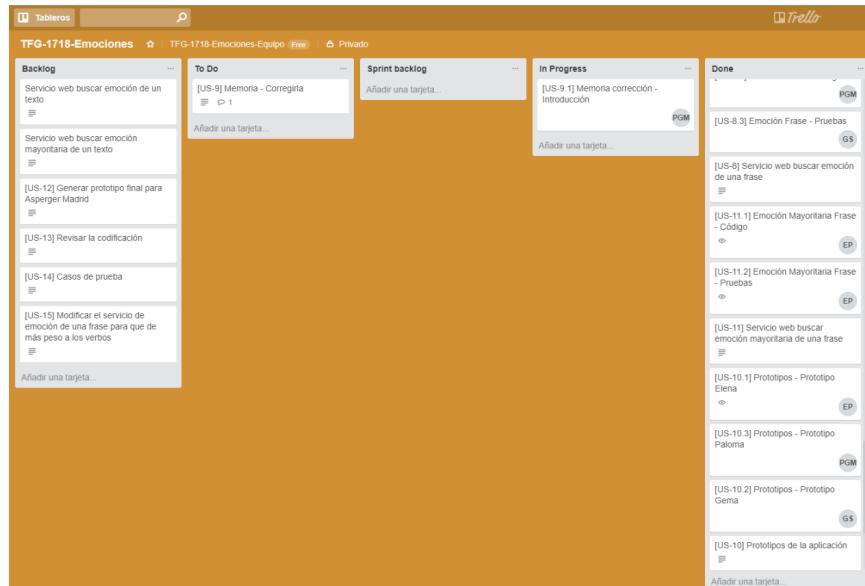


Figura A.10: Final del sprint 5 (07/03/2018)

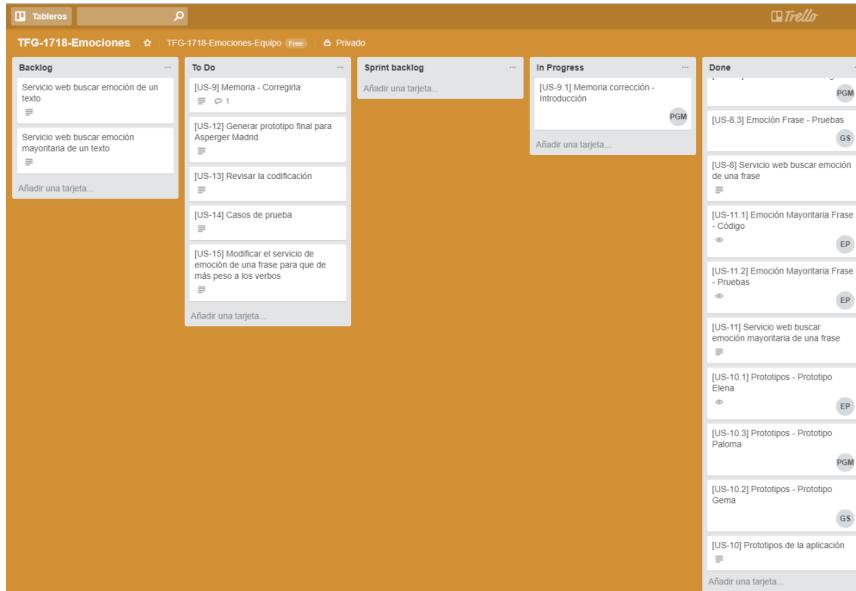


Figura A.11: Planificación del sprint 6 (07/03/2018)

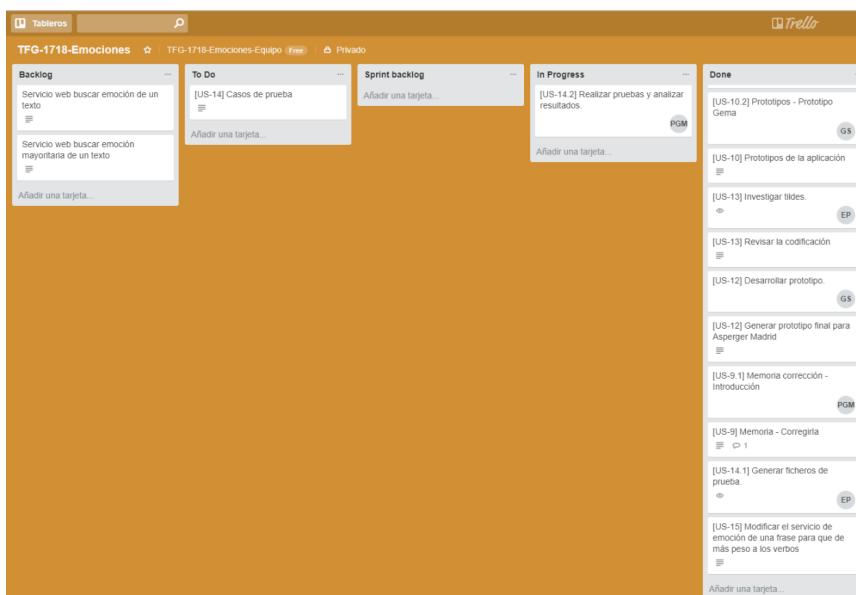


Figura A.12: Final del sprint 6 (21/03/2018)

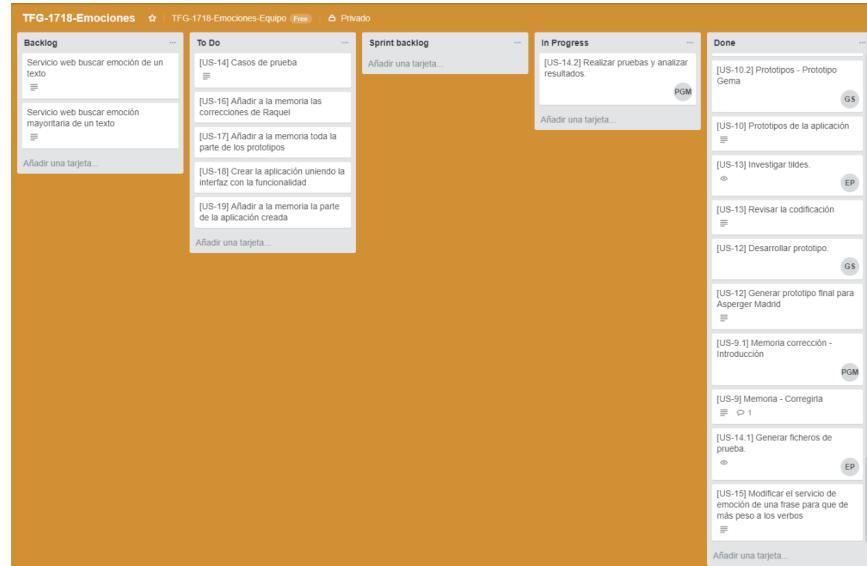


Figura A.13: Planificación del sprint 7 (21/03/2018)

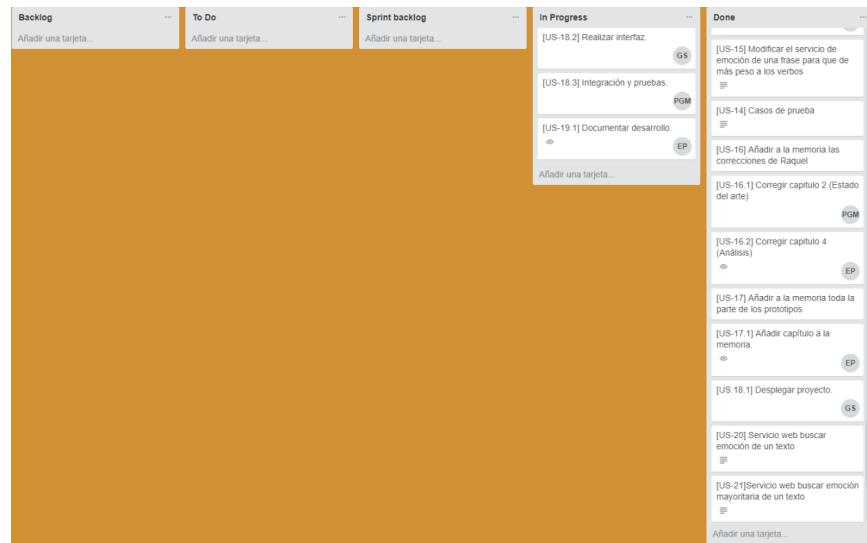


Figura A.14: Final del sprint 7 (25/04/2018)

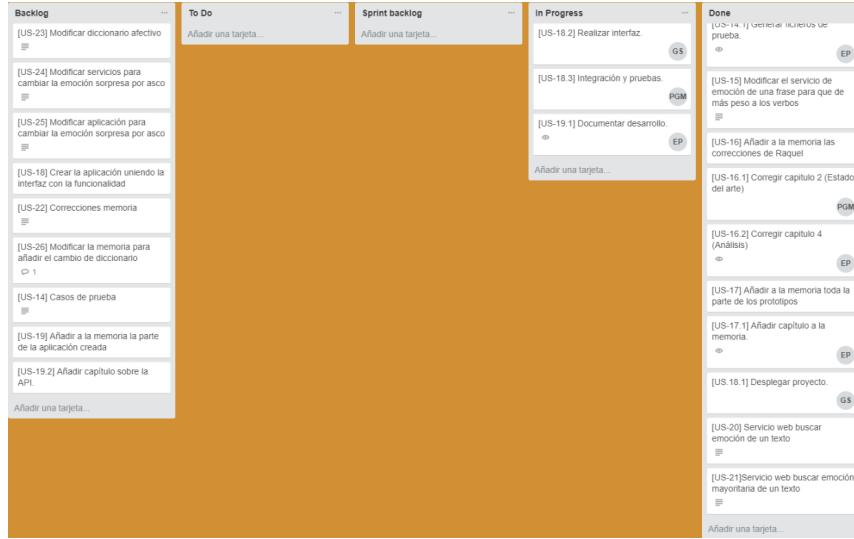


Figura A.15: Planificación del sprint 8 (25/04/2017)

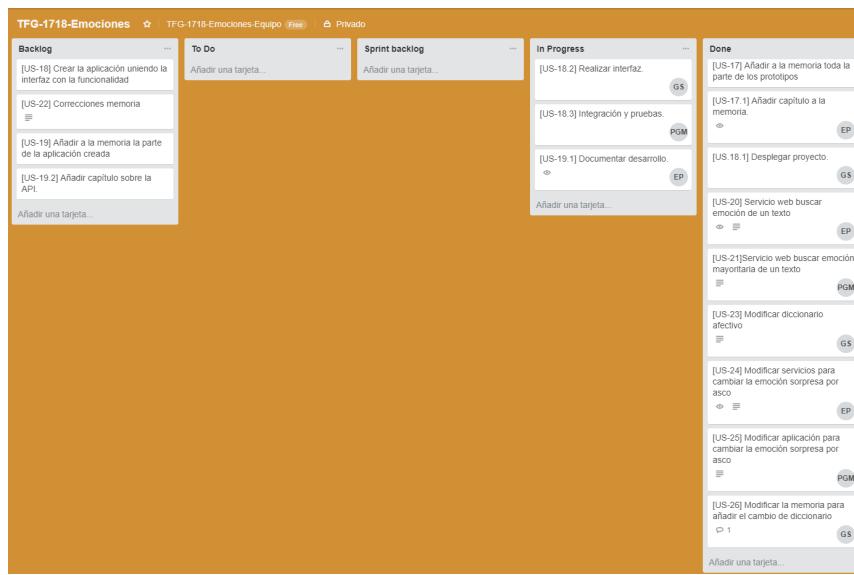


Figura A.16: Final del sprint 8 (09/05/2017)

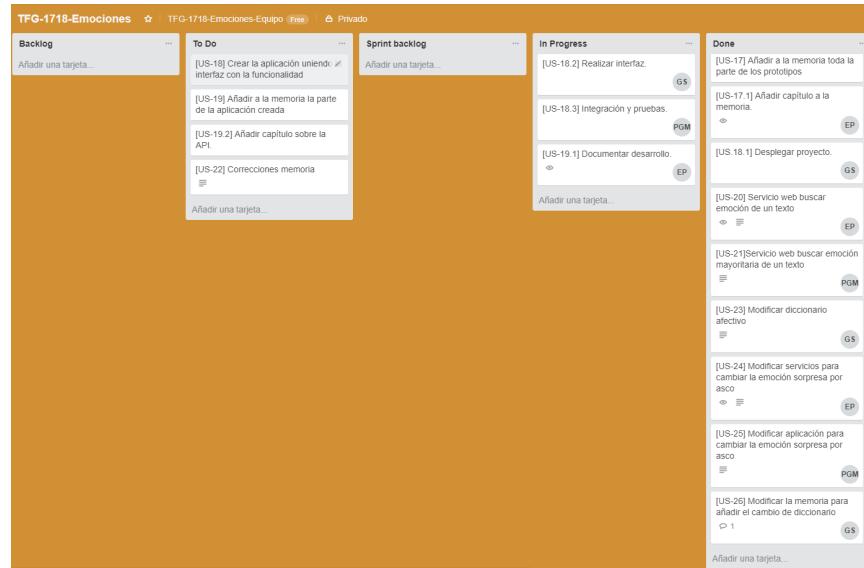


Figura A.17: Planificación del sprint 9 (09/05/2017)

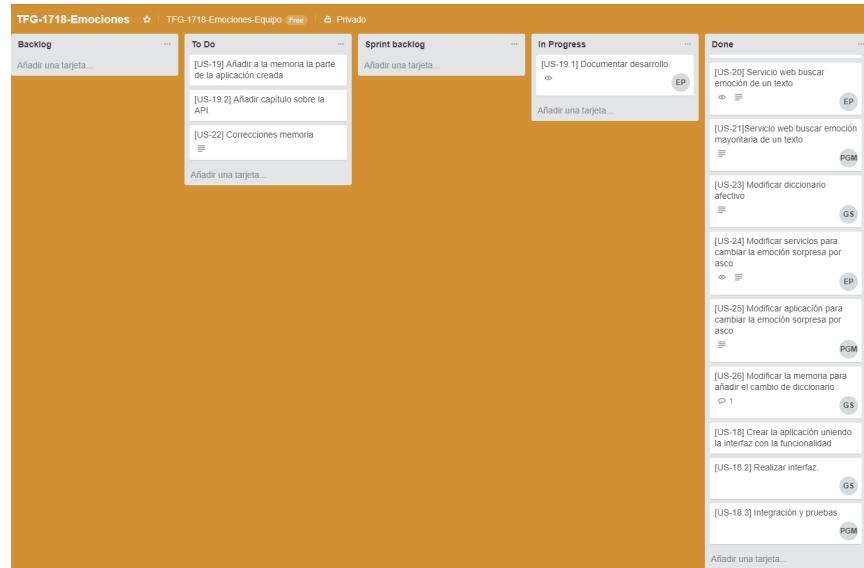


Figura A.18: Final del sprint 9 (16/05/2017)

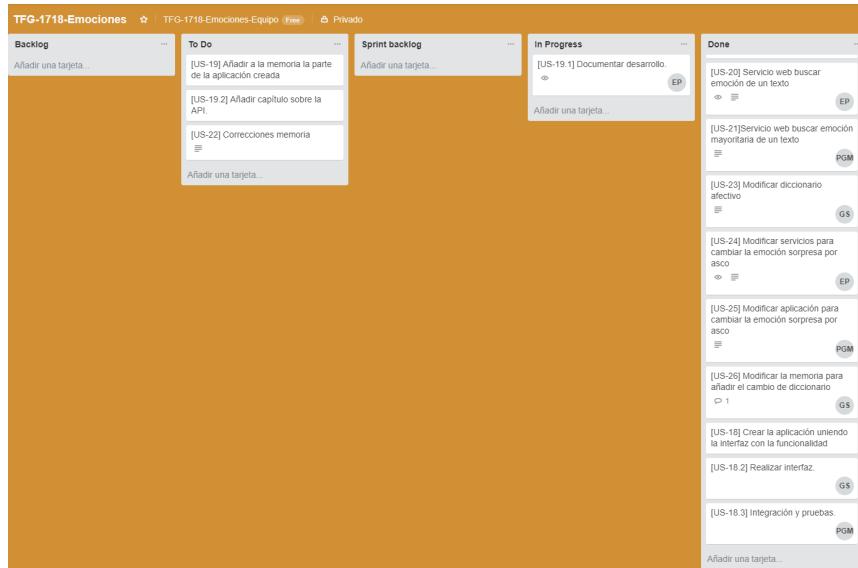


Figura A.19: Planificación del sprint 10 (16/05/2017)

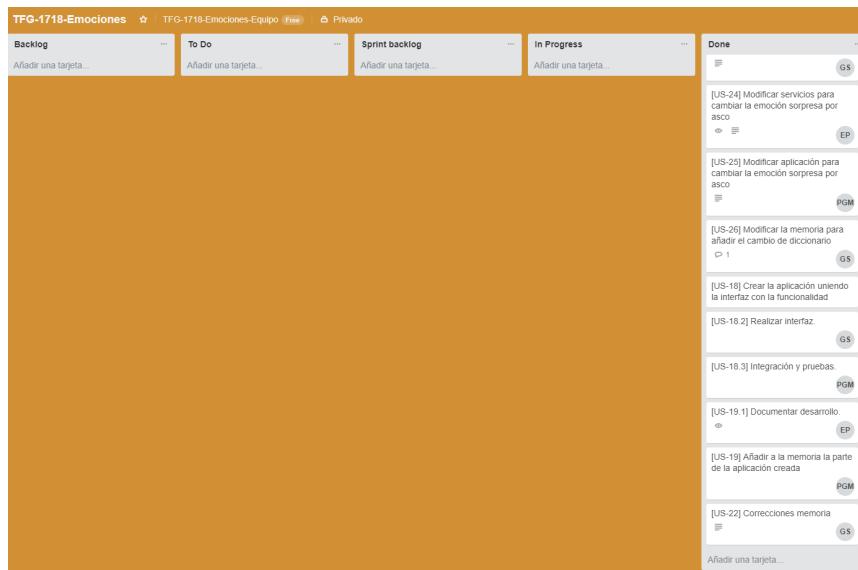


Figura A.20: Final del sprint 10 (22/05/2017)

Bibliografía

BALDASARRI, S. Computación afectiva: tecnología y emociones para mejorar la experiencia de usuario. *Revista Institucional de la Facultad de Informática Universidad Nacional de La Plata (Argentina)*, 2016.

BRADLEY, M. M. y LANG, P. J. Affective norms for english words (ANEW): Instruction manual and affective ratings. 1999. Disponible en <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.306.3881&rep=rep1&type=pdf> (último acceso, Marzo, 2018).

FERRÉ, P., GUASCH, M., MARTÍNEZ-GARCÍA, N., FRAGA, I. y HINOJOSA, J. A. Moved by words: Affective ratings for a set of 2,266 spanish words in five discrete emotion categories. *Behavior Research Methods*, vol. 49(3), páginas 1082–1094, 2017. ISSN 1554-3528.

FERRÉ, P., GUASCH, M., MOLDOVAN, C. y SÁNCHEZ-CASAS, R. Affective norms for 380 spanish words belonging to three different semantic categories. *Behavior Research Methods*, vol. 44(2), páginas 395–403, 2012. ISSN 1554-3528.

FOWLER, M. Continuous integration. 2006. Disponible en <https://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html> (último acceso, Marzo, 2018).

FRANCISCO, V. *Identificación Automática del Contenido Afectivo de un Texto y su Papel en la Presentación de Información*. Phd, Universidad Complutense de Madrid, 2008.

FRANCISCO, V. y GERVÁS, P. Automated mark up of affective information in english texts. En *Text, Speech and Dialogue (TSD 2006)*, página 375–382. Springer Verlag, Springer Verlag, Brno, Czech Republic, 2006.

GOERTZEL, B., SILVERMAN, K., HARTLEY, C., BUGAJ, S. y ROSS, M. *The Baby Webmind Project*. 2000.

- GUASCH, M., FERRÉ, P. y FRAGA, I. Spanish norms for affective and lexico-semantic variables for 1,400 words. *Behavior Research Methods*, vol. 48(4), páginas 1358–1369, 2016. ISSN 1554-3528.
- HATZIVASSILOGLOU, V. y McKEOWN, K. R. *Predicting the semantic orientation of adjectives*. 1997.
- HINOJOSA, J. A., MARTÍNEZ-GARCÍA, N., VILLALBA-GARCÍA, C., FERNÁNDEZ-FOLGUEIRAS, U., SÁNCHEZ-CARMONA, A., POZO, M. A. y MONTORO, P. R. Affective norms of 875 spanish words for five discrete emotional categories and two emotional dimensions. *Behavior Research Methods*, vol. 48(1), páginas 272–284, 2016. ISSN 1554-3528.
- HUETTNER, A. y SUBASIC, P. Fuzzy typing for document management. 2000.
- KRISTENSEN, C. H., GOMES, C. F. A. d. A., JUSTO, A. R. y VIEIRA, K. Normas brasileiras para o Affective Norms for English Words. *Trends in Psychiatry and Psychotherapy*, vol. 33, páginas 135 – 146, 2011. ISSN 2237-6089.
- LANG, P., BRADLEY, M. y CHUTHBERT, B. International affective picture system (IAPS): Technical manual and affective ratings. 1999.
- LIU, H., LIEBERMAN, H. y SELKER, T. Adaptive linking between text and photos using common sense reasoning. *Proceedings of the 2n International Conference on Adaptive Hypermedia and Adaptive Web Based Systems*, 2002.
- MONNIER, C. y SYSSAU, A. Affective norms for french words (fan). vol. 46, 2013.
- MUELLER, E. T. y DYER, M. G. Towards a computational theory of human daydreaming. *Porceedings of the Seventh Annual Conference of the Cognitive Science Society*, 1985.
- NG, Y., KHONG, C. y THWAITES, H. A review of affective design towards video games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 51, 2012.
- PICARD, R. W. *Affective Computing*. 1997.
- REDONDO, J., FRAGA, I., PADRÓN, I. y COMESAÑA, M. The spanish adaptation of ANEW (Affective Norms for English Words. *Behavior Research Methods*, 2007. Disponible en <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03193031> (último acceso, Marzo, 2018).
- RIEK, L. D., PAUL, P. C. y ROBINSON, P. When my robot similes at me: Enabling human-robot rapport via real-time head gesture mimicry. *Journal on Multimodal User Interfaces*, 2010.

SCHMIDTKE, D., SCHRÄDER, T., JACOBS, A. y CONRAD, M. Angst: Affective norms for german sentiment terms derived from the affective norms for english words. vol. 46, 2014.

SCRUMMANAGER. *Scrum Manager v. 2.6.* 2016. Disponible en http://scrummanager.net/files/scrum_manager.pdf (último acceso, Marzo, 2018).

