
Mejora de la Comprensión Lectora mediante Analogías para la Inclusión



Trabajo de Fin de Grado
Curso 2018–2019

Autor

Irene Martín Berlanga
Pablo García Hernández

Director

Virginia Francisco Gilmartín
Gonzalo Rubén Mendez Pozo

Grado en Ingeniería de Software
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

Mejora de la Comprensión Lectora mediante Analogías para la Inclusión

Trabajo de Fin de Grado en Ingeniería de Software
Departamento de Ingeniería de Software e Inteligencia
Artificial

Autor

Irene Martín Berlanga
Pablo García Hernández

Director

Virginia Francisco Gilmartín
Gonzalo Rubén Mendez Pozo

Dirigida por el Doctor

Virginia Francisco Gilmartín
Gonzalo Rubén Mendez Pozo

Grado en Ingeniería de Software
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

23 de febrero de 2019

Autorización de difusión

Los abajo firmantes, matriculados en el Grado de Ingeniería de Software de la Facultad de Informática, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a sus autores el presente Trabajo de Fin de Grado: “Mejora de la Comprensión Lectora mediante Analogías para la Inclusión”, realizado durante el curso académico 2018-2019 bajo la dirección de Virginia Francisco Gilmartín y Gonzalo Rubén Mendez Pozo en el Departamento de Ingeniería de Software e Inteligencia Artificial, y a la Biblioteca de la UCM a depositarlo en el Archivo Institucional E-Prints Complutense con el objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

Nombre Del Alumno

23 de febrero de 2019

Dedicatoria

Texto de la dedicatoria...

Agradecimientos

Texto de los agradecimientos

Resumen

Resumen en español del trabajo

Palabras clave

Máximo 10 palabras clave separadas por comas

Abstract

Abstract in English.

Keywords

10 keywords max., separated by commas.

Índice

1. Introduction	1
1. Introducción	3
1.1. Motivación	3
1.2. Objetivos	4
1.3. Estructura de la memoria	5
2. Estado de la Cuestión	7
2.1. Lectura Fácil	8
2.2. Figuras retóricas	10
2.3. Servicios Web	10
2.3.1. Tipos de Servicios Web	11
2.3.2. Arquitectura Servicios Web	12
2.3.3. Ventajas de los Servicios Web	13
2.3.4. Desventajas de los Servicios Web	14
2.4. Procesamiento del Lenguaje Natural	14
2.4.1. ConceptNet	16
2.4.2. Thesaurus	19
2.4.3. Thesaurus Rex	21
2.4.4. Metaphor Magnet	22
2.4.5. WordNet	25
3. Herramientas Utilizadas	29
3.1. Django	29
3.2. SpaCy	30
4. Gestión del Proyecto	33
4.1. Procedimientos para la Gestión del Proyecto	33
4.2. Herramientas para la Gestión de Tareas	33

5. Trabajo Realizado	35
5.1. Trabajo realizado por Irene	35
5.2. Trabajo realizado por Pablo	36
6. Conclusiones y Trabajo Futuro	39
6. Conclusions and Future Work	41
A. Título	43
B. Título	45
Bibliografía	47

Índice de figuras

2.1. Logo Lectura Fácil	8
2.2. Ejemplo Red Semántica	15
2.3. Ejemplo Red de Marco	16
2.4. Ejemplo Red IS-A	16
2.5. Ejemplo Grafo Conceptual	17
2.6. Resultados de ConcepNet para la palabra chaqueta	17
2.7. Resultados búsqueda Thesaurus Rex con la palabra <i>house</i> . .	23
2.8. Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la frase <i>life is a game</i>	24
2.9. Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la palabra <i>house</i>	25
2.10. Resultados búsqueda en EuroWordNet para la palabra <i>casa</i> .	26
3.1. Ejemplo de clasificación de palabras	30
4.1. Ejemplo Gestor de Tareas en Trello	34

Índice de tablas

Índice de Listados

2.1. Estructura de un mensaje SOAP	12
2.2. JSON devuelto por la API de ConceptNet para la palabra chaqueta	19
2.3. Ejemplo de salida de Thesaurus en formato XML para la pa- labra <i>peace</i>	20
2.4. Ejemplo de salida de Thesaurus en formato JSON para la palabra <i>peace</i>	20
2.5. Ejemplo formatos XML Thesaurus Rex para la palabra <i>house</i>	21
2.6. Ejemplo formatos XML Metaphor Magnet para la palabra <i>house</i>	23

Chapter 1

Introduction

Introduction to the subject area.

Introducción

Actualmente, existen diversos colectivos con un entendimiento limitado del castellano, como por ejemplo las personas inmigrantes, y en especial está limitación se ve aumentada en aquellos en los que en su país de origen hablan una lengua totalmente distinta al castellano. Es por ello, que una vez aquí se tienen que enfrentar a situaciones en las cuáles son más vulnerables a sufrir un engaño y/o estafa. Esto ocurre tanto en situaciones cotidianas como comprar cualquier producto, o poder comunicarse con otra persona así como en situaciones más específicas de trámites de papeles oficiales, firma de contratos, etc... Y aunque existen multitud de herramientas online para facilitar la comprensión de textos en distintos idiomas, como pueden ser los servicios de traducción instantánea, en los que al escribir un texto se traduce automáticamente a cualquier lengua que el usuario desee, no existen herramientas que permitan definir palabras difíciles utilizando comparaciones o términos más sencillos para facilitar su comprensión. Nuestro objetivo es ofrecer un servicio accesible que defina palabras complejas de una manera clara y sencilla, empleando para ello palabras más sencillas.

1.1. Motivación

En nuestra sociedad, existen ciertos colectivos como pueden ser las personas con algún tipo de trastorno cognitivo, inmigrantes, ancianos, analfabetos funcionales, niños, etc... que tienen dificultad para aprender conceptos complejos o no tan complejos. Existen multitud de palabras cuyo significado es bastante complicado de explicar de una manera sencilla, por lo que una solución para que cualquier persona los pueda comprender es hacer uso de metáforas o analogías en las que intervengan palabras conocidas para los usuarios. Por ejemplo, para explicar que una persona dispone de un gran intelecto se dice que: “eres un cerebritito”. Se hace uso de una metáfora para explicar un concepto difícil de entender a través de una explicación sencilla.

De esta forma, se puede asimilar el concepto de una manera más rápida y sencilla.

La dificultad para entender conceptos complejos supone una serie de limitaciones en la vida cotidiana, en la forma de relacionarse con otros individuos, en la vida profesional e incluso la vida personal. Por ejemplo, suponemos que un inmigrante necesita realizar gestiones para legalizar su estancia o firmar documentación. Si no tiene una buena comprensión del lenguaje no sabe las consecuencias de firmar los documentos porque no los entiende. Otro ejemplo sería cuando una persona firma un contrato, como por ejemplo una póliza de seguros o un contrato de trabajo, en el cual añaden ciertas cláusulas que son incomprensibles.

Para ayudar principalmente a estas personas a que puedan entender el significado de cualquier palabra, y de esta forma superar algunas de sus limitaciones, se va a desarrollar una aplicación que permita definir palabras complejas mediante comparaciones con otras más fáciles ya conocidas por ellos. Por ejemplo, si se quiere explicar una palabra compleja como puede ser *piraña*, se puede describir utilizando conceptos más simples de la siguiente manera: *“Una piraña nada como un pez y es agresiva como un león”*. Mediante esta comparación, alguien que desconozca completamente el significado de *piraña*, puede hacerse una idea muy aproximada de lo que es.

1.2. Objetivos

El objetivo principal es crear una aplicación que dada una palabra compleja para el usuario obtenga una definición clara y sencilla mediante símiles, analogías o metáforas. Esto se puede ver claramente en el ejemplo de la *piraña* del apartado anterior, ya que, de esa manera cualquier persona que no sepa lo que es una *piraña* pueda hacerse una idea de cómo es dicho animal y asimilar el nuevo concepto. Además, se utilizarán técnicas centradas en el usuario para diseñar una interfaz lo más usable posible y que así el usuario tenga una experiencia de uso satisfactoria. Por último, el producto se diseñará para que se encuentre al alcance de todas aquellas personas que lo necesiten. Para que todo ello ocurra, los principales objetivos tecnológicos a alcanzar son:

- La aplicación estará construida con servicios web que la doten de funcionalidad para que finalmente se obtenga una aplicación con funcionalidad.
- Los servicios web desarrollados estarán disponibles en una API pública para que todo el mundo pueda utilizarlos.
- La aplicación se construirá de manera incremental, añadiéndole valor al producto poco a poco.

- La aplicación esté formada por distintos módulos independientes cada uno con una funcionalidad específica.
- Hacer un desarrollo que esté centrado en el usuario, que sea lo más amigable posible y que solucione problemas reales de una forma usable.
- Hacer un uso correcto de analogías y metáforas, para que de esta forma resulte más sencillo la comprensión del concepto.

Por último, no se deben de olvidar los objetivos académicos de este trabajo: poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el Grado y ampliar nuestros conocimientos gracias a la utilización de herramientas, lenguajes y metodologías nuevas.

Alcanzando los objetivos anteriormente descritos, se conseguirá obtener un producto de calidad, con una gran utilidad tanto social como académica, que puede ayudar a mucha gente a aprender ciertos conceptos de nuestro idioma de una manera más sencilla.

1.3. Estructura de la memoria

En el **capítulo dos** se presenta el Estado de la Cuestión, en el que se explicará que es la Lectura Fácil y como se aplica y se introducirán los conceptos de Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) y algunas herramientas que sirven para PLN, además se hablará de figuras retóricas y servicios web, en especial qué son, su arquitectura y las ventajas y desventajas de su uso.

En el **capítulo tres** se describe el trabajo realizado por cada uno de los autores.

Capítulo 2

Estado de la Cuestión

Para que un contenido ilustrativo o en formato de texto sea sencillo de entender existe una adaptación llamada lectura fácil cuyo objetivo es facilitar la accesibilidad al mismo. En la sección 2.1 de este capítulo se explicará qué es la lectura fácil y algunas pautas que se pueden seguir para escribir correctamente un texto en lectura fácil. Por otro lado, para que las definiciones de las palabras difíciles sean fácilmente comprensibles para el usuario, se utilizarán figuras retóricas con las que se compararán conceptos complejos con otros más sencillos. De esta manera el usuario se podrá hacer una idea de sus características principales. En la sección 2.2 se hablará de las figuras retóricas y se explicarán los tres tipos fundamentales que se van a utilizar para la realización de este trabajo. Pero para poder plasmar todo esto en el trabajo realizado y conseguir una funcionalidad, se deberán usar servicios web, los cuáles se han convertido en una tecnología cotidiana para la mayoría de los usuarios sin ser estos mismos conscientes de su uso. En la sección 2.3 se explicará detalladamente que es un servicio web, los tipos que existen, sus características principales, su arquitectura y las ventajas de ser utilizados así como sus desventajas. Por último, las comparaciones entre conceptos más complejos con otros más sencillos, se construirán a través de conceptos relacionados con la palabra que el usuario busque, es por ello que en la sección 2.4 se explicará en qué consiste el Procesamiento del Lenguaje Natural, los tipos de redes semánticas que existen y las diversas aplicaciones que actúan como redes semánticas y que son capaces de procesar el Lenguaje Natural.



Figura 2.1: Logo Lectura Fácil

2.1. Lectura Fácil

Se llama lectura fácil¹ a aquellos contenidos que han sido resumidos y reescritos con lenguaje sencillo y claro, de forma que puedan ser entendidos por personas con discapacidad cognitiva o discapacidad intelectual. Es decir, es la adaptación de textos, ilustraciones y maquetaciones que permite una mejor lectura y comprensión. Este trabajo se va a centrar en la lectura fácil aplicada a textos.

La lectura fácil surgió en Suecia en el año 1968, donde se editó el primer libro en la Agencia de Educación en el marco de un proyecto experimental. A continuación, en 1976, se creó en el Ministerio de Justicia un grupo de trabajo para conseguir textos legales más claros. En 1984 nació el primer periódico en lectura fácil, titulado "8 páginas", que tres años más tarde, en 1987, se publicó de forma permanente en papel hasta que empezó a editarse en la web. En el año 2013, en México se produce la primera sentencia judicial en lectura fácil². En la actualidad, podemos distinguir los documentos en lectura fácil gracias al logo de la Figura 2.1.

Los documentos escritos en Lectura Fácil (Nomura et al., 2010) son documentos de todo tipo que siguen las directrices internacionales de la IFLA³ y de Inclusion Europe⁴ en cuanto al contenido y la forma. Algunas pautas a seguir para escribir correctamente un texto en Lectura Fácil son (García Muñoz, 2012):

- Evitar mayúsculas fuera de la norma, es decir, escribir en mayúsculas sólo cuando lo dicten las reglas ortográficas, como por ejemplo, después de un punto o la primera letra de los nombres propios.

¹<https://www.discapnet.es/areas-tematicas/disenio-para-todos/accesibilidad-de-comunicacion/lectura-facil>

²<https://dilofacil.wordpress.com/2013/12/04/el-origen-de-la-lectura-facil/>

³International Federation of Library Associations and Institutions

⁴Una asociación de personas con discapacidad intelectual y sus familias en Europa

- Deben evitarse el punto y seguido, el punto y coma y los puntos suspensivos. El punto y aparte hará la función del punto y seguido.
- Evitar corchetes y signos ortográficos poco habituales, como por ejemplo: %, & y /.
- Evitar frases superiores a 60 caracteres y utilizar oraciones simples. Por ejemplo, la oración *Caperucita ha ido a casa de su abuela y ha desayunado con ella* es mejor dividirla en dos oraciones simples: *Caperucita ha ido a casa de su abuela* y *Caperucita ha desayunado con ella*.
- Evitar tiempos verbales como: futuro, subjuntivo, condicional y formas compuestas.
- Utilizar palabras cortas y de sílabas poco complejas. Por ejemplo: casa, gato, comer o mano.
- Evitar abreviaturas, acrónimos y siglas.
- Alinear el texto a la izquierda.
- Incluir imágenes y pictogramas a la izquierda y su texto vinculado a la derecha.
- Evitar la saturación de texto e imágenes.
- Utilizar uno o dos tipos de letra como mucho.
- Tamaño de letra entre 12 y 16 puntos.
- Si el documento está paginado, incluir la paginación claramente y reforzar el mensaje de que la información continúa en la página siguiente.

Se debe también hacer hincapié en la distinción entre palabras fáciles y complejas (García Muñoz, 2012), puesto que son de gran importancia para la lectura fácil. Las palabras complejas son aquellas que no se utilizan a menudo en nuestra sociedad, como por ejemplo: meliflúo o inefable. Es por ello que este tipo de palabras deben estar totalmente descartadas en la lectura fácil, y en su lugar debemos introducir palabras fáciles, que son aquellas que se utilizan asiduamente. La RAE (Real Academia Española) dispone de un documento con las mil palabras más usadas⁵.

⁵<http://corpus.rae.es/lfrecuencias.html>

2.2. Figuras retóricas

Las figuras literarias (o retóricas) se podrían definir como formas no convencionales de utilizar las palabras, de manera que, aunque se emplean con sus acepciones habituales, se acompañan de algunas particularidades fónicas, gramaticales o semánticas, que las alejan de ese uso habitual, por lo que terminan por resultar especialmente expresivas. Según la RAE (Real Academia Española)⁶, *“la retórica es el arte de bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmover”*. La metáfora, el símil y la analogía se basan en la comparación de dos conceptos: el origen (o tenor), que es el término literal (al que la metáfora se refiere) y el de destino (o vehículo), que es el término figurado. La relación que hay entre el tenor y el vehículo se denomina fundamento. Por ejemplo, en la metáfora *Tus ojos son dos luceros*, *ojos* es el tenor, *luceros* es el vehículo y el fundamento es la belleza de los ojos (Galiana y Casas, 1994).

En este trabajo se van a utilizar tres tipos de figuras retóricas (Calleja, 2017):

- Metáfora: Utiliza el desplazamiento de características similares entre dos conceptos con fines estéticos o retóricos. Por ejemplo, cuando el tiempo de una persona es muy preciado se dice: “Mi tiempo es oro”.
- Símil: Realiza una comparación entre dos términos usando conectores (por ejemplo, como, cual, que, o verbos). Por ejemplo, cuando nos referimos a una persona que es muy corpulenta, se dice: “Es como un oso”, ya que los osos son muy grandes.
- Analogía: Es la comparación entre varios conceptos, indicando las características que permiten dicha relación. En la retórica, una analogía es una comparación textual que resalta alguna de las similitudes semánticas entre los conceptos protagonistas de dicha comparación. Por ejemplo: “Sus ojos son azules como el mar”.

2.3. Servicios Web

Para definir el concepto de servicio web de la forma más simple posible, se podría decir que es una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos para intercambiar datos entre aplicaciones, sin importar el lenguaje de programación en el cual estén programadas o ejecutadas en cualquier tipo de plataforma⁷. Según el W3C (*World Wide Web Consortium*)⁸, *“un servicio*

⁶<https://dle.rae.es/?id=WISC3uX>

⁷<http://www.jtech.ua.es/j2ee/publico/servc-web-2012-13/sesion01-apuntes.html>

⁸<https://www.w3.org/>

web es un sistema software diseñado para soportar la interacción máquina-a-máquina, a través de una red, de forma interoperable”.

Las principales características de un servicio web son (Torres, 2017):

- Es 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 ser accesible por cualquier cliente que quiera utilizar el servicio.
- Contiene una descripción de sí mismo. De esta forma, una aplicación web podrá saber cual es la función de un determinado Servicio Web, y cuál es su interfaz, de manera que pueda ser utilizado de forma automática por cualquier aplicación, sin la intervención del usuario.
- Debe ser localizado. Debe tener algún mecanismo que permita encontrarle. De esta forma tendremos la posibilidad de que una aplicación localice el servicio que necesite de forma automática, sin tener que conocerlo previamente el usuario.

2.3.1. Tipos de Servicios Web

Los servicios web pueden definirse tanto a nivel conceptual como a nivel técnico. A nivel técnico se pueden diferenciar dos tipos de servicios web (Torres, 2017):

- Servicios web SOAP (Simple Object Access Protocol): SOAP es un protocolo basado en XML para el intercambio de información entre ordenadores. Normalmente utilizaremos SOAP para conectarnos a un servicio e invocar métodos remotos⁹. Los mensajes SOAP tienen el formato representado en el Listado 2.1, donde podemos ver un ejemplo para reservar un vuelo y está formado por los siguientes campos:
 - <Envelope>: elemento raíz de cada mensaje SOAP y contiene dos elementos:
 - <Header>: es un elemento opcional que se utiliza para indicar información acerca de los mensajes SOAP. Por ejemplo, como se puede ver en el Listado 2.1 dentro del campo Header estarían los campos de reservas y pasajeros.
 - <Body>: es un elemento obligatorio que contiene información dirigida al destinatario del mensaje. Haciendo referencia al Listado 2.1 se puede ver los campos asociados a un itinerario, teniendo este el lugar de partida, de llegada, la fecha de llegada y la preferencia de asiento.

⁹<https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es>

- `<Fault>`: es un elemento opcional para notificar errores. En el Listado 2.1 podemos ver que no se encuentra presente, pero en caso de ser utilizado deberá aparecer dentro del elemento *Body* y no puede aparecer más de una vez .

Listado 2.1: Estructura de un mensaje SOAP

```
<?xml version='1.0' Encoding='UTF-8' ?>
<env:Envelope xmlns:env="http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope">
  <env:Header>
    <m:reservation xmlns:m="http://travelcompany.example.org/
      reservation"
      env:role="http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope/role/
        next">
      <m:reference>uuid:093a2da1-q345-739r-ba5d-pqff98fe8j7d</m:
        reference>
      <m:dateAndTime>2007-11-29T13:20:00.000-05:00</m:dateAndTime>
    </m:reservation>
    <n:passenger xmlns:n="http://mycompany.example.com/employees"
      env:role="http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope/role/
        next">
      <n:name>Fred Bloggs</n:name>
    </n:passenger>
  </env:Header>
  <env:Body>
    <p:itinerary xmlns:p="http://travelcompany.example.org/reservation/
      travel">
      <p:departure>
        <p:departing>New York</p:departing>
        <p:arriving>Los Angeles</p:arriving>
        <p:departureDate>2007-12-14</p:departureDate>
        <p:departureTime>late afternoon</p:departureTime>
        <p:seatPreference>aisle</p:seatPreference>
      </p:departure>
      <p:return>
        <p:departing>Los Angeles</p:departing>
        <p:arriving>New York</p:arriving>
        <p:departureDate>2007-12-20</p:departureDate>
        <p:departureTime>mid-morning</p:departureTime>
        <p:seatPreference></p:seatPreference>
      </p:return>
    </p:itinerary>
  </env:Body>
</env:Envelope>
```

- Servicios Web RESTful: RESTful es un protocolo que suele integrar mejor con HTTP que los servicios basado en SOAP, ya que no requieren mensajes XML. Cada petición del cliente debe contener toda la información necesaria para entender la petición, y no puede aprovecharse de ningún contexto almacenado en el servidor.

2.3.2. Arquitectura Servicios Web

Hay que distinguir tres partes fundamentales en los servicios web (Torres, 2017):

- El proveedor: es la aplicación que implementa el servicio y lo hace accesible desde Internet.
- El solicitante: cualquier cliente que necesite utilizar el servicio web.

- El publicador: se refiere al repositorio centralizado en el que se encuentra la información de la funcionalidad disponible y como se utiliza.

Por otro lado, los servicios web se componen de varias capas¹⁰:

- Descubrimiento del Servicio: responsable de centralizar los servicios web en un directorio común, de esta forma es más sencillo buscar y publicar.
- Descripción del Servicio: como ya hemos comentado con anterioridad, los servicios web se pueden definir a sí mismos, por lo que una vez que los localicemos el Service Description nos dará la información para saber que operaciones soporta y como activarlo.
- Invocación del Servicio: invocar a un Servicio Web implica pasar mensajes entre el cliente y el servidor. Por ejemplo, si utilizamos SOAP (Simple Object Access Protocol), el Service Invocation especifica cómo deberíamos formatear los mensajes request para el servidor, y cómo el servidor debería formatear sus mensajes de respuesta.
- Transporte: todos los mensajes han de ser transmitidos de alguna forma entre el servidor y el cliente. El protocolo elegido para ello es HTTP (*HyperText Transfer Protocol*).

2.3.3. Ventajas de los Servicios Web

Las principales ventajas del uso de los servicios web son las siguientes (Vega Lebrún, 2005):

- Permiten la integración “justo-a-tiempo”: esto significa que los solicitantes, los proveedores y los agentes actúan en conjunto para crear sistemas que son auto-configurables, adaptativos y robustos.
- Reducen la complejidad por medio del encapsulamiento: un solicitante de servicio no sabe cómo fue implementado el servicio por parte del proveedor, y éste, a su vez, no sabe cómo utiliza el cliente el servicio. Estos detalles se encapsulan en los solicitantes y proveedores. El encapsulamiento es crucial para reducir la complejidad.
- Promueven la interoperabilidad: la interacción entre un proveedor y un solicitante de servicio está diseñada para que sea completamente independiente de la plataforma y el lenguaje.
- Abren la puerta a nuevas oportunidades de negocio: los servicios web facilitan la interacción con socios de negocios, al poder compartir servicios internos con un alto grado de integración.

¹⁰<https://diego.com.es/introduccion-a-los-web-services>

- Disminuyen el tiempo de desarrollo de las aplicaciones: gracias a la filosofía de orientación a objetos que utilizan, el desarrollo se convierte más bien en una labor de composición.
- Fomentan los estándares y protocolos basados en texto, que hacen más fácil acceder a su contenido y entender su funcionamiento.

2.3.4. Desventajas de los Servicios Web

El uso de servicios web también tiene algunas desventajas¹¹:

- Al apoyarse en HTTP, pueden esquivar medidas de seguridad basadas en firewall cuyas reglas tratan de bloquear.
- Existe poca información de servicios web para algunos lenguajes de programación.
- Dependen de la disponibilidad de servidores y comunicaciones.

2.4. Procesamiento del Lenguaje Natural

El Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) es una rama de la Inteligencia Artificial que se encarga de investigar la manera de comunicar máquinas con personas mediante el uso del lenguaje natural (entendiendo como lenguaje natural el idioma usado con fines de comunicación por humanos, ya sea hablado o escrito, como pueden ser el español, el ruso o el inglés). Para ello, una de las tareas principales en el Procesamiento del Lenguaje Natural es interpretar un texto escrito en lenguaje natural y entender su significado, entendiendo como significado la relación entre una palabra o una frase con el mundo. Para realizar dicha acción no solo es necesario el conocimiento del propio lenguaje en que está escrito el texto sino que también es necesario un conocimiento del mundo. Por tanto, uno de los grandes retos del Procesamiento del Lenguaje Natural es la representación del conocimiento. Se deben de buscar técnicas que permitan representar conceptos y relaciones semánticas entre ellos. Una de las principales técnicas de representación en el Procesamiento del Lenguaje Natural son las redes semánticas, en ellas los conceptos que componen el mundo y sus relaciones se representan mediante un grafo. Se utilizan para representar mapas conceptuales y mentales (Quillian, 1968). Los nodos están representados por el elemento lingüístico, y la relación entre los nodos sería la arista. Se puede ver un ejemplo en la Figura 2.2, donde el nodo *Oso* representa un concepto, en este caso un sustantivo que identifica a un tipo de animal, y otro nodo *Pelo*. Su relación se ve representada por la arista con valor *tiene*, dando lugar a una característica de este animal: *Oso tiene pelo*.



Figura 2.2: Ejemplo Red Semántica

Existen principalmente tres tipos de redes semánticas (?):

- **Redes de Marcos:** los enlaces de unión de los nodos son parte del propio nodo, es decir, se encuentran organizados jerárquicamente, según un número de criterios estrictos, como por ejemplo la similitud entre nodos. Haciendo referencia a la Figura 2.3, los conceptos cama, silla y mesa tienen en común que son objetos.
- **Redes IS-A:** los enlaces entre los nodos están etiquetados con una relación entre ambos. Es el tipo que habitualmente se utiliza junto con las Redes de Marcos. Un ejemplo de esto, haciendo referencia a la Figura 2.4 sería: el pájaro tiene alas, que es una característica específica de los pájaros.
- **Grafos Conceptuales:** existen dos tipos de nodos: nodos de conceptos, los cuáles representan una entidad, un estado o un proceso y los nodos de relaciones, que indican como se relacionan los nodos de concepto. En este tipo de red semántica no existen enlaces entre los nodos con una etiqueta, sino que son los propios nodos los que tienen el significado. Se puede ver un ejemplo en la Figura 2.5 (Sowa, 1983) en la cual la frase "*Man biting dog*" quedaría representada. Los cuadrados implican el concepto y el círculo la relación entre ambos, por lo que en el caso de *man* y *bite*, la acción de morder la realiza *man* siendo éste el agente, y la relación entre *bite* y *dog* sería el objeto.

¹¹<http://fabioalfarocc.blogspot.com/2012/08/ventajas-y-desventajas-del-soap.html>

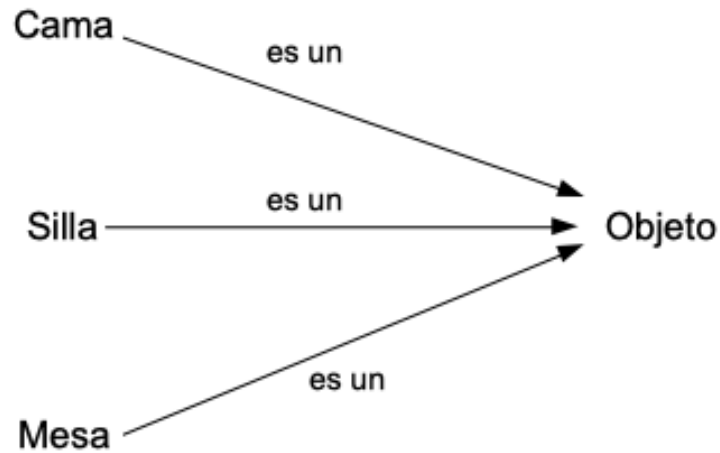


Figura 2.3: Ejemplo Red de Marco



Figura 2.4: Ejemplo Red IS-A

Para el trabajo que queremos realizar, existen varias aplicaciones web que actúan como redes semánticas y son capaces de procesar el Lenguaje Natural. A continuación, hablaremos de algunas de ellas.

2.4.1. ConceptNet

Es una red semántica creada por el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) en 1999, diseñada para ayudar a los ordenadores a entender el significado de las palabras. Está disponible en múltiples idiomas, como el español, el inglés o el chino. ConceptNet ofrece la posibilidad de obtener de una palabra un listado de sinónimos, términos relacionados, términos derivados, el contexto de la palabra, resultados etimológicamente relacionados, símbolos,



Figura 2.5: Ejemplo Grafo Conceptual

es chaqueta
A Spanish term in ConceptNet 5.6
Sources: English Wiktionary, French Wiktionary, and Open Multilingual WordNet
View this term in the API

Documentation
FAQ
Chat
Blog

Synonyms	Related terms	Etymologically derived terms	Word forms
<ul style="list-style-type: none"> en jacket (n) → en jacket (n) → es americana (n) → es americana → es casaca → es casaca (n) → fr jaqueta → es chumpa (n) → es jaqueta (n) → fr blouson (n) → fr veste (n) → fr veston (n) → 	<ul style="list-style-type: none"> en clothing → es chaquetear (v) → es saco (n) → en jacket → es chaquetear → fr branlette → fr veste → fr veston → 	<ul style="list-style-type: none"> io jaketo → 	<ul style="list-style-type: none"> es chaquetas (n) →

Figura 2.6: Resultados de ConcepNet para la palabra chaqueta

etc... Y dispone de una aplicación web¹², donde seleccionas el idioma deseado y añades la palabra a buscar. En la Figura 2.6, se puede ver que si se añade la palabra chaqueta se devuelven sus sinónimos, términos relacionados, términos relacionados etimológicamente y formas de la palabra. Por otro lado, ConcepNet dispone de un servicio web¹³ que devuelve los resultados en formato JSON. Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, se puede ver en el Listado 2.2 los resultados en dicho formato para la palabra chaqueta. Este consta de cuatro campos principales¹⁴:

- @context: URL enlazada a un archivo de información del JSON para comprender la API. También puede contener comentarios que pueden ser útiles para el usuario.
- @id: concepto que se ha buscado y su idioma. En nuestro caso, aparece de la siguiente manera: `/c/es/chaqueta`, donde *c* significa que es un concepto o término, *es* indica el lenguaje, en este caso, el español y por último *chaqueta* que es la palabra buscada.

¹²<http://conceptnet.io/>

¹³<http://api.conceptnet.io>

¹⁴<https://github.com/commonsense/conceptnet5/wiki/API>

- edges: representa una estructura de datos devueltos por Conceptnet compuesta por:
 - @id: describe el tipo de relación que existe entre la palabra introducida y la devuelta.
/a/[r/Synonym/,/c/es/chaqueta/n/,/c/es/americana/], nos indica que la palabra *americana* es un sinónimo de *chaqueta*.
 - @type: define el tipo del id, es decir, si es una relación (edge) o un término (nodo).
 - dataset: URI que representa el conjunto de datos creado.
 - end: nodo destino, que a su vez se compone de:
 - @id: coincide con la palabra del id anterior.
 - @type: define el tipo de id, como se ha explicado anteriormente.
 - label: puede ser la misma palabra buscada o una frase más completa, donde adquiera significado la palabra obtenida.
 - language: lenguaje en el que está la palabra devuelta de la consulta.
 - term: enlace a una versión mas general del propio término. Normalmente, suele coincidir con la URI.
 - license: aporta información sobre como debe usarse la información proporcionada por conceptnet.
 - rel: describe la relación que hay entre la palabra origen y destino, dentro del cual hay tres campos: @id, @type y label, descritos anteriormente.
 - sources: indica por qué ConceptNet guarda esa información, este campo como los anteriores, es un objeto que tiene su propio id y un campo @type, A parte, hay un campo *contributor*, en el que aparece la fuente por la que se ha obtenido ese resultado y por último un campo *process* indicando si la palabra se ha añadido mediante un proceso automático.
 - start: describe el nodo origen, es decir, la palabra que hemos introducido en ConceptNet para que haga la consulta, este campo esta compuesto por elementos ya descritos como son: @id, @type, label, language y term.
 - surfaceText: algunos datos de ConceptNet se extraen de texto en lenguaje natural. El valor de surface text muestra lo que era este texto, puede que este campo tenga valor nulo.
 - weight: indica la fiabilidad de la información guardada en conceptnet, siendo normal que su valor sea 1.0. Cuanto mayor sea este valor, más fiables serán.

- `view`: describe la longitud de la lista de paginación, es un objeto con un `id` propio, y además, aparecen los campos *firstPage* que tiene como valor un enlace a la primera pagina de los resultados obtenidos, y *nextPage* que tiene un enlace a la siguiente página de la lista.

Listado 2.2: JSON devuelto por la API de ConceptNet para la palabra chaqueta

```
{
  "@context": [
    "http://api.conceptnet.io/ld/conceptnet5.6/context.ld.json"
  ],
  "@id": "/c/es/chaqueta",
  "edges": [
    {
      "@id": "/a/[r/Synonym]/c/es/chaqueta/n/,c/es/americana/]",
      "@type": "Edge",
      "dataset": "/d/wiktionary/fr",
      "end": {
        "@id": "/c/es/americana",
        "@type": "Node",
        "label": "americana",
        "language": "es",
        "term": "/c/es/americana"
      },
      "license": "cc:by-sa/4.0",
      "rel": {
        "@id": "/r/Synonym",
        "@type": "Relation",
        "label": "Synonym"
      },
      "sources": [
        {
          "@id": "/and[/s/process/wikiparsec/1/,s/resource/wiktionary/fr/]",
          "@type": "Source",
          "contributor": "/s/resource/wiktionary/fr",
          "process": "/s/process/wikiparsec/1"
        }
      ],
      "start": {
        "@id": "/c/es/chaqueta/n",
        "@type": "Node",
        "label": "chaqueta",
        "language": "es",
        "sense_label": "n",
        "term": "/c/es/chaqueta"
      },
      "surfaceText": null,
      "weight": 1.0
    },
    {
      "@id": "/c/es/chaqueta?offset=0&limit=20",
      "@type": "PartialCollectionView",
      "comment": "There are more results. Follow the 'nextPage' link for more.",
      "firstPage": "/c/es/chaqueta?offset=0&limit=20",
      "nextPage": "/c/es/chaqueta?offset=20&limit=20",
      "paginatedProperty": "edges"
    }
  ]
}
```

2.4.2. Thesaurus

Es una aplicación web¹⁵ que se autodefine como el principal diccionario de sinónimos de la web. Esta página ofrece la posibilidad de introducir

¹⁵<https://www.thesaurus.com/>

una palabra para poder conocer sus sinónimos, pero solamente devuelve resultados en inglés. Aparte del listado de sinónimos, Thesaurus indica que tipo de palabra es y una definición de la misma así como un listado de antónimos y un listado de palabras relacionadas con dicho concepto. Por otro lado esta aplicación proporciona una API¹⁶ tipo RESTful que obtiene los sinónimos de una palabra mediante una petición HTTP GET a la url <http://thesaurus.altervista.org/thesaurus/v1>. Este devuelve los resultados en formato XML o JSON. El contenido de la respuesta es una lista y cada elemento de esta lista contiene un par de elementos: categoría y sinónimos. Este último a su vez contiene una lista de sinónimos separados por el carácter |. Se puede ver en el Listado 2.3 un ejemplo de como sería el resultado de una petición en formato XML y en el Listado 2.4 en formato JSON. Ambos son muy similares, por ejemplo en formato XML se puede ver que devuelve el tipo de categoría de las palabras, en este caso son sustantivos y a continuación aparecen los sinónimos. En caso de que alguna palabra sea un antónimo apareciera entre paréntesis al lado de la misma, como ocurre con la palabra *war*. Por otro lado, el formato JSON devuelve dentro del campo *category / categoría* todos los sinónimos, y en caso de ser un antónimo aparecerá de la misma forma que en el formato XML.

Listado 2.3: Ejemplo de salida de Thesaurus en formato XML para la palabra *peace*

```
<response>
  <list>
    <category>(noun)</category>
    <synonyms> order|war (antonym) </synonyms>
  </list>
  <list>
    <category>(noun)</category>
    <synonyms> harmony|concord|concordance </synonyms>
  </list>
  <list>
    <category>(noun)</category>
    <synonyms> public security|security </synonyms>
  </list>
  <list>
    <category>(noun)</category>
    <synonyms> peace treaty|pacification|treaty|pact|accord </synonyms>
  </list>
```

Listado 2.4: Ejemplo de salida de Thesaurus en formato JSON para la palabra *peace*

```
{
  "response":
  [
    { "list":
      { "category": "(noun)", "synonyms": "order|war (antonym)" }
    },
    { "list":
      { "category": "(noun)", "synonyms": "harmony|concord|concordance" }
    },
    { "list":
      { "category": "(noun)", "synonyms": "public security|security" }
    },
    { "list":
      { "category": "(noun)", "synonyms": "peace treaty|pacification|treaty|pact|accord" }
    }
  ]
}
```

¹⁶<http://thesaurus.altervista.org/>

```

    { "lista":
      { "categoria": "(noun)", "synonyms": "peace treaty | pacification | treaty |
        pact | accord" }
    }
  }
}

```

2.4.3. Thesaurus Rex

Thesaurus Rex¹⁷ es una red semántica que solo admite palabras en inglés y que permite obtener las palabras relacionadas, con una palabra o las categorías que comparten dos palabras, por ejemplo si se introducen las palabras *coffe* y *cola*, las categorías que comparten dichos conceptos son *cold-beverage*, *dark-beverage*, *stimulating-beverage*, *etc...* Si por el contrario, únicamente se ha introducido una palabra como se puede ver en la Figura 2.7 para la palabra *house*. La aplicación devuelve un listado de las categorías más utilizadas por los hablantes de dicha lengua, como por ejemplo *permanent-structure*, *inanimate-object*, *everyday-object*, *etc...*, otro listado de las categorías matizadas de dicho concepto, es decir, atributos del concepto buscado, como por ejemplo *permanent*, *fixed*, *wooden*, *etc...* y por último un listado de categorías simples del concepto, como por ejemplo *structure*, *object*, *item*, *building*, *etc...*

Por otro lado, la aplicación devuelve estos resultados en formato XML, y este como se puede ver en el Listado 2.5 para la palabra *house*, los divide en distintos campos: *Categories*, *Modifiers* y *CategoryHeads*. Todos los resultados tienen un peso (*weight*) asignado, esto significa que cuanto mayor sea el peso mayor es la similitud con el concepto dado, y en la página aparecerá dicha palabra en un tamaño superior al resto. Los campos que se encuentran dentro del apartado *categories* son los resultados más utilizados en ese momento por los hablantes y que Thesaurus Rex ha encontrado, como por ejemplo *permanent-structure*, los que se encuentran dentro de *modifiers*, como se ha comentado anteriormente son atributos del concepto a buscar, como por ejemplo *fixed* y por último los que se encuentran en *categoryHeads* son las categorías más simples que se han encontrado para dicho concepto, como por ejemplo *structure*. Thesaurus Rex utiliza la Web para generar sus resultados, con lo cual la información disponible no es fija, sino que varía según los datos actuales de la web. La ventaja de utilizar esta herramienta es que se encuentra en continua actualización, pero el inconveniente es que en algunos casos la información puede resultar un poco extraña dado que se crea semiautomáticamente desde contenido de la web (?).

Listado 2.5: Ejemplo formatos XML Thesaurus Rex para la palabra *house*

```
<MemberData>
```

¹⁷<http://ngrams.ucd.ie/therex3/>

```

<Categories kw="house">
  <Category weight="91"> large:object </Category>
  <Category weight="307"> inanimate:object </Category>
  <Category weight="261"> everyday:object </Category>
  <Category weight="154"> sensitive:area </Category>
  <Category weight="318"> permanent:structure </Category>
  <Category weight="194"> permanent:construction </Category>
  <Category weight="148"> permanent:installation </Category>
  <Category weight="98"> fixed:object </Category>
</Categories>

<Modifiers kw="house">
  <Modifier weight="8"> recognizable </Modifier>
  <Modifier weight="9"> relevant </Modifier>
  <Modifier weight="863"> permanent </Modifier>
  <Modifier weight="15"> moderate </Modifier>
  <Modifier weight="477"> fixed </Modifier>
  <Modifier weight="5"> odd </Modifier>
  <Modifier weight="7"> archaeological </Modifier>
  <Modifier weight="5"> electrical </Modifier>
</Modifiers>

<CategoryHeads kw="house">
  <CategoryHead weight="6"> protection </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="40"> obstruction </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="5"> whole </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="3320"> object </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="2340"> structure </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="98"> commodity </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="713"> thing </CategoryHead>
  <CategoryHead weight="2"> theatre </CategoryHead>
</CategoryHeads>
</MemberData>

```

2.4.4. Metaphor Magnet

Metaphor Magnet es una aplicación web¹⁸, que crea metáforas a partir de una palabra y que solo está disponible para el inglés. El objetivo de Metaphor Magnet (Veale y Li, 2012) es encontrar y explotar metáforas comunes en textos cotidianos (en este caso, en los n-gramas de Google) y usar estos mapeos para interpretar metáforas. Se entiende como n-grama (?) a una subsecuencia de n elementos consecutivos en una secuencia dada y estos pueden ser bigramas, tigramas, etc... Por ejemplo, en el texto "Platero y yo"¹⁹, si se toma como elementos los caracteres que lo componen, sus trigramas serían: Pla, lat, ate, ter, ero, ro-, o-y, -y-, y-y, -yo²⁰. Para el caso de "El horizonte es límite de lo que podemos ver", si se establecen como elementos a las palabras del texto, sus bigramas son: El horizonte, horizonte es, es límite, límite de, de lo, lo que, que podemos, podemos ver.

La propia aplicación permite introducir palabras o frases, a estas últimas se les puede añadir el signo + seguido de la palabra para indicar que se busquen resultados enfocados a la positividad y con un - indicando lo inverso. Por ejemplo, en la Figura 2.8 se puede ver un ejemplo introduciendo la frase "life is a +game" añadiendo el signo + delante de la palabra game, obteniendo como resultado dos columnas, la columna del lado izquierdo (*Target Metaphors*) se refiere a metáforas enfocadas al concepto "live" y la columna del lado derecho (*Source Metaphors*) devuelve metáforas positivas sobre el

¹⁸<http://ngrams.ucd.ie/metaphor-magnet-acl/>

¹⁹<https://www.ecured.cu/N-grama>

²⁰Se ha añadido el símbolo '-' como indicador de espacio en blanco

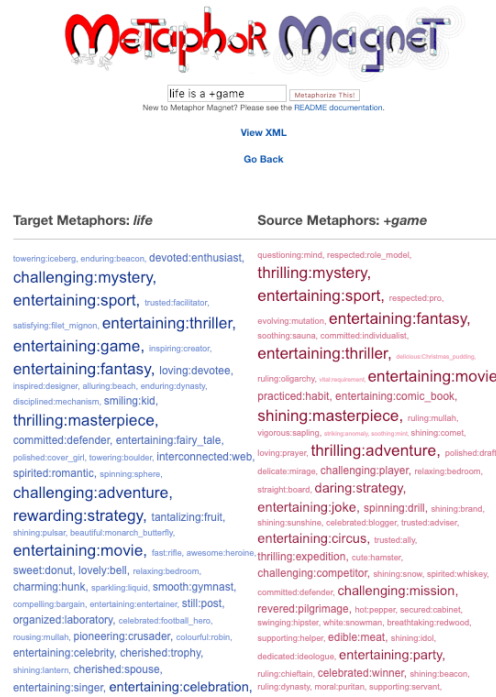


Figura 2.7: Resultados búsqueda Thesaurus Rex con la palabra *house*

concepto *game*. Por otro lado, en el caso de añadir una única palabra como en lo mostrado en la Figura 2.9 donde se puede ver el resultado obtenido para la palabra *house*, devuelve metáforas propias del concepto, por ejemplo *protecting:home*. Esta consulta devuelve un fichero XML como el expuesto en el Listado 2.6, donde aparece la etiqueta *<Source Name>* seguido de la palabra a buscar. Otra etiqueta *<Score>* que muestra un número, cuanto mayor sea este indica que ese resultado es más acertado respecto al concepto introducido y se mostrará en un tamaño mayor como por ejemplo *“tall:building”* con una etiqueta *score* de 86. Y por último, una etiqueta *<Text>* con la metáfora, por ejemplo *“protecting:home”*.

Listado 2.6: Ejemplo formatos XML Metaphor Magnet para la palabra *house*

```
<Metaphor>
```



The screenshot shows the Metaphor Magnet website interface. At the top, the logo 'Metaphor Magnet' is displayed in a stylized font. Below the logo, there is a search bar containing the text 'life is a +game'. To the right of the search bar is a button labeled 'Metaphorize This!'. Below the search bar, there is a link 'View XML' and a link 'Go Back'. The main content area is divided into two columns: 'Target Metaphors: life' and 'Source Metaphors: +game'. The 'Target Metaphors' column lists various metaphors for 'life', such as 'towering:iceberg', 'enduring:beacon', 'devoted:enthusiast', 'challenging:mystery', 'entertaining:sport', 'satisfying:fiat_mignon', 'entertaining:thriller', 'entertaining:game', 'inspiring:creator', 'entertaining:fantasy', 'loving:devotee', 'inspired:designer', 'alluring:beach', 'enduring:dynasty', 'disciplined:mechanism', 'smiling:kid', 'thrilling:masterpiece', 'committed:defender', 'entertaining:fairy_tale', 'polished:cover_girl', 'towering:boulder', 'Interconnected:web', 'spirited:romantic', 'spinning:sphere', 'challenging:adventure', 'rewarding:strategy', 'tantalizing:fruit', 'shining:pulsar', 'beautiful:monarch_butterfly', 'entertaining:movie', 'sweet:donut', 'lovely:bell', 'relaxing:bedroom', 'charming:hunk', 'sparkling:liquid', 'smooth:gymnast', 'compelling:bargain', 'entertaining:entertainer', 'still:post', 'organized:laboratory', 'celebrated:football_hero', 'rousing:mullah', 'pioneering:crusader', 'colourful:robin', 'entertaining:celebrity', 'cherished:trophy', 'shining:lantern', 'cherished:spouse', 'entertaining:singer', 'entertaining:celebration'. The 'Source Metaphors' column lists various metaphors for '+game', such as 'questioning:mind', 'respected:role_model', 'thrilling:mystery', 'entertaining:sport', 'respected:pro', 'evolving:mutation', 'entertaining:fantasy', 'soothing:suana', 'committed:individualist', 'entertaining:thriller', 'delicious:Christmas_judith', 'ruling:oligarchy', 'entertaining:movie', 'practiced:habit', 'entertaining:comic_book', 'shining:masterpiece', 'ruling:mullah', 'vigorous:sapling', 'entertaining:movie', 'shining:comet', 'loving:prayer', 'thrilling:adventure', 'polished:draft', 'delicate:mirage', 'challenging:player', 'relaxing:bedroom', 'straight:board', 'daring:strategy', 'entertaining:joke', 'spinning:drill', 'shining:brand', 'shining:sunshine', 'celebrated:blogger', 'trusted:adviser', 'entertaining:circus', 'trusted:ally', 'thrilling:expedition', 'cute:hamster', 'challenging:competitor', 'shining:snow', 'spirited:whiskey', 'committed:defender', 'challenging:mission', 'revere:pilgrimage', 'hot:pepper', 'secured:cabinet', 'swinging:tripster', 'white:snowman', 'breathtaking:redwood', 'supporting:helper', 'edible:meat', 'shining:idol', 'dedicated:ideologue', 'entertaining:party', 'ruling:chieftan', 'celebrated:winner', 'shining:beacon', 'ruling:dynasty', 'moral:puntan', 'supporting:servant'.

Figura 2.8: Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la frase *life is a game*

```
<Source Name="house">
  <Text> towering:mountain </Text>
  <Score> 88 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> protecting:home </Text>
  <Score> 86 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> tall:building </Text>
  <Score> 86 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> charming:castle </Text>
  <Score> 85 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> beautiful:tree </Text>
  <Score> 84 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> charming:mansion </Text>
  <Score> 83 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> strong:rock </Text>
  <Score> 80 </Score>
</Source>
<Source Name="house">
  <Text> strong:elephant </Text>
  <Score> 80 </Score>
</Source>
</Metaphor>
```

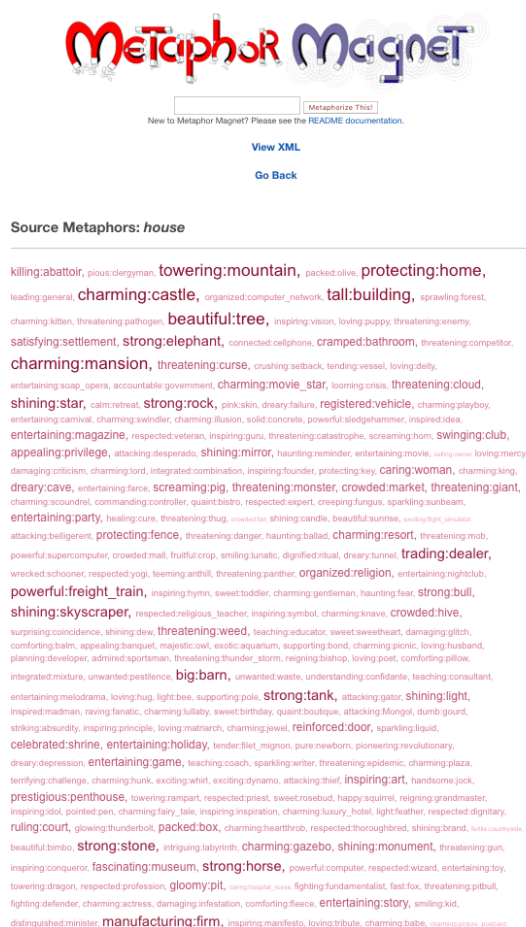


Figura 2.9: Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la palabra *house*

2.4.5. WordNet

WordNet es un *corpus*²¹ perteneciente a NLTK (*Natural Language Tool-kit*)²² que almacena distintos tipos de palabras como sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios ignorando preposiciones, determinantes y otras palabras funcionales en varios idiomas como el español, el inglés o el francés. Los conceptos se agrupan en conjuntos de sinónimos cognitivos llamados *synsets*. Cada *synset* contiene:

- Una serie de sinónimos llamados *lemmas*.
- Hiperónimos, los cuales son palabras cuyo significado está incluido en

²¹Colección de documentos de texto

²²Conjunto de bibliotecas y programas para el Procesamiento del Lenguaje Natural

se muestran los tipos que se pueden buscar de dicho concepto. Por ejemplo, si seleccionamos *has hyperonym* se obtendrán los hiperónimos de casa, o seleccionando *has hyponym* se obtendrán los hipónimos.

Capítulo 3

Herramientas Utilizadas

En este capítulo se van a explicar las herramientas utilizadas para el desarrollo de este trabajo, en el apartado 3.1 se explicará Django que es el *framework* utilizado para el desarrollo del servicio web y en el apartado 3.2 se explicará SpaCy, que es la herramienta que se utilizó para la clasificación de palabras. Las herramientas y recursos que se utilizaron para la gestión del proyecto se explicarán en un capítulo aparte.

3.1. Django

Django es un *framework* de alto nivel que permite el desarrollo rápido de sitios web seguros y mantenibles y se basa en el patrón MVC (Eugercios Suárez et al., 2018). Fue desarrollado entre los años 2003 y 2005 por un grupo de programadores que se encargaban de crear y mantener sitios web de periódicos. Es gratuito y de código abierto y dispone de una gran documentación actualizada así como muchas opciones de soporte gratuito y de pago. Gracias a la utilización de Django se puede crear un software¹:

- Completo: provee de casi todo lo que los desarrolladores esperan utilizar, sigue principios de diseño consistentes y dispone de una amplia y actualizada documentación.
- Versátil: puede funcionar con cualquier *framework* en el lado del cliente, y puede devolver contenido en casi cualquier formato incluyendo HTML, RSS feeds, JSON y XML. Internamente, ofrece opciones para casi cualquier funcionalidad, como por ejemplo: distintos motores de base de datos, motores de plantillas, etc...
- Seguro: Django proporciona una manera segura de administrar cuentas de usuario y contraseñas, por lo que las *cookies* solo contienen una

¹<https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Server-side/Django/Introducción>

TEXT	LEMMA	POS	TAG	DEP	SHAPE	ALPHA	STOP
Apple	apple	PROPN	NNP	nsubj	Xxxxx	True	False
is	be	VERB	VBZ	aux	xx	True	True
looking	look	VERB	VBG	ROOT	xxxxx	True	False
at	at	ADP	IN	prep	xx	True	True
buying	buy	VERB	VBG	pcomp	xxxxx	True	False
U.K.	u.k.	PROPN	NNP	compound	X.X.	False	False

Figura 3.1: Ejemplo de clasificación de palabras

clave y los datos se almacenan en la base de datos, o se almacenan directamente las contraseñas en un hash de contraseñas.

- Escalable: usa un componente basado en la arquitectura *shared-nothing*, es decir, cada parte de la arquitectura es independiente de las otras, y por lo tanto puede ser reemplazado o cambiado si es necesario.
- Mantenible: el código de Django está escrito usando principios y patrones de diseño para fomentar la creación de código mantenible y reutilizable, como por ejemplo el patrón MVC (*Model View Controller*), el cuál agrupa código relacionado en módulos. Por otro lado, utiliza el principio No te repitas *Don't Repeat Yourself* (DRY) para que no exista una duplicación innecesaria, reduciendo la cantidad de código.
- Portable: Django está escrito en Python, el cual se ejecuta en muchas plataformas. Lo que significa que no está sujeto a ninguna plataforma en particular, y puede ejecutar sus aplicaciones en muchas distribuciones de Linux, Windows y Mac OS X.

3.2. SpaCy

SpaCy es una biblioteca de código abierto para el Procesamiento del Lenguaje Natural en Python, soporta más de 34 idiomas entre ellos el español. Se requería una herramienta que clasificara según su categoría gramatical las 1000 palabras más utilizadas del castellano, ya que solo se necesitaban los verbos, pronombres sustantivos y adverbios. Se pensó inicialmente en la biblioteca NLTK de Python, pero tras una prueba inicial se vio que la clasificación no era una fiable por lo que se descartó su uso y se buscaron otras opciones, se probó con SpaCy y el resultado fue muy satisfactorio, por lo se decidió utilizar en el proyecto para el fin anteriormente descrito.

SpaCy según su página web ², tiene el mejor índice de acierto como analizador sintáctico, para su utilización hay que importar la biblioteca de idioma correspondiente (en este caso español: “es_core_news_sm”) y pasar

²<https://spacy.io/>

como parámetro las palabras que se deseen clasificar, el resultado será una serie de etiquetas tal y como se pueden apreciar en la tabla 3.1, que es un ejemplo de las etiquetas generadas para una frase en lengua inglesa y que se explica a continuación:

- La columna *text* indica cual es la palabra que se ha procesado. En el caso de la primera fila es la palabra *Apple*.
- La columna *lemma* indica la forma base de la palabra procesada. En la primera fila es la palabra *apple* en minúsculas.
- La columna *pos* es la etiqueta asignada a dicha palabra. Indicando lo siguiente:
 - PROPN: Nombre propio. Por ejemplo *Apple*
 - VERB: Verbo. Como *is* que es una forma del verbo *to be*.
 - ADP: Preposicion. Por ejemplo *at*.
- La columna *tag* indica cual es la palabra que se ha procesado con más detalle.
- La columna *dep* indica la dependencia sintáctica de la palabra en la frase. Por ejemplo en la segunda frase *is* es un verbo auxiliar.
- La columna *shape* indica la apariencia de la palabra procesada, es decir, si está en mayúsculas o si tiene algún signo de puntuación. Por ejemplo en la última columna, la palabra *U.K.* tiene un *shape* X.X. ya que está formado por dos letras mayúsculas y dos puntos.
- La columna *alpha* es un valor booleano que tendrá el valor *True* si la palabra es un carácter alfanumérico y *False* si no lo és. Por ejemplo: *buying* tiene la etiqueta *alpha* a *True* ya que está formada por caracteres alfanuméricos y *U.K.* la tiene a *False* ya que los “.” no se consideran caracteres alfanuméricos.
- La columna *stop* es un valor booleano que tendrá el valor *True* si la palabra forma parte de las palabras más comunes del lenguaje en el que se encuentra *False* si no lo és. Por ejemplo: *is* que es una forma del verbo *to be* tiene esta etiqueta a *True* ya que es muy utilizado en el lenguaje inglés.

Capítulo 4

Gestión del Proyecto

4.1. Procedimientos para la Gestión del Proyecto

Desde el inicio de la realización del proyecto, se han seguido ciertas pautas para que el funcionamiento de este fuese lo más eficaz posible, es por ello que se han tenido reuniones asiduamente con los directores de este trabajo, más o menos cada dos/tres semanas en las corregían los fallos, indicaban las siguientes tareas por hacer (tanto de código como de memoria) y ayudaban con todos los problemas y dudas que pudieran surgir o plantearse. Por otro lado, ha habido una comunicación con ambos directores vía email para pequeñas dudas o para concretar citas de tutorías, no siendo estas las reuniones programadas, sino como un plus a la hora de realizar el proyecto.

4.2. Herramientas para la Gestión de Tareas

Nuestro equipo no se rige por una metodología en especial, ya que al ser únicamente dos personas no podemos utilizar Scrum o cualquier otra metodología ágil. Pero sí que hemos adoptado ciertas características de ese tipo de metodologías para realizar nuestro trabajo. Hemos hecho uso de un gestor de tareas para emplearlo como radiador de información y que así todos los integrantes del proyecto puedan conocer en cada momento el estado de este. Existen varios gestores de tareas, pero nos hemos decantado por Trello, ya que dispone de una interfaz simple, amigable y que no lleva a confusión a la hora de crear nuevas tareas o moverse por el tablero. Existen dos tipos de tareas: las relacionadas con código y las relacionadas con la memoria. Se ha realizado una distinción entre ambas, ya que la forma de cambiar su estado en el tablero varía significativamente. La forma de poder distinguir estas, es que delante de la descripción de la tarea aparecerá la palabra CÓDIGO o la palabra MEMORIA. Por otro lado se han añadido tres columnas:

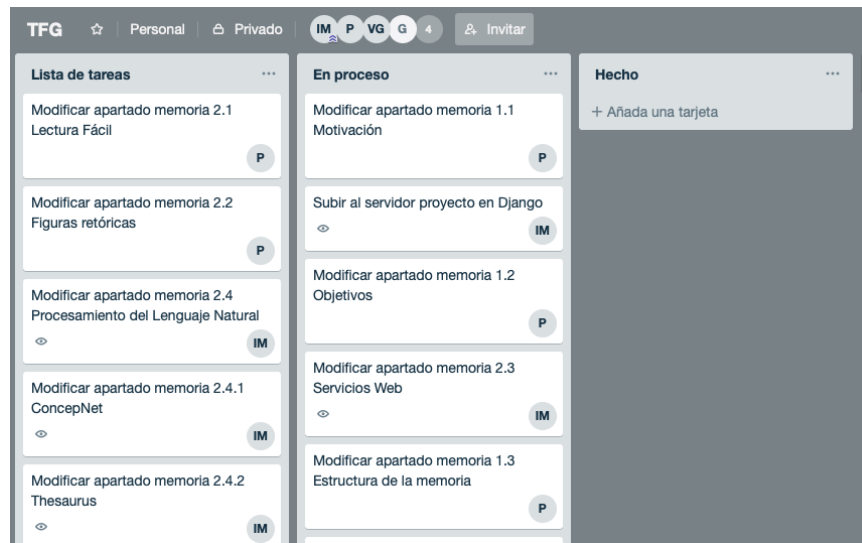


Figura 4.1: Ejemplo Gestor de Tareas en Trello

- Lista de tareas: en dónde se ven representadas todas las tareas a realizar, desgranadas al mayor detalle posible e intentando que éstas sean lo más independientes las unas de las otras. De esta forma, nos aseguramos que cada integrante del equipo trabaja en una tarea específica que no influye en el trabajo del compañero.
- En proceso: en el momento en el que un integrante del grupo se asigna una tarea, esta se pasa de la columna anterior a la siguiente. Lo que indica que se encuentra en proceso de realización y que ningún otro compañero puede realizarla.
- Hecho: cuando una tarea se encuentra en dicha columna implica que la tarea ha sido terminada y validada, esta validación depende del tipo de tarea que sea, si es de tipo código la deben hacer los integrantes del proyecto y si es de tipo memoria la deben dar los directores y nunca los propios integrantes del grupo.

Para que se pueda entender con mayor claridad, podemos ver la Figura 4.1 dónde en cada columna se ve claramente la descripción de la tarea y quién la tiene asignada.

Capítulo 5

Trabajo Realizado

En este capítulo vamos a describir que trabajo hemos hecho cada uno

5.1. Trabajo realizado por Irene

Primero investigué las bibliotecas que utilizaremos para el procesado de las palabras, al principio encontramos una biblioteca para el procesado de texto en Python, que es la nltk pero vimos que las etiquetas que ponía a las palabras no eran del todo correctas por lo que buscamos otra biblioteca y encontramos Spacy, con esta ya pudimos etiquetar bien todas las palabras diseñando un programa inicialmente en el Jupyter. A continuación, investigué que tecnologías utilizar para la realización del prototipo tecnológico, encontramos como entorno de desarrollo Pycharm y como framework Django. Una vez seleccionadas las tecnologías, investigamos como se utilizaban y nos pusimos a trabajar en el prototipo tecnológico.

Yo me encargué de conectar las vistas html con la lógica en Python, a continuación vimos como se implementaba un formulario y como se hacia una redirección a vista. Cuando supimos como se hacia todo esto, integramos el código desarrollado en Jupyter en nuestro servicio web finalizando el prototipo tecnológico.

En cuanto a la memoria me la dividí a partes iguales con Pablo, intentando que los dos toquemos todo, por lo que ambos redactamos tanto una parte de la introducción (en la que redacté la motivación) como el estado de la cuestión (yo hice el apartado de lectura fácil y Procesamiento del Lenguaje Natural).

La investigación de como funcionaba Conceptnet y su API la hicimos conjuntamente.

5.2. Trabajo realizado por Pablo

Al igual que mi compañera, lo primero que hicimos fue investigar como podíamos etiquetar las palabras, encontramos la librería nltk de Python para hacerlo, pero tras un primer intento nos dimos cuenta de que muchas palabras no estaban etiquetadas como deberían por lo que decidimos buscar alternativas, indagando un poco encontramos Spacy, la probamos y obtuvimos unos resultados mucho mejores que con nltk por lo que decidimos utilizar esta última (todo esto lo hicimos desde el Jupyter).

Cuando terminamos de etiquetar las palabras nos pusimos a investigar herramientas para el desarrollo del prototipo tecnológico y nos decantamos por utilizar Django como framework integrado en Pycharm, que es el entorno de desarrollo.

A continuación empezamos el desarrollo del prototipo tecnológico primero investigando como se utilizaban estas tecnologías(implementar formularios, hacer las redirecciones a vista...). Para finalizar migramos lo hecho desde Jupyter a nuestro servicio web.

Irene y yo nos dividimos la redacción de la memoria de tal manera que los dos hicimos tanto la parte de la introducción como del estado de la cuestión, de la introducción a mí me tocó la parte de los objetivos y del estado de la cuestión la parte de figuras retóricas y servicios web.

La investigación de como funcionaba Conceptnet y su API la hicimos de manera conjunta.

El diseño de la Interfaz debe cumplir las Ocho Reglas de Oro del diseño de interfaces:

- **Consistencia:** La funcionalidad debe ser similar a otras aplicaciones que el usuario está acostumbrado a utilizar. En cuanto a la interfaz debe tener los mismos colores, iconos, formas, botones, mensajes de aviso... Por ejemplo, si el usuario está acostumbrado a que el botón de eliminar o cancelar sea rojo, no debemos añadirle uno de color verde.
- **Usabilidad Universal:** Debemos tener en cuenta las necesidades de los distintos tipos de usuario, como por ejemplo, atajos de teclado para un usuario experto o filtros de color para usuarios con deficiencias visuales.
- **Retroalimentación activa:** Por cada acción debe existir una retroalimentación legible y razonable por parte de la aplicación. Por ejemplo, si el usuario quiere guardar los datos obtenidos de la búsqueda, la aplicación debe informarle de si han sido guardados o no.
- **Diálogos para conducir la finalización:** El usuario debe saber en que paso se encuentra en cada momento. Por ejemplo, en un proceso de

compra que conlleva varios pasos hasta la finalización de la misma, se le debe informar donde se encuentra y cuánto le queda para terminar.

- **Prevención de errores:** La interfaz debe ayudar al usuario a no cometer errores serios, y en caso de cometerlos se le debe dar una solución lo más clara y sencilla posible. Por ejemplo, deshabilitando opciones o indicando en un formulario el campo en el cual se ha producido el error sin perder la información ya escrita.
- **Deshacer acciones fácilmente:** Se debe dar al usuario la capacidad de poder deshacer o revertir acciones de una manera sencilla.
- **Sensación de control:** Hay que dar al usuario la sensación de que tiene en todo momento el control de la aplicación, añadiendo contenidos fáciles de encontrar y de esta forma no causarle ansiedad o frustración por utilizar nuestra aplicación.
- **Reducir la carga de memoria a corto plazo:** La interfaz debe ser lo más sencilla posible y con una jerarquía de información evidente, es decir, hay que minimizar la cantidad de elementos a memorizar por el usuario.

Capítulo 6

Conclusiones y Trabajo Futuro

Conclusiones del trabajo y líneas de trabajo futuro.

Chapter 6

Conclusions and Future Work

Conclusions and future lines of work.

Apéndice	A
----------	----------

Título

Contenido del apéndice

Apéndice	B
----------	----------

Título

Bibliografía

*Y así, del mucho leer y del poco dormir,
se le secó el cerebro de manera que vino
a perder el juicio.*

Miguel de Cervantes Saavedra

- CALLEJA, P. G. *Generación de recursos lingüísticos mediante la extracción de relaciones entre conceptos*. Trabajo de fin de máster, Universidad Complutense de Madrid, 2017.
- EUGERCIO SUÁREZ, G., GUTIÉRREZ MERINO, P. y KALOYANOVA POPOVA, E. *Análisis emocional para la inclusión digital*. Trabajo de fin de grado, Universidad Complutense de Madrid, 2018.
- GALIANA, A. y CASAS, J. *Introducción al análisis retórico: tropos, figuras y sintaxis del estilo*. Universidad de Santiago de Compostela, 1994.
- GARCÍA MUÑOZ, O. *Lectura Fácil: Métodos de redacción y evaluación*. Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, 2012.
- MARTÍN GUERRERO, A. *PICTAR: una herramienta de elaboración de contenido para personas con TEA basada en la traducción de texto a pictogramas*. Trabajo de fin de máster, Universidad Complutense de Madrid, 2018.
- NOMURA, M., SKAT NIELSEN, G. y TRONBACKE, B. *Directrices para materiales de lectura fácil*. Federación Internacional de Asociaciones e Instituciones Bibliotecarias, 2010.
- QUILLIAN, M. R. *Semantic Memory*. Cambridge, 1968.
- SOWA, J. Conceptual structures: Information processing in mind and machine. vol. 1983(1983), 1983.

- TORRES, J. *Definición SOAP*. Universidad Complutense de Madrid, 2017.
- VEALE, T. y LI, G. *Exploding the Creativity Myth: The Computational Foundations of Linguistic Creativity*. Bllomsbury Academic, 2012.
- VEGA LEBRÚN, C. A. *Integración de herramientas de tecnologías de información como soporte en la adm del conocimiento*. Trabajo doctorado, Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, 2005.

*–¿Qué te parece desto, Sancho? – Dijo Don Quijote –
Bien podrán los encantadores quitarme la ventura,
pero el esfuerzo y el ánimo, será imposible.*

*Segunda parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

*–Buena está – dijo Sancho –; fírmela vuestra merced.
–No es menester firmarla – dijo Don Quijote–,
sino solamente poner mi rúbrica.*

*Primera parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

