
Mejora de la Comprensión Lectora mediante Analogías para la Inclusión



Trabajo de Fin de Grado
Curso 2017–2018

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

19 de noviembre de 2018

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

19 de noviembre de 2018

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 |
| 2. Estado de la Cuestión | 7 |
| 2.1. Lectura Fácil | 7 |
| 2.2. Procesamiento del lenguaje natural | 9 |
| 2.2.1. ConceptNet | 9 |
| 2.2.2. Alternativas a conceptnet | 11 |
| 2.3. Figuras retóricas | 12 |
| 2.4. Servicios Web | 13 |
| 2.4.1. Arquitectura Servicios Web | 14 |
| 2.4.2. Ventajas de los Servicios Web | 15 |
| 2.4.3. Desventajas de los Servicios Web | 15 |
| 3. Trabajo Realizado | 17 |
| 3.1. Trabajo realizado por Irene | 17 |
| 3.2. Trabajo realizado por Pablo | 17 |
| 4. Conclusiones y Trabajo Futuro | 19 |
| 4. Conclusions and Future Work | 21 |
| A. Título | 23 |
| B. Título | 25 |
| Bibliografía | 27 |

Índice de figuras

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| 2.1. Logo Lectura Fácil | 8 |
| 2.2. Sinonimos y Términos relacionados | 10 |
| 2.3. Vista de JSON | 12 |

Índice de tablas

Chapter 1

Introduction

Introduction to the subject area.

Capítulo 1

Introducción

“Frase célebre dicha por alguien inteligente”

— Autor

RESUMEN: En el capítulo 1 vamos a realizar una introducción a nuestro TFG. Dicha introducción la dividiremos en varias secciones. En el apartado 1.1 hablaremos de la razón de ser nuestro trabajo y en el 1.2 de los objetivos que queremos alcanzar con el mismo.

1.1. Motivación

En nuestra sociedad actual, existen ciertos colectivos como pueden ser personas con algún tipo de trastorno cognitivo, inmigrantes, ancianos, analfabetos funcionales, niños, etc... que tienen dificultad para aprender conceptos complejos o no tan complejos. Para ellos, esto supone una serie de limitaciones importantes en su vida cotidiana, como en la forma de relacionarse con otros individuos, en su vida profesional e incluso su vida personal. Existen multitud de palabras cuyo significado es bastante complicado de explicar de una manera sencilla, por lo que una solución para que cualquier persona pueda comprenderla es hacer uso de metáforas o analogías. De esta forma, pueden asimilar el concepto de una manera más rápida y sencilla. Intentamos con esto, que ninguna persona en nuestra sociedad pueda quedar discriminada en ningún ámbito de su vida, por no poder comprender ciertos términos. Para que se entienda mejor a lo que nos estamos refiriendo, podemos nombrar el caso más claro en el cuál una persona inmigrante necesita realizar gestiones de estancia, firma de documentación, situaciones en las cuales si no tienen una buena comprensión del lenguaje no saben las consecuencias de firmar los documentos sin llegar a entenderlos. Otro ejemplo que podríamos añadir 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, vamos a desarrollar una aplicación que permita definir palabras complejas mediante comparaciones con otras más fáciles ya conocidas por los usuarios.

1.2. Objetivos

Crearemos una serie de servicios Web para describir un concepto más o menos complejo a partir de comparaciones con otros conceptos mas sencillos, es decir, nuestro 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. Por ejemplo, si buscamos la palabra piraña, la aplicación devolverá la siguiente descripción: *Nada como un pez, es pequeño como un ratón y es agresivo como un león*. De esta manera, cualquier persona que no sepa lo que es una piraña, puede hacerse una idea de como es dicho animal y asimilar el nuevo concepto. Además, utilizaremos 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, queremos que nuestro producto se encuentre al alcance de todas aquellas personas que lo necesiten. Para que todo ello ocurra, los objetivos principales a alcanzar son:

- Desarrollar una aplicación que esté al alcance de todos los usuarios, es decir, ninguna persona puede quedarse excluida de su uso por ningún motivo, debe ser una aplicación sencilla y fácil de usar y entender.
- El proyecto se aplicará y enfocará principalmente para el uso de personas con algún tipo de dificultad de aprendizaje, como por ejemplo la dislexia o el síndrome de Asperger, para ayudar a mejorar la comprensión de palabras complejas.
- Desarrollar una serie de servicios Web que puedan ser utilizados por cualquier programador en un futuro, es decir, deben estar implementados de la forma más simple y clara posible, ayudándonos de comentarios en cada función para explicar su funcionamiento y haciendo uso de la indentación correctamente. Debemos usar nombres significativos para las variables y funciones para que el programador pueda entender correctamente nuestro código ya que el nombre de la función será autodescriptiva.
- Construir la aplicación de manera incremental, añadiéndole valor poco a poco. Esto quiere decir que se crearán funciones modulares, es

decir, no se implementará todo en una misma función, sino que serán funciones cortas que realicen acciones muy específicas.

- Serán funciones reutilizables, tanto para ampliaciones de nuestro propio proyecto así como para proyectos de terceros.
- Construir una aplicación que esté centrada en el usuario, que sea lo más amigable posible y que solucione sus problemas reales de una forma usable y rápida.
- Realizar un producto que sea eficiente.
- 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.

Cumpliendo estos objetivos conseguiremos que nuestra aplicación sea usable, haciendo que los usuarios no se sientan frustrados ni con ansiedad al usarla. Por último, no nos tenemos que olvidar de los objetivos académicos: poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el Grado, y ampliar nuestros conocimientos gracias a la utilización de herramientas, lenguajes y metodologías nuevas.

Capítulo 2

Estado de la Cuestión

RESUMEN: En este capítulo se van a tratar aspectos importantes dentro del ámbito de la retórica así como una explicación detallada de Lectura Fácil, sin olvidar aquellas herramientas y tecnologías que se van a utilizar. En la sección 2.1 se explica el concepto de lectura fácil, su historia, pautas a seguir y ejemplos para que se pueda entender aún mejor. En la sección 2.2 En la sección 2.3 figuras retóricas En la sección 2.4 se explica el concepto de Servicio Web, su funcionalidad, ventajas y desventajas y tipos que existentes.

2.1. Lectura Fácil

Se llama lectura fácil a aquellos contenidos que han sido resumidos y realizados con lenguaje sencillo y claro, de forma que puedan ser entendidos por personas con discapacidad cognitiva o discapacidad intelectual. Es la adaptación de textos, ilustraciones y maquetaciones que permite una mejor lectura y comprensión. Nosotros nos vamos 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 publica 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 fácil.¹

En la actualidad, podemos distinguir los documentos en lectura fácil gracias a este logo:

¹<https://dilo Facil.wordpress.com/2013/12/04/el-origen-de-la-lectura-facil/>



Figura 2.1: Logo Lectura Fácil

Los documentos escritos en Lectura Fácil son documentos de todo tipo que siguen las directrices internacionales de la IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions) y de Inclusion Europe en cuanto al contenido y la forma. Algunas pautas a seguir para escribir correctamente un texto en Lectura Fácil son: (Óscar García Muñoz, 2012)

- Evitar mayúsculas fuera de la norma, es decir, escribir en mayúsculas sólo cuando toca según las reglas ortográficas, como por ejemplo, después de un punto o la primera letra de los nombres propios.
- Debe 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 /.
- Utilizar oraciones simples.
- Evitar tiempos verbales como: futuro, subjuntivo, condicional y formas compuestas.
- Utilizar palabras cortas y de sílabas poco complejas.
- Evitar abreviaturas, acrónimos y siglas.
- Alineación 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 y evitar frases superiores a 60 caracteres.s
- Si el documento está paginado, incluir la paginación claramente y reforzar el mensaje de que la información continúa en la página siguiente.

Estos son solo algunos de los pasos que se deben seguir para realizar correctamente un documento en lectura fácil. Debemos también hacer hincapié en la distinción entre palabras fáciles y complejas, 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: "Melifluo, que quiere decir sonido excesivamente suave, dulce o delicado". O Ínefable, que es algo tan increíble que no se puede explicar con palabras". ² 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 dispone de un documento con las mil palabras más usadas.

2.2. 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 de lenguajes naturales (entendiendo el lenguaje natural al idioma ya sea hablado o escrito por humanos con fines de comunicación), como pueden ser el español, el ruso o el inglés. Gracias a esto podemos identificar mediante un programa informático que palabras son las más utilizadas en un idioma determinado (por lo que podemos deducir que esas palabras van a ser las más sencillas de aprender) e incluirlas en textos para que sea más fácil su comprensión.

2.2.1. ConceptNet

Es una red semántica diseñada para ayudar a los ordenadores a entender el significado de las palabras y fue creada por el MIT en 1999. Esta disponible en múltiples idiomas, como el español, el inglés o el chino. ConceptNet dispone tanto de una aplicación web <http://conceptnet.io/> que dispone de una interfaz en la que puedes introducir una palabra y seleccionar el idioma en el que está, a su vez, dispone de un servicio web <http://api.conceptnet.io/ld/conceptnet5.6/context.ld.json>, es decir, una API a la que se puede acceder para realizar peticiones de palabras y que devuelve la información en formato JSON.

Este consta principalmente de tres campos:

²<http://historiasmaravillosas122.blogspot.com/2015/07/las-20-palabras-mas-bonitas-del-idioma.html>



Figura 2.2: Sinonimos y Términos relacionados

- @context: que muestra una URL hacia la documentación de la API.
- @id: Indica el concepto que se quiere buscar y su idioma. Por ejemplo: si queremos buscar gato en español, aparece de la siguiente manera: `/c/es/gato`, siendo `.es` el id del idioma en el que hemos buscado la palabra, en este caso indica español y siendo "gato" la palabra buscada.
- edges: Que constituyen los datos devueltos por conceptnet y está formado por los siguientes campos:
 - @id: Describe como están conectados dos nodos (palabras), es decir, la relación que hay entre ellos. Por ejemplo, como podemos ver en la figura 2.3, la relación entre gato y animal, es que el gato pertenece al grupo de los animales.
 - @type: Describe el tipo del id, es decir, si es una relación (edge) o un término (nodo).
 - dataset: No es muy importante, es un valor acerca de como está construido conceptnet.
 - end: Describe el nodo destino, es decir, si hemos introducido la palabra "gato" un nodo destino sería por ejemplo `.animal`, ya que es un término relacionado. Dentro de end hay varios campos ya explicados anteriormente, como @id o @type, sin embargo hay otros nuevos como "language", en el que se indica el idioma en el que esta la palabra destino y "term" que en este caso tiene el mismo valor que el @id.
 - 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, además de un campo .activity indicando la tarea del contribuidor que ha añadido esta palabra o si ha sido añadida mediante un proceso automático. Por último hay un campo contributor", en el que aparece el nombre de la persona que ha añadido esta palabra.
 - 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: Indica de que frase del lenguaje natural se han extraído los datos que estan guardados en conceptnet
 - weight: Indica la fiabilidad de la información guardada en conceptnet, siendo normal que su valor sea 1.0. Dicho valor es mayor cuanto más fiable sean los datos.
- 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, "nextPage" que tiene un enlace a la siguiente página de la lista

3

Por ejemplo, si introducimos la palabra "dinero", especificando que el idioma es el español, ConceptNet te devuelve como sinónimos: lana, pasta, billete, plata, y como términos relacionados: dinero y moneda.

Dispone de una API (<http://api.conceptnet.io/>) que devuelve los datos en formato JSON, que utilizaremos para obtener los términos relacionados y sinónimos que necesitamos.

2.2.2. Alternativas a conceptnet

Una de las alternativas que hemos encontrado a conceptnet es Thesaurus <https://www.thesaurus.com> que es una aplicación web en la que introduces una palabra y obtienes términos relacionados y sinónimos en varios idiomas, principalmente en inglés, también te dice que tipo de palabra es (sustantivo, verbo... etc), esta opción en nuestro caso es inviable ya que la base de datos de palabras en castellano es bastante pobre.

Otra página relacionada que hemos encontrado ha sido Metaphor Magnet, que es otra aplicación web en la que al introducir una palabra, genera

³<http://conceptnet.io/>

```

{
  "@context": [
    "http://api.conceptnet.io/ld/conceptnet5.6/context.ld.json"
  ],
  "@id": "/c/es/gato",
  "edges": [
    {
      "@id": "/a[/r/IsA/,/c/es/gato/,/c/es/animal/]",
      "@type": "Edge",
      "dataset": "/d/conceptnet/4/es",
      "end": {
        "@id": "/c/es/animal",
        "@type": "Node",
        "label": "animal",
        "language": "es",
        "term": "/c/es/animal"
      },
      "license": "cc:by/4.0",
      "rel": {
        "@id": "/r/IsA",
        "@type": "Relation",
        "label": "IsA"
      }
    }
  ],
}

```

Figura 2.3: Vista de JSON

metáforas o palabras relacionadas, este servicio, unicamente esta implementado en inglés.

2.3. Figuras retóricas

Las figuras literarias(o retóricas) son 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. La metáfora, el símil y la analogía se basan en la comparación entre dos conceptos, el de origen, que es el término literal (al que la metáfora se refiere) es el llamado tenor. El de destino, que es el término figurado es el vehículo. 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. (*Introducción al análisis retórico: tropos, figuras y sintaxis del estilo*)⁴

En este trabajo vamos a trabajar con tres tipos de figuras retóricas: Analogía, metáfora y símil.

- Metáfora: Se refiere a una cosa mencionando otra, utiliza el desplaza-

⁴Azaustre Galiana, Antonio y Juan Casas Rigall, *Introducción al análisis retórico: tropos, figuras y sintaxis del estilo*, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, 1994.

miento de características similares entre dos conceptos con fines estéticos o retóricos. Por ejemplo, cuando una persona tiene muy buena memoria, se dice que tiene memoria de elefante. Ya que una de las características de los elefantes es que tienen buena memoria.

- **Símil:** Realiza una comparación entre dos términos. A pesar de que los símiles y las metáforas son similares, los símiles utilizan explícitamente, aunque no necesariamente, conectores (por ejemplo, como, cual, que, o varios verbos tales como se asemejan). Por ejemplo, cuando nos referimos a una persona que es muy corpulenta, se dice que 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 en dicha comparación. Por ejemplo, sus ojos son azules como el mar, comparándolos con el color del mar

(⁵)

2.4. 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 plataforma. (Wikipedia, 2018) Según el W3C (*World Wide Web Consortium*)⁶, un servicio 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: (Wikipedia, 2017)

- 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 ser accesible por cualquier cliente que quiera utilizar el servicio.
- Debe contener 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.

⁵GENERACIÓN DE RECURSOS LINGÜÍSTICOS MEDIANTE LA EXTRACCIÓN DE RELACIONES ENTRE CONCEPTOS

⁶<https://www.w3.org/>

- Debe 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 aplicación localice el servicio que necesite de forma automática, sin tener que conocerlo previamente el usuario.

Por otro lado, los servicios web pueden definirse tanto a nivel conceptual como a nivel técnico, es por ello que mediante este último podemos diferenciar dos tipos distintos de servicio web:

- Servicios web SOAP (Simple Object Access Protocol): es un protocolo basado en XML para el intercambio de información entre ordenadores. Normalmente utilizaremos SOAP para conectarnos a un servicio e invocar métodos remotos.
- Servicios Web 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.

2.4.1. Arquitectura Servicios Web

Hay que distinguir tres partes fundamentales en los servicios web:

- 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 capas:

- Service Discovery. Es el responsable de centralizar los servicios web en un directorio común de esta forma es mas sencillo buscar y publicar.
- Service Description. Como ya hemos comentado con anterioridad, los servicios web se pueden definir así mismos, por lo que una vez que los localicemos el Service Description nos dará suficiente información para saber que operaciones soporta y como activarlo.
- Service Invocation. Invocar a un Web Service 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.

- Transport. Todos estos mensajes han de ser transmitidos de alguna forma entre el servidor y el cliente. El protocolo elegido para ello es HTTP ((HyperText Transfer Protocol)).

2.4.2. Ventajas de los Servicios Web

Las principales ventajas del uso de los servicios web son las siguientes:

- 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.
- 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.

2.4.3. Desventajas de los Servicios Web

El uso de servicios web también tiene algunas desventajas:

- 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.

Capítulo 3

Trabajo Realizado

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

3.1. Trabajo realizado por Irene

Primero investigamos 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 `ntlk` 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, investigamos que tecnologías utilizar para la realización del prototipo(un servicio web) y encontramos como entorno de desarrollo el `Pycharm` y como framework el `Django`. Una vez seleccionadas las tecnologías, investigamos como se utilizaban y nos pusimos a trabajar en el prototipo.

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` a nuestro servicio web finalizando el prototipo.

3.2. Trabajo realizado por Pablo

Al igual que mi compañera, lo primero que hicimos fue investigar como podíamos etiquetar las palabras, encontramos la librería `ntlk` 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 servicio web prototipo y nos decantamos por utilizar Django como framework integrado en Pycharm, que es el entorno de desarrollo.

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

Capítulo 4

Conclusiones y Trabajo Futuro

Conclusiones del trabajo y líneas de trabajo futuro.

Chapter 4

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

ÓSCAR GARCÍA MUÑOZ. *Lectura Fácil: Métodos de redacción y evaluación*.
Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios So-
ciales e Igualdad, 2012.

WIKIPEDIA. Definición soap. 2017.

WIKIPEDIA. Servicio web — wikipedia, la enciclopedia libre. 2018. [Internet;
descargado 18-noviembre-2018].

*–¿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*

