

---

# 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 Méndez 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**

**6 de abril 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 Méndez 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

6 de abril 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

<b>1. Introduction</b>	<b>1</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Motivación . . . . .	3
1.2. Objetivos . . . . .	4
1.3. Estructura de la memoria . . . . .	5
<b>2. Estado de la Cuestión</b>	<b>7</b>
2.1. Lectura Fácil . . . . .	7
2.2. Figuras retóricas . . . . .	9
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 . . . . .	13
2.4. Procesamiento del Lenguaje Natural . . . . .	14
2.4.1. ConceptNet . . . . .	15
2.4.2. Thesaurus . . . . .	19
2.4.3. Thesaurus Rex . . . . .	20
2.4.4. Metaphor Magnet . . . . .	23
2.4.5. WordNet . . . . .	24
<b>3. Herramientas Utilizadas</b>	<b>27</b>
3.1. Django . . . . .	27
3.2. SpaCy . . . . .	28
<b>4. Gestión del Proyecto</b>	<b>31</b>
<b>5. Servicios Web Implementados</b>	<b>35</b>

5.1. Servicio Web Para ConceptNet . . . . .	35
5.2. Servicio Web para WordNet . . . . .	36
5.3. Pruebas Estadísticas . . . . .	38
5.3.1. Estadística para ConceptNet . . . . .	38
5.3.2. Estadística para WordNet . . . . .	40
5.3.3. Conclusiones . . . . .	41
<b>6. Aprende Fácil</b>	<b>43</b>
6.1. Diseño de la Interfaz . . . . .	43
6.1.1. Primera Iteración: Iteración Competitiva . . . . .	44
6.1.2. Segunda Iteración: Evaluación con Expertos . . . . .	46
<b>7. Trabajo Realizado</b>	<b>57</b>
7.1. Trabajo realizado por Irene . . . . .	57
7.2. Trabajo realizado por Pablo . . . . .	58
<b>8. Conclusiones y Trabajo Futuro</b>	<b>59</b>
<b>8. Conclusions and Future Work</b>	<b>61</b>
<b>A. Título</b>	<b>63</b>
<b>B. Título</b>	<b>65</b>

# Índice de figuras

2.1. Logo Lectura Fácil . . . . .	8
2.2. Ejemplo de Red Semántica . . . . .	15
2.3. Ejemplo de Red de Marco . . . . .	16
2.4. Ejemplo de Red IS-A . . . . .	16
2.5. Ejemplo de Grafo Conceptual . . . . .	17
2.6. Resultados de ConcepNet para la palabra <i>chaqueta</i> . . . . .	17
2.7. Resultados búsqueda Thesaurus Rex con la palabra <i>house</i> . .	22
2.8. Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la palabra <i>house</i> .	24
2.9. Resultados de la búsqueda en EuroWordNet para la palabra <i>casa</i> . . . . .	25
3.1. Ejemplo de clasificación de palabras . . . . .	28
4.1. Ejemplo Gestor de Tareas en Trello . . . . .	33
5.1. Interfaz del Servicio Web para ConceptNet . . . . .	36
5.2. Resultados en formato JSON para el Servicio Web de WordNet	37
5.3. Campo de texto para introducir una palabra . . . . .	37
5.4. Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet . . .	38
5.5. Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 1000 palabras . . . . .	39
5.6. Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 5000 palabras . . . . .	39
5.7. Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 10000 palabras . . . . .	40
5.8. Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 1.000 palabras . . . . .	40
5.9. Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 5.000 palabras . . . . .	41

5.10. Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 10.000 palabras . . . . .	41
6.1. Prototipo de Pablo mostrando resultado más común para la palabra vehículo . . . . .	47
6.2. Prototipo de Irene mostrando resultado más común para la palabra portero . . . . .	48
6.3. Prototipo de Pablo mostrando resultado más común para la palabra vehículo y un ejemplo . . . . .	49
6.4. Prototipo de Irene mostrando resultado más común para la palabra vehículo y una definición . . . . .	49
6.5. Prototipo de Pablo mostrando todos los resultados para la palabra vehículo . . . . .	50
6.6. Prototipo de Irene mostrando todos los resultados para la palabra portero . . . . .	50
6.7. Prototipo de Pablo mostrando todos los resultados para la palabra vehículo junto con pictos . . . . .	51
6.8. Prototipo de Irene mostrando todos los resultados para la palabra portero junto con pictos . . . . .	51
6.9. Prototipo Versión 1 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición . . . . .	52
6.10. Prototipo Versión 2 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición . . . . .	53
6.11. Prototipo Versión 3 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición . . . . .	54
6.12. Prototipo Final mostrando todos los resultados para la palabra portero junto con pictos . . . . .	55

# Índice de tablas



# Índice de Listados

2.1.	Estructura de un mensaje SOAP . . . . .	11
2.2.	JSON devuelto por la API de ConceptNet para la palabra chaqueta . . . . .	18
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

El español, hoy en día es la segunda lengua más hablada del mundo y actualmente más de 90000 palabras forman el castellano. Se trata de una lengua con multitud de términos, y que dependiendo del contexto en el que se encuentre, pueden tener múltiples significados. Si esto puede suponer una complicación, por ejemplo para una persona que no tiene ningún trastorno cognitivo, para ciertos colectivos de la sociedad, lo es aún mucho más afectándoles en su vida cotidiana, profesional o personal.

A esto se suma, que nuestra lengua española, con motivo de los nuevos avances en tecnología y nuevos hábitos que van surgiendo, han hecho que el lenguaje haya tenido que evolucionar adecuándose a la misma evolución de la sociedad. En la sección 1.1 se explicará con más detalle este problema que afecta a una gran parte de la sociedad, y que no disponen de ninguna herramienta para entender ciertos conceptos complejos. Nuestro objetivo es ofrecer un servicio accesible que defina palabras complejas de una manera clara, empleando para ello palabras más sencillas y que en la sección 1.2 se explicarán todos los objetivos tanto tecnológicos como académicos que los integrantes que desarrollan dicho trabajo se han propuesto. Por último, en la sección 1.3 vendrá explicada la estructura de dicho documento.

## 1.1. Motivación

En nuestra sociedad, existen ciertos colectivos como pueden ser inmigrantes, personas con algún tipo de trastorno cognitivo, ancianos, analfabetos funcionales, niños, etc... que tienen dificultad para aprender conceptos complejos. Existe 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 es un selfi, se puede decir que un “selfi es como una fotografía”. De esta forma, se puede asimilar el concepto de una manera más rápida y sencilla haciendo así que la dificultad para entender conceptos complejos no suponga una limitación en la vida cotidiana, en la forma de relacionarse con otros individuos, en la vida profesional e incluso la vida personal. Por ejemplo, una persona que sea analfabeta emocional puede tener limitaciones al ver un programa de televisión, leer un manual técnico para realizar su trabajo, utilizar el teléfono móvil, etc...

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 de este Trabajo de Fin de Grado es crear una aplicación web basada en servicios que dada una palabra compleja para el usuario devuelva una definición de dicha palabra mediante símiles, analogías o metáforas que empleen palabras más sencillas y conocidas para el usuario. Se utilizarán técnicas centradas en el usuario para diseñar la interfaz y así conseguir una aplicación usable y que se adapte a las necesidades y limitaciones de los potenciales usuarios finales. Los objetivos tecnológicos a alcanzar en este Trabajo de Fin de Grado son:

- La aplicación estará construida con servicios web que la doten de funcionalidad a la aplicación para que sean reutilizables en otras aplicaciones y se puedan adaptar a las distintas necesidades de los usuarios finales.
- 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.

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 en distintas áreas.

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 mediante el uso de un lenguaje sencillo y en un formato fácilmente legible. 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 esta adaptación. Para definir una palabra de la manera más clara posible, 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. Para poder dotar de funcionalidad, usaremos servicios web, en la sección 2.3 se explicará detalladamente qué 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 términos relacionados con la palabra que el usuario busque, para buscar estos términos, utilizaremos una rama de la Inteligencia Artificial llamada Procesamiento del Lenguaje Natural(PLN) es por ello que en la sección 2.4 se explicará en qué consiste y las distintas herramientas disponibles para la búsqueda de este tipo de conceptos.

### 2.1. Lectura Fácil

Se llama lectura fácil<sup>1</sup> a aquellos contenidos que han sido resumidos y reescritos con lenguaje sencillo y claro, de forma que puedan ser entendidos

---

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



Figura 2.1: Logo Lectura Fácil

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 fácil<sup>2</sup>. En la actualidad, podemos distinguir los documentos en lectura fácil gracias al logo de la Figura 2.1.

Los documentos escritos en Lectura Fácil (?) son documentos de todo tipo que siguen las directrices internacionales de la IFLA<sup>3</sup> y de Inclusion Europe<sup>4</sup> en cuanto al contenido y la forma. Algunas pautas a seguir para escribir correctamente un texto en Lectura Fácil son (?):

- 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.
- 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 desayu-*

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

<sup>3</sup>International Federation of Library Associations and Institutions

<sup>4</sup>Una asociación de personas con discapacidad intelectual y sus familias en Europa

*nado 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 (?), puesto que son de gran importancia para la lectura fácil. Las palabras complejas son aquellas que no se utilizan a menudo, como por ejemplo: melifluo 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 usadas<sup>5</sup>.

## 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)<sup>6</sup>, “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

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

<sup>6</sup><https://dle.rae.es/?id=WISC3uX>

(?): 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.

En este trabajo se van a utilizar tres tipos de figuras retóricas (?):

- 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 plataforma<sup>7</sup>. Según el W3C (*World Wide Web Consortium*)<sup>8</sup>, “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 (?):

- 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.

---

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

<sup>8</sup><https://www.w3.org/>

- 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 (?):

- 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 remotos<sup>9</sup>. 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. Contiene dos elementos:
    - <Header>: es un elemento opcional que se utiliza para indicar información acerca de los mensajes SOAP. En el ejemplo del 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. En el ejemplo del 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.
  - <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">
```

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

```

    env:role="http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope/role/
    next">
    <n:name>Fred Bloggs</n:name>
</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 (?):

- 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<sup>10</sup>:

- 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 qué operaciones soporta y cómo activarlo.

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

- 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.

### 2.3.3. 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.

### 2.3.4. Desventajas de los Servicios Web

El uso de servicios web también tiene algunas desventajas<sup>11</sup>:

- Al apoyarse en HTTP, pueden esquivar medidas de seguridad basadas en firewall cuyas reglas tratan de bloquear.

---

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

- 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 la comunicación entre máquinas y 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. Las redes semánticas se utilizan para representar mapas conceptuales y mentales (?). 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* el cual también es un sustantivo. La relación entre ambos se ve representada por la arista con valor *tiene*, dando lugar a una característica de este animal: *Oso tiene pelo*.

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. En la Figura 2.3, se muestra un ejemplo de Red de Marco donde por ejemplo el nodo ave tiene como características que vuela, que tiene plumas y que pone huevos, pero en cambio el nodo avestruz que es un tipo de ave, no puede volar. Por lo que los nodos de ave son las características principales de un ave, aunque no todas tienen por que cumplirlo.
- Redes IS-A: los enlaces entre los nodos están etiquetados con una relación entre ambos. Es el tipo que habitualmente se utiliza junto con

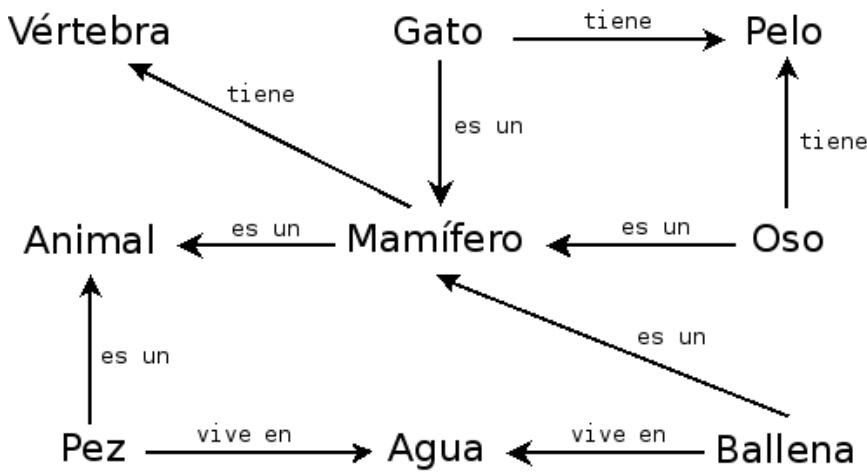


Figura 2.2: Ejemplo de Red Semántica

las Redes de Marcos. En la Figura 2.4 se muestra una red IS-A en la que se representa que: el nodo mujer y hombre son personas, y a su vez los nodos perro y gato son animales. Por último, tanto personas como animales son seres vivos y una de sus características en común es que tienen pelo.

- Grafos Conceptuales: existen dos tipos de nodos: nodos de conceptos, los cuales 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 (?) 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.

Para el trabajo que queremos realizar, existen varias aplicaciones web de 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

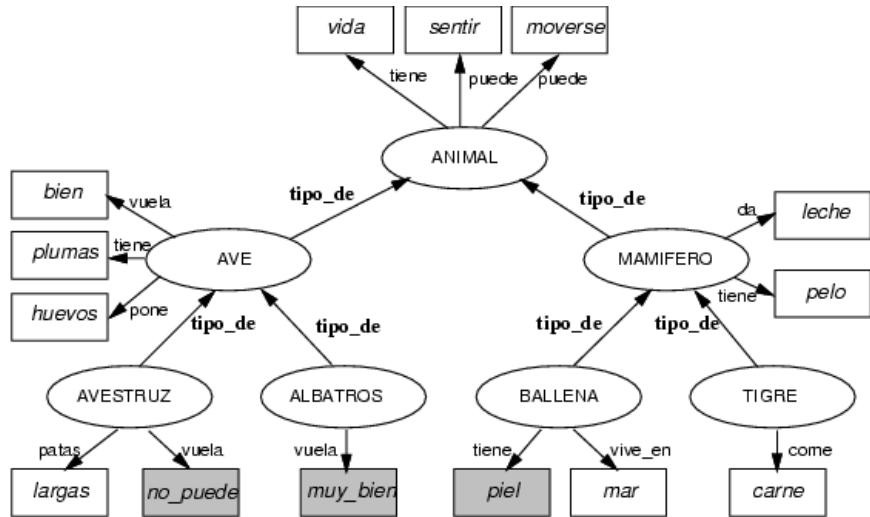


Figura 2.3: Ejemplo de Red de Marco

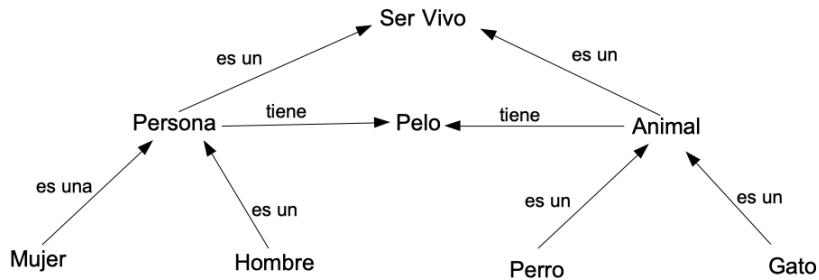


Figura 2.4: Ejemplo de Red IS-A

una palabra un listado de sinónimos, términos relacionados, términos derivados, el contexto de la palabra, resultados etimológicamente relacionados, símbolos, etc... Y dispone de una aplicación web<sup>12</sup>, donde buscar palabras en distintos idiomas. En la Figura 2.6, se puede ver que devuelve la aplicación ConcepNet para la palabra chaqueta. Por otro lado, ConcepNet dispone de un servicio web<sup>13</sup> 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 principales<sup>14</sup>:

<sup>12</sup><http://conceptnet.io/>

<sup>13</sup><http://api.conceptnet.io>

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



Figura 2.5: Ejemplo de Grafo Conceptual

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

Synonyms	Related terms	Etymologically derived terms	Word forms
<a href="#">en jacket (n)</a> → <a href="#">en jacket (n)</a> → <a href="#">es americana (n)</a> → <a href="#">es americana</a> → <a href="#">es casaca</a> → <a href="#">es casaca (n)</a> → <a href="#">fr jaqueta</a> → <a href="#">es chumpa (n)</a> → <a href="#">es jaqueta (n)</a> → <a href="#">fr blouson (n)</a> → <a href="#">fr veste (n)</a> → <a href="#">fr veston (n)</a> →	<a href="#">en clothing</a> → <a href="#">es chaqueter (v)</a> → <a href="#">es saco (n)</a> → <a href="#">en jacket</a> → <a href="#">es chaqueter</a> → <a href="#">fr branlette</a> → <a href="#">fr veste</a> → <a href="#">fr veston</a> →	<a href="#">id jaketo</a> →	<a href="#">es chaquetas (n)</a> →

Figura 2.6: Resultados de ConceptNet para la palabra chaqueta

- @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.
- 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. En el Listado 2.2 se 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 porqué 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
},
]
}

"view": {
"@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 web<sup>15</sup> que se autodefine como el principal diccionario de sinónimos de la web. Esta página ofrece la posibilidad de introducir 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 API<sup>16</sup> 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 para la palabra *peace* de como

<sup>15</sup><https://www.thesaurus.com/>

<sup>16</sup><http://thesaurus.altervista.org/>

sería el resultado de una petición en formato XML y en el Listado 2.4 para la misma palabra, *peace*, 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 aparezcan los sinónimos. En caso de que alguna palabra sea un antónimo aparecerá 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>
</response>
```

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"
                    }
                  ]
                }
              ]
            }
          ]
        }
      ]
    }
}
```

### 2.4.3. Thesaurus Rex

Thesaurus Rex<sup>17</sup> 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. En Thesaurus Rex las palabras tienen

<sup>17</sup> <http://ngrams.ucd.ie/therex3/>

categorías y modificadores. Las categorías son sustantivos que definen a la palabra introducida por el usuario, por ejemplo si se introduce la palabra *table* una categoría podría ser *surface*, *object* o *item*. Y los modificadores son adjetivos que describen a dicha palabra, siguiendo con el ejemplo anterior de la palabra *table* un modificador podría ser *flat*, *wooden*, *inanimate*. En el caso de introducir dos palabras, como por ejemplo las palabras *coffee* 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 los modificadores, como por ejemplo *permanent*, *fixed*, *wooden*, etc... y por último un listado de categorías del concepto, como por ejemplo *structure*, *object*, *item*, *building*, etc...

La aplicación también devuelve los resultados en formato XML, y tal y como se puede ver en el Listado 2.5 para la palabra *house*, devuelve los 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 el contenido de 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 (?), por ejemplo para la palabra *house*, uno de los resultados es *sphere*, que en un primer momento no tiene ninguna relación un concepto con otro.

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

```
<MemberData>
  <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">
```

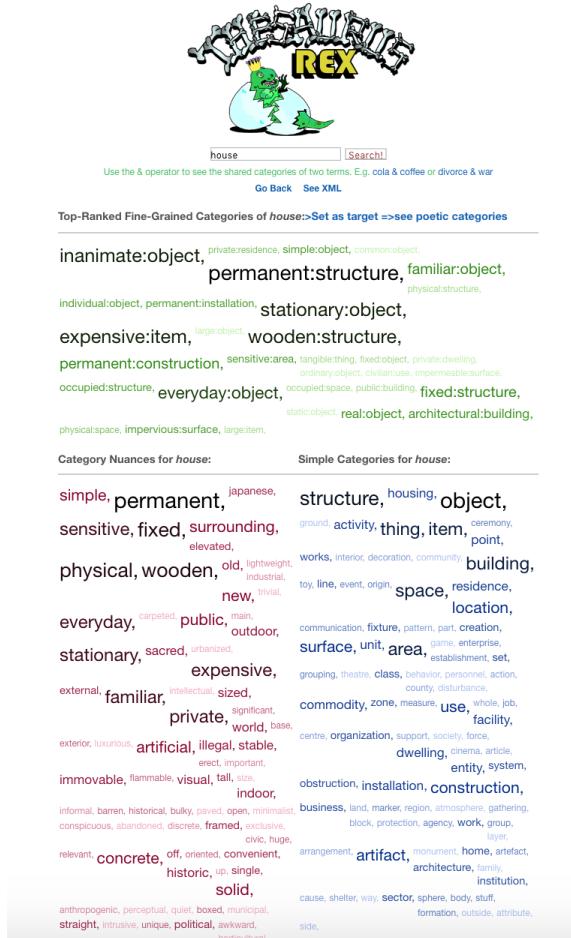


Figura 2.7: Resultados búsqueda Thesaurus Rex con la palabra *house*

```

<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 web<sup>18</sup>, que crea metáforas a partir de una palabra y que solo está disponible para el inglés. Metaphor Magnet permite al usuario introducir palabras y este ayudándose de los n-gramas de Google (?), busca e interpréta las distintas metáforas que existan. 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"<sup>19</sup>, si se toma como elementos los caracteres que lo componen, sus trigramas serían: Pla, lat, ate, ter, ero, ro-, o-y, -y-, y-y, -yo<sup>20</sup>. 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. En el caso de añadir una única palabra como en lo mostrado en la Figura 2.8 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, en este caso *house*. 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*".

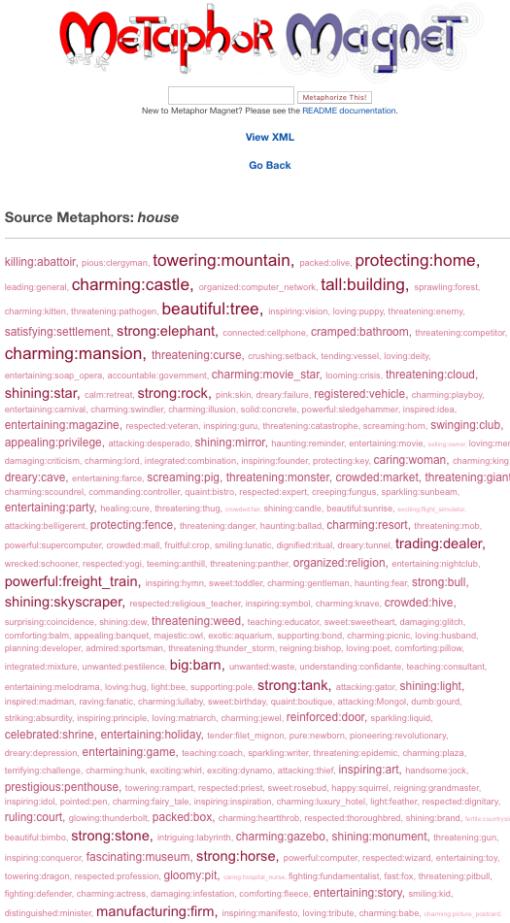
Listado 2.6: Ejemplo formatos XML Metaphor Magnet para la palabra *house*

```
<Metaphor>
  <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>
```

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

<sup>19</sup><https://www.ecured.cu/N-grama>

<sup>20</sup>Se ha añadido el símbolo '-' como indicador de espacio en blanco

Figura 2.8: Resultados búsqueda Metaphor Magnet con la palabra *house*

```

<Source Name=" house">
  <Text> strong:elephant </Text>
  <Score> 80 </Score>
</Source>
</Metaphor>

```

#### 2.4.5. WordNet

WordNet es un *corpus*<sup>21</sup> perteneciente a NLTK (*Natural Language Toolkit*)<sup>22</sup> 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*.

<sup>21</sup>Colección de documentos de texto

<sup>22</sup>Conjunto de bibliotecas y programas para el Procesamiento del Lenguaje Natural



Figura 2.9: Resultados de la búsqueda en EuroWordNet para la palabra *casa*

Cada *synset* contiene:

- Hiperónimos, los cuales son palabras cuyo significado está incluido en el de otras<sup>23</sup>, por ejemplo: mamífero es hiperónimo de gato y de perro ya que los gatos y los perros pertenecen al conjunto de los mamíferos.
- Hipónimos, son palabras cuyo significado incluyen el de otra<sup>24</sup>, por ejemplo: gato es hipónimo de mamífero ya que está incluido dentro del conjunto de los mamíferos.
- Holónimos, son palabras que representan el todo respecto a una parte, por ejemplo: coche es el holónimo de rueda, volante y acelerador ya que forman parte de un todo, que es el coche.
- Por último, contiene una breve definición y en muchas ocasiones, oraciones cortas que explican su significado.

Además, una vez obtenidos los sinónimos de una palabra, se pueden obtener para cada uno de estos una lista de antónimos. En caso de que la palabra tenga distintos significados, aparecerá un *synset* por cada una<sup>25</sup>.

Existen varias aplicaciones web que implementan este *corpus*, una de las más completas es EuroWordNet, ya que está disponible en varios idiomas y permite extraer sinónimos, antónimos, hiperónimos, hipónimos y holónimos. Además de oraciones de ejemplo, y definiciones de cada uno de los *synsets* obtenidos.

En la Figura 2.9 aparecen los sinónimos correspondientes a uno de los *synset* devueltos cuando buscamos la palabra “casa” en EuroWordNet. Los

<sup>23</sup><https://dle.rae.es/?id=KRW1qe2>

<sup>24</sup><https://dle.rae.es/?id=KU5UAn5>

<sup>25</sup><http://www.nltk.org/howto/wordnet.html>

datos obtenidos son el *offset* del *synset*(en este caso: spa-30-02913152-n), que es un código que lo identifica inequívocamente y que finaliza con una letra que describe la categoría gramatical de los sinónimos devueltos, en este caso la “n”, que referencia a *noun*, que significa nombre en inglés. A continuación, una serie de sinónimos como por ejemplo edificio o inmueble. Aparte, devuelve una definición para contextualizar el concepto, en este caso: una estructura que tiene un techo, paredes y se encuentra más o menos permanente en un solo lugar. Y un ejemplo para que en el caso de que la definición no sea suficientemente clara para el usuario, le ayude a comprenderlo, en el caso de la palabra casa el ejemplo devuelto es: había un edificio de tres pisos en la esquina. Además, en el desplegable de la izquierda 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<sup>1</sup>. 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.

Algunas de las razones por las que se ha elegido este *framework* han sido las siguientes:<sup>2</sup>

- Seguridad: Implementa por defecto algunas medidas de seguridad para evitar SQL Injection, Cross site request forgery (CSRF) o Clickjacking por JavaScript.
- Escalabilidad: Se puede pasar de una aplicación sencilla a otra más compleja rápidamente, ya que es muy fácil añadir nuevos módulos al *framework*.
- Fácil acceso a bases de datos: Mediante ORM, que es su interfaz para

---

<sup>1</sup><https://docs.djangoproject.com/en/2.0/>

<sup>2</sup><https://openwebinars.net/blog/que-es-django-y-por-que-usarlo/>

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

Figura 3.1: Ejemplo de clasificación de palabras

el acceso a bases de datos, se pueden hacer consultas de manera muy intuitiva.

Además, es muy popular por lo que para resolver cualquier problema que surja, como se ha explicado anteriormente, hay mucha documentación disponible y muchos hilos en foros de programación en donde encontrar posibles soluciones.

### 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 ha elegido ya que ha sido el que mejor resultado ha dado, inicialmente se utilizó el POS-tagger(clasificador sintáctico de palabras) de NLTK, pero su índice de acierto no era muy bueno por lo que se descartó su uso, a continuación se probó con SpaCy y además de ser más rápido, su índice de acierto ha sido prácticamente del 100 % por lo que fue lo finalmente utilizado.

El analizador sintáctico, según su página web, tiene el mejor índice de acierto<sup>3</sup>, para su utilización hay que importar la biblioteca de idioma correspondiente (en este caso español: “es\_core\_news\_sm”) y pasar 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*.

---

<sup>3</sup><https://spacy.io/>

- La columna *lemma* indica la forma base de la palabra procesada. En la segunda fila, *be* indica el verbo en infinitivo que se ha analizado.
- 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: Preposición. 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 es. 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 es. 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.



## 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, cada dos/tres semanas en donde se corregían los fallos, se indicaban las siguientes tareas por hacer (tanto de código como de memoria) y se buscaban soluciones a 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. En relación con el código de este trabajo, para poder llevar un control de las versiones del mismo y de la versión del código de cada integrante se ha utilizado la plataforma de desarrollo online GitHub.

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo online que utiliza el sistema de control de versiones distribuido Git<sup>1</sup> en el que cada miembro del equipo de desarrollo tiene su propia copia del repositorio online en local. Los cambios que realice cada usuario se guardan en esta copia local y cuando desee se suben al repositorio online mediante la acción *commit* y *push*. En caso de que haya algún conflicto, el sistema te permite decidir como gestionarlos. Las características principales a destacar de GitHub son:

- Licencias: cuando creamos un proyecto, GitHub nos permite añadir un archivo de texto en el cuál se puede explicar el tipo de licencia que dispone el proyecto. Es por ello, que GitHub tiene diferentes plantillas de licencias como por ejemplo para una licencia tipo GPL, MIT o Apache. Estas licencias determinarán el uso que el usuario puede hacer de los proyectos y si se tiene que realizar diferentes acciones como mencionar el proyecto original o al desarrollador del proyecto original.
- Gráficas: GitHub dispone de una pestaña *Insights*, donde se puede ver

---

<sup>1</sup><https://github.com/>

en forma de gráfica las contribuciones (*commits*) que ha realizado cada integrante, es decir, las líneas de código tanto añadido como eliminado. También se puede saber que día se realizaron los *commits* y cuantos.

- Red Social: el usuario dispone de perfil y se pueden buscar a otros usuarios, dando la posibilidad de poder seguirse.
- Wiki: cada proyecto puede tener su propia wiki con manuales e información relativas a éste.

GitHub también dispone de una pestaña *Issues*, donde los usuarios pueden escribir las tareas que hay que realizar, haciendo éste el símil de una pizarra o tablero, y de esta forma poder tener una gestión de tareas y saber cada integrante del proyecto en que proceso se encuentra cada tarea. Nuestro equipo no se rige por una metodología concreta pero si que hemos adoptado ciertas características de las metodologías ágiles 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. Podríamos hacer utilizado, como hemos comentado anteriormente el tablero de GitHub, 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:

- 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 Lista de Tareas a esta. 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 validación la deben hacer los desarrolladores y si es de tipo memoria la deben hacer los directores.

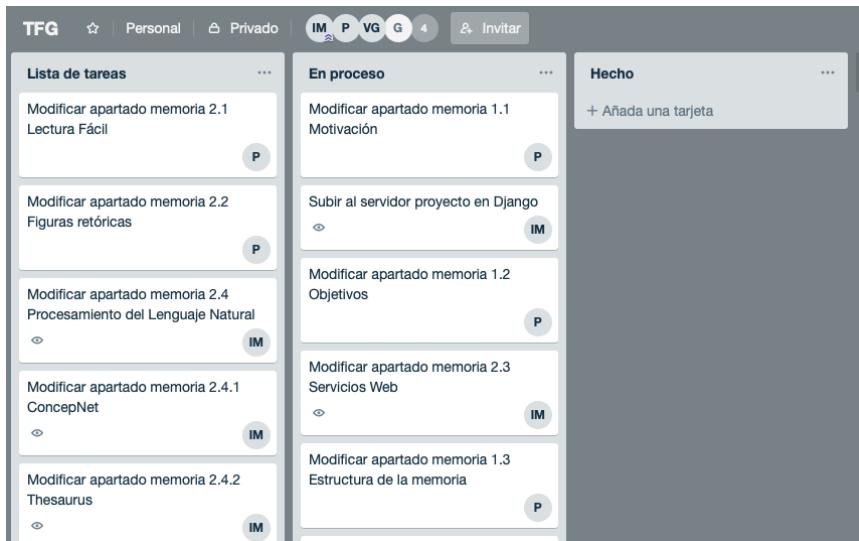


Figura 4.1: Ejemplo Gestor de Tareas en Trello

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

## Servicios Web Implementados

### 5.1. Servicio Web Para ConceptNet

Se ha implementado un Servicio Web que obtiene los resultados de ConceptNet, una red semántica que al introducir una palabra se obtienen sinónimos y términos relacionados de la misma (dicha red semántica ha sido descrita detalladamente en el apartado 2.4.1).

El Servicio Web implementado consta de tres servicios, como se puede ver en la Figura 5.1. El primero, cuando se introduce en el campo de texto una palabra en castellano, se realiza una consulta a la API de ConceptNet y se muestran todos los sinónimos obtenidos para dicha palabra. El segundo, al introducir una palabra se realiza otra consulta a la API de ConceptNet, pero esta vez en lugar de obtener los sinónimos, se obtienen los términos relacionados.

Por último, el tercer servicio utiliza los servicios 1 y 2 para obtener los sinónimos y términos relacionados de la palabra deseada, y buscar los resultados obtenidos, en la lista de “las 1000 palabras más utilizadas del castellano según la RAE” y en caso de encontrar alguna coincidencia, mostrarla. Este servicio, consta de un selector numérico en el que se le debe de indicar la profundidad de la búsqueda (por defecto, la profundidad es 1). Con el valor 1, se realizará el proceso descrito anteriormente y si no encuentra ninguna coincidencia se mostrará el mensaje: “No hay resultados”. Sin embargo, si se introduce una profundidad mayor, por ejemplo 2, se repetirá el proceso con los resultados obtenidos en la profundidad anterior si no se ha encontrado ninguna palabra que coincida, es decir, si no hay coincidencias entre los resultados y la lista de “las 1000 palabras más utilizadas del castellano según la RAE”, se vuelve a llamar a los servicios 1 y 2 y se buscan los sinónimos y los términos relacionados de los de los sinónimos y términos relacionados obtenidos en el proceso anterior, y con esos nuevos resultados, se vuelve a hacer la búsqueda en la lista para encontrar coincidencias.

**SERVICIO 1:**

A continuación, introduzca la palabra para obtener sus sinónimos:  
 **CampoPalabra:**  
 **SERVICIO 1**  
**RESULTADOS:**

**SERVICIO 2:**

A continuación, introduzca la palabra para obtener sus términos relacionados:  
 **Palabra:**  
 **SERVICIO 2**  
**RESULTADOS:**

**SERVICIO 3:**

A continuación, introduzca la palabra para obtener la palabra fácil:  
 **PalabraABuscar:**  
 **Profundidad:** 1  
 **SERVICIO 3**  
**RESULTADOS:**

Figura 5.1: Interfaz del Servicio Web para ConceptNet

En caso de que la búsqueda encuentre alguna coincidencia, se generará una comparación entre la palabra que se ha introducido con cada una de las palabras encontradas, y se indicará en qué nivel de profundidad se ha tenido éxito en la búsqueda. Dependiendo de qué tipo de palabra haya coincidido y en qué nivel, se generará una comparación u otra:

- Si la palabra que coincide es un sinónimo de la palabra original y se ha encontrado en la profundidad 1: se entiende que hay mucha similitud entre ambas por lo que se generará “A es como B” por ejemplo, si se ha introducido “hogar” y el servicio 3 ha encontrado “casa” como sinónimo en el nivel 1 de profundidad, se mostrará: “hogar es casa”.
- En cualquier otro caso, se entiende que la similitud es más baja por lo que la comparación pasa a ser “A es como B” por ejemplo, si se ha introducido “casa” y se ha encontrado como término relacionado en la profundidad 1 “edificio” la comparación será: “casa es como edificio”.

## 5.2. Servicio Web para WordNet

Para la implementación y desarrollo del servicio web, se ha hecho uso de MCR (*Multilingual Central Repository*), el cuál es una base de datos de código abierto que integra distintas versiones de WordNet para seis lenguajes diferentes: Inglés, Español, Catalán, Vasco, Gallego y Portugués. Lo que se consigue al utilizar MCR es poder acceder a la base de datos de WordNet y obtener los resultados que dicha aplicación. Como se puede ver en la

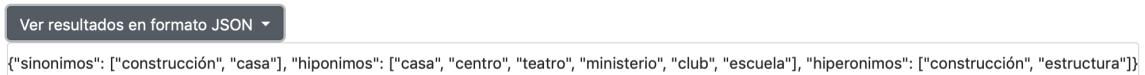


Figura 5.2: Resultados en formato JSON para el Servicio Web de WordNet



Figura 5.3: Campo de texto para introducir una palabra

Figura 5.3, el usuario dispone de un campo de texto donde puede introducir únicamente una palabra. Cuando se pulsa el botón de enviar, se capta dicho concepto mediante una petición POST a través de un formulario. Al tener la base de datos de WordNet, podemos realizar consultas directamente para obtener los resultados en función de si se buscan sinónimos, hiperónimos o hipónimos, y aunque la base de datos es mysql, al estar utilizando el framework Django este no admite la realización de *querys* si no que utiliza *querysets*. Las *querysets* son listas de objetos de un modelo determinado y permiten leer los datos de la base de datos, filtrarlos y ordenarlos. Por lo que el siguiente paso, es realizar una *queryset* para obtener todas las filas filtrando por el nombre, posteriormente se busca por separado los sinónimos, los hiperónimos y los hipónimos. Para ello, se vuelve a realizar una *queryset* donde el filtro de búsqueda es que tengan el mismo *offset*, el *offset* es un “identificador” del *synset* que lo tienen todas las palabras que lo forman. Una vez obtenidos los sinónimos, hiperónimos e hipónimos de la base de datos, se realiza una búsqueda en un fichero csv que tiene las mil palabras de la RAE quedándose con las palabras que se encuentren en dicho fichero. Los resultados se guardan en un diccionario cuyas claves son “sinónimos”, “hipónimos” e “hiperónimos” y se convierten a formato JSON. Una vez convertidos se pasan al HTML, donde se recorre y se muestra como en la Figura 5.4 donde los resultados se han dividido en 6 campos: Sinónimos que coinciden con las palabras que forman las mil palabras de la RAE, Sinónimos que devuelven la aplicación de WordNet, y de la misma manera para los hipónimos y los hiperónimos. Por último, el usuario dispone de un botón como el de la Figura 5.2 para ver los resultados que coinciden con las mil palabras de la RAE en formato JSON.

**Sinónimos y Términos Relacionados**

A continuación, introduzca la palabra para obtener la palabra fácil:

Word:  Enviar

[Ver resultados en formato JSON](#)

Resultados para la palabra edificio:

**SINÓNIMOS QUE COINCIDEN CON LAS MIL PALABRAS RAE:**

edificio es construcción
edificio es casa

**SINÓNIMOS EN LA APLICACIÓN WORDNET:**

edificio es casa	edificio es construcción	edificio es edificación	edificio es edificios	edificio es inmueble
------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------------	----------------------

Figura 5.4: Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet

### 5.3. Pruebas Estadísticas

Una vez realizados los distintos servicios web, los integrantes del grupo deben elegir cuál de ellos devuelve más resultados y si estos son fiables y se pueden utilizar, ya que puede ser que los resultados obtenidos difieran mucho del concepto inicial a buscar. Es por ello que se realizaron varias pruebas introduciendo palabras al servicio 3 para medir cuantos de los sinónimos y términos relacionados generados, coincidían con las listas de “las 1000 palabras más utilizadas del castellano según la RAE”, “las 5000 palabras más utilizadas del castellano según la RAE” y “las 10000 palabras más utilizadas del castellano según la RAE”. Se buscó un artículo periodístico que constaba de 2.542 palabras, que tras un filtrado en el que se eliminaron aquellas formas que no eran verbos, nombres, adverbios o adjetivos así como las repeticiones, el número final de palabras para la prueba fue de 717. A continuación, se introdujeron estas palabras en el prototipo de ConceptNet y de WordNet generando unos resultados que se describirán a continuación.

#### 5.3.1. Estadística para ConceptNet

Para esta prueba se valoraron tres parámetros:

- Cantidad de palabras con algún sinónimo.
- Cantidad de palabras con algún término relacionado.
- Cantidad de palabras de las que no se obtuvo ningún sinónimo ni término relacionado.

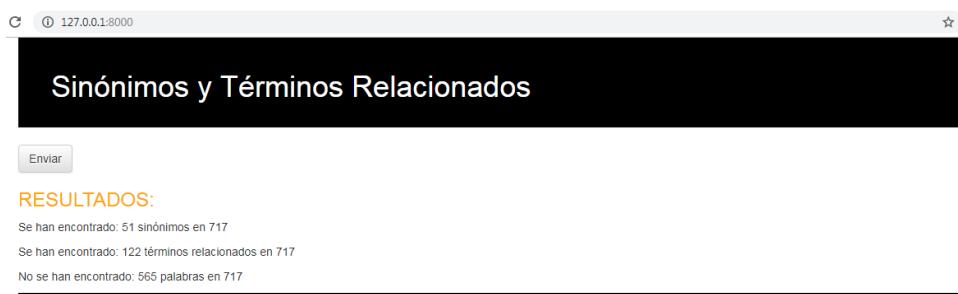


Figura 5.5: Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 1000 palabras

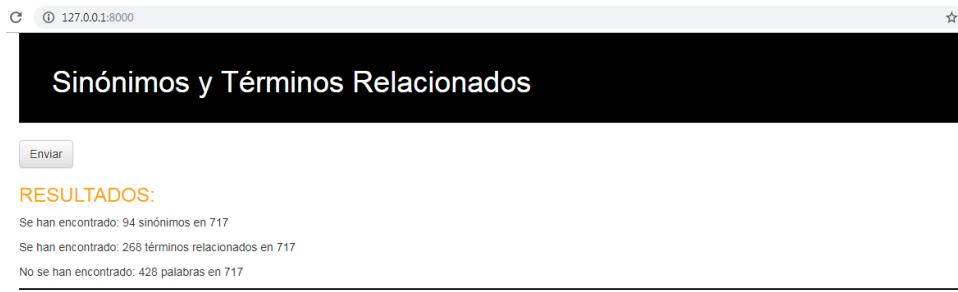


Figura 5.6: Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 5000 palabras

Como se puede observar en la Figura 5.5, contrastando los resultados con la lista de las 1.000 palabras, no se obtuvo ningún resultado para 565 palabras(78,8 %), obteniendo un total de 173 coincidencias (51 sinónimos y 122 términos relacionados).

Aumentando la lista de palabras a 5.000, los resultados mejoran con respecto a la lista anterior, aumentando a 362 las coincidencias, como se puede comprobar en la Figura 5.6, lo que supone un aumento del 109 %. Los sinónimos encontrados son 94 (aumento del 84 %) y los términos relacionados son 268(aumento del 120 %), por otra parte las palabras de las que no se obtuvo ninguna coincidencia pasaron a ser 428 (una reducción del 24 %).

Por último, se probó con la lista de 10.000 palabras obteniendo unos resultados de 423 coincidencias totales como se puede comprobar en la Figura 5.7 (aumento del 16 % con respecto a la lista de 5.000 palabras). 112 sinónimos(aumento del 19 %) y 311 términos relacionados (aumento del 16 %). La palabras que no obtuvieron ningún resultado fueron 387 (disminución del 10 %).

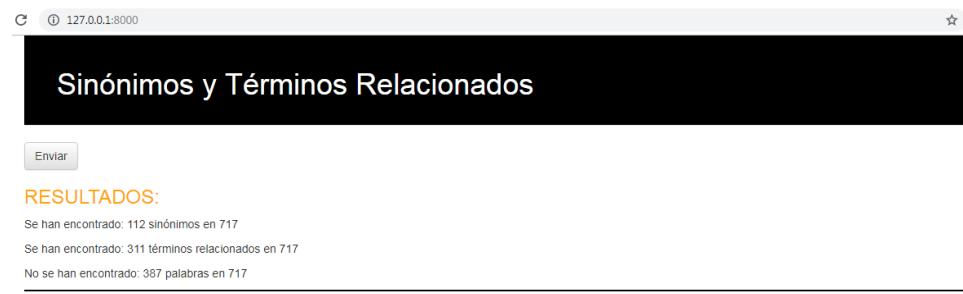


Figura 5.7: Resultados obtenidos para el Servicio Web de ConceptNet con la lista de 10000 palabras

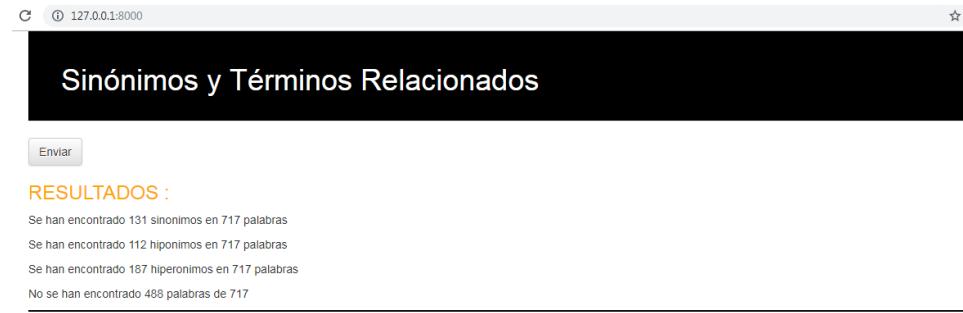


Figura 5.8: Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 1.000 palabras

### 5.3.2. Estadística para WordNet

Para esta prueba se valoraron los siguientes parámetros:

- Cantidad de palabras con algún sinónimo.
- Cantidad de palabras con algún hipónimo.
- Cantidad de palabras con algún hiperónimo.
- Cantidad de palabras de las que no se obtuvo ningún sinónimo ni hipónimo ni hiperónimo.

Al contrastar los resultados de las consultas a WordNet con la lista de las 1.000 palabras, se obtuvieron como se puede observar en la Figura 5.8 se obtuvieron 430 coincidencias(131 sinónimos, 112 hipónimos y 187 hiperónimos) y no se obtuvo ningún resultado de 488 palabras, lo que supone un 68 % sobre el total de palabras introducidas.

Al aumentar la lista de palabras a 5.000(Figura 5.9), se obtuvieron un total 631 coincidencias(aumento del 47 %) de las cuales 234 eran sinónimos

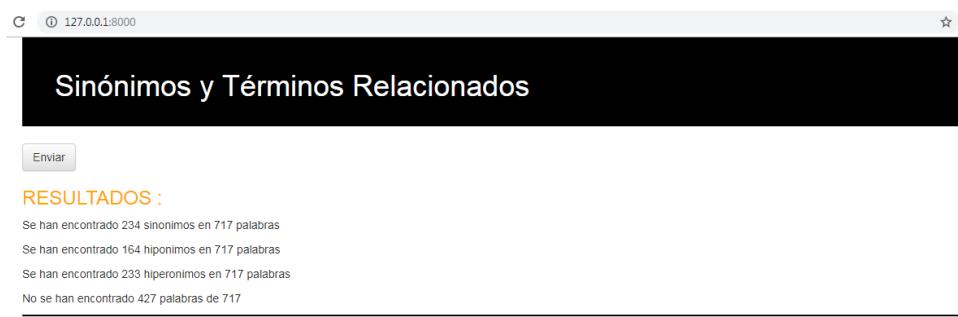


Figura 5.9: Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 5.000 palabras

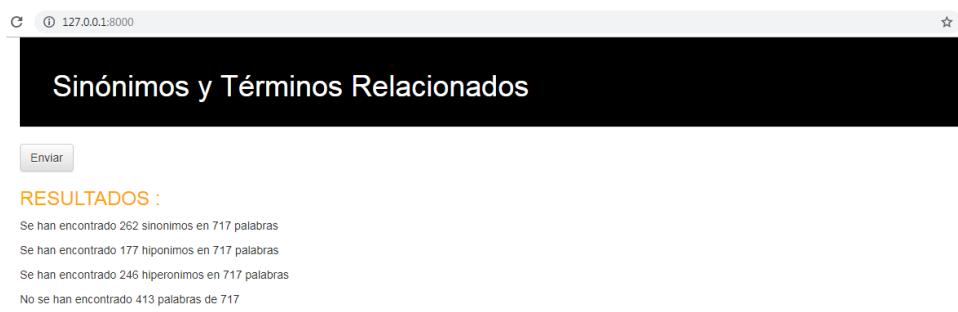


Figura 5.10: Resultados obtenidos para el Servicio Web de WordNet con la lista de 10.000 palabras

(aumento del 78 %), 164 hipónimos (46 % más) y 233 hiperónimos (aumento del 25 %). El número de palabras sin coincidencia, fue de 427(disminución del 13 %).

Para finalizar la prueba, se probó con la lista de las 10.000 palabras fáciles y los resultados como se pueden apreciar en la Figura 5.10 fueron de un total de 685 coincidencias, lo que supone un aumento del 9 % respecto a los resultados obtenidos con la lista de 5.000 palabras, de las cuales 262 eran sinónimos (aumento del 12 %), 177 hipónimos (aumento del 8 %) y 246 hiperónimos(aumento del 6 %). Por último el número de palabras sin coincidencia fue de 413 sobre el total de 717, lo que supone una disminución del 3 % con respecto a la lista anterior.

### 5.3.3. Conclusiones

Como se puede observar con los datos extraídos, WordNet genera más palabras que coincidan con las distintas listas que ConceptNet, sin embargo, el número de palabras sin ninguna coincidencia es menor en ConceptNet

que en WordNet. Teniendo también en cuenta la calidad <sup>1</sup> de los sinónimos y términos relacionados generados por ambos servicios decidimos utilizar WordNet para la aplicación definitiva ya que las palabras que genera son mucho mejores que ConceptNet.

---

<sup>1</sup>entendiendo por calidad la relación de las palabras devueltas por las dos aplicaciones con la palabra buscada

# Capítulo 6

## Aprende Fácil

### 6.1. Diseño de la Interfaz

Como ya se ha explicado en capítulos anteriores, esta aplicación está creada por y para personas que tienen alguna discapacidad cognitiva, por lo que el diseño de la Interfaz debe estar centrado para este tipo de usuarios, es decir, debe ser lo más sencilla posible, su uso no debe llevar a confusión ni debe hacer sentir al usuario frustrado al usarla. En definitiva, debe cumplir con las Ocho Reglas de Oro del diseño de interfaces, pero simplificándola aún más de lo que podría ser un diseño para otro tipo de aplicación destinada para otro tipo de usuario. Las Ocho Reglas de Oro del diseño de interfaces consisten en que el diseño tenga:

- **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 qué 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.

Teniendo en cuenta estas ocho reglas, la creación del diseño de la Interfaz se ha realizado en dos iteracciones distintas. Una primera iteracción competitiva entre los integrantes de dicho trabajo y una segunda iteracción con expertos del Colegio Estudio3 Afanias.

#### 6.1.1. Primera Iteración: Iteración Competitiva

Esta primera iteración se trata de realizar los distintos prototipos de diseño de la aplicación. Por ello, cada integrante del grupo ha realizado cuatro diseños distintos. En la realización de estos, los integrantes no podían hablar entre ellos ni comentar las diferentes ideas que tenían para la implementación, de esta forma se consigue que los diseños sean totalmente dispares, que las ideas de uno no provoquen la modificación del diseño de otro. Una vez que los prototipos estaban terminados, los integrantes de este trabajo se juntaron para hacer una puesta en común y analizar los resultados. A continuación, se explicarán los resultados de los análisis indicando las semejanzas y diferencias que se encontraron.

Como se ha comentado anteriormente, cada integrante realizó cuatro prototipos distintos:

- Un primer diseño mostrando únicamente el resultado que más se suele utilizar en la sociedad.
- Un segundo diseño mostrando el resultado más utilizado pero añadiendo una definición del concepto y/o un ejemplo.
- Un tercer diseño mostrando todos los resultados, pero esta vez sin añadir la definición ni el ejemplo.

- Y por último, un cuarto diseño mostrando todos los resultados y añadiendo pictos que facilitan aún más la comprensión del concepto.

Por lo general, los cuatro prototipos son bastante similares, como se puede ver en la Figura 6.1 los resultados para la palabra vehículo se muestran en el siguiente orden: primero varios sinónimos e hiperónimos (*Un vehículo es una máquina o Un vehículo es un transporte*), después los hipónimos (*Un vehículo es como un taxi*) y finalmente los hipónimos pero añadiendo un adjetivo que representa una característica del resultado devuelto (*Un vehículo es rápido como un caballo*). Por otro lado, en la Figura 6.2 los resultados para la palabra portero se devuelven en un orden distinto y no muestra varios sinónimos, si no que en primer lugar aparecen los hipónimos junto con el adjetivo que le caracteriza (*Un portero es fuerte como un gorila*), después se muestran los sinónimos e hiperónimos (*Un portero es un vigilante*) y por último aparecen los hipónimos sin el adjetivo (*Un portero es como un guardia*). Otra diferencia que existen entre ellos, es el diseño de colores y formas, y en cuánto a las similitudes ambos disponen de un campo de texto para introducir una palabra, un botón de búsqueda y se muestran los resultados en forma de lista.

En cuanto al segundo diseño, en la Figura 6.3 se puede ver que los resultados para la palabra vehículo aparecen de la misma forma que en el diseño anterior incluyendo un ejemplo (*Él necesita un coche para ir a trabajar*) y en la Figura 6.4 se muestra el resultado más común para la palabra portero pero añadiendo una definición (*Un portero es alguien que protege una entrada*). Esta sería la gran diferencia entre ambos prototipos, proporcionando al usuario más opciones para elegir, el diseño de colores y formas también son distintos pero los elementos que disponen la vista son iguales, es decir, existe un buscador del concepto, un botón y los resultados se muestran en forma de lista.

Respecto al tercer diseño, donde se muestran todos los resultados pero sin añadir definición ni ejemplo, se puede ver en la Figura 6.5 que se muestran en dos listas distintas añadiendo un título aclaratorio (*Un vehículo es... y O también puede ser...*) y en cambio como se puede ver en la Figura 6.6 se muestran en listas identificando cada resultado con un número delante.

Y por último, para el cuarto diseño, en la Figura 6.7 se muestra los resultados como en los anteriores diseños pero añadiendo un picto que hace referencia al concepto según en que contexto se utilice. Por ejemplo, un vehículo puede hacer referencia a un coche o puede ser un medio para llegar o lograr un fin, en cambio, en la Figura 6.8 se han añadido los pictos del concepto portero según el contexto que se utilice (portero de discoteca o portero de jugador) y además se han añadido pictos a cada resultado. Por ejemplo, en el resultado *Un portero es fuerte como un gorila*, se añade un picto a la palabra gorila. Tanto en el prototipo diseñado por Pablo como en

el de Irene se han utilizado los pictos de ARASAAC<sup>1</sup>.

Finalmente, tras realizar dicho análisis, se decidió que para la evaluación con los expertos, que se explicará en el siguiente apartado, utilizaríamos el diseño de colores y formas de los prototipos de Irene pero modificando ciertos aspectos y añadiendo ideas de los prototipos de Pablo. Por ejemplo, se hicieron tres versiones del segundo diseño para añadir tanto la definición como el ejemplo, en la Figura 6.9 podemos ver que al prototipo original se le añadió otro botón para poder ver el ejemplo, de esta forma el usuario puede elegir entre ver una cosa u otra, pero no ambas a la vez. En la Figura 6.10 se quitaron los botones y tanto la definición como el ejemplo aparecen justo debajo de los resultados y por último en la Figura 6.11 existe un único botón en el cuál si el usuario pincha aparecen la definición y el ejemplo. Otra modificación que se realizó fue que los resultados deben aparecer en el siguiente orden:

- Primero: los sinónimos e hiperónimos, como por ejemplo *Un portero es un vigilante*.
- Segundo: los hipónimos, como por ejemplo *Un portero es como un guardia*.
- Tercero: añadiendo un adjetivo que permita realizar una comparación con un hipónimo, por ejemplo *Un portero es grande como un oso*.

Y por último, como se puede ver en la Figura 6.12 se añadieron pictos también a los adjetivos que caracterizan a la palabra, por ejemplo en la frase *Un portero es rápido como un caballo*, se han añadido pictos a rápido y a caballo.

### 6.1.2. Segunda Iteración: Evaluación con Expertos

Una vez realizadas las pequeñas modificaciones de los prototipos que nuestros directores consideraron que serían mejoras, tuvimos una reunión con la directora y los profesores del colegio Estudio3 Afanias situado en la Comunidad de Madrid. Este colegio se basa en la educación especial para la discapacidad intelectual, trastornos generalizados del desarrollo, autismo, EBO Infantil y ayuda con la transición a la vida adulta. La reunión tuvo lugar el día 26 de Marzo de 2019 y acudimos los dos integrantes de este trabajo junto con los directores. Una vez expuestos los distintos diseños, la primera impresión que tuvieron fue bastante optimista y nos dieron su opinión de lo que ellos creían que se debería añadir, eliminar o modificar para que su funcionalidad sea lo más amplia y sencilla posible tanto para su uso al impartir clase, como para el uso propio de los alumnos. Las conclusiones principales que obtuvimos de esta evaluación han sido:

---

<sup>1</sup><http://www.arasaac.org/>

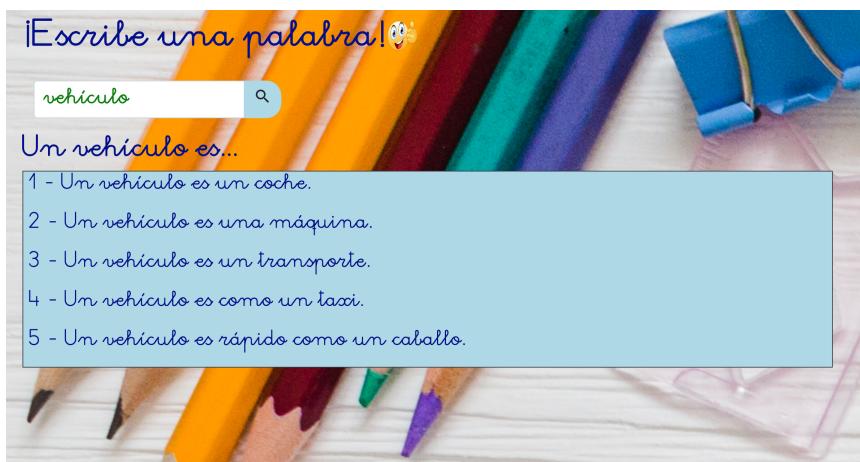


Figura 6.1: Prototipo de Pablo mostrando resultado más común para la palabra vehículo

- Modificar el color amarillo-mostaza por un color más oscuro que contraste más con el fondo blanco.
- El tipo de letra debe ser Arial o Script, ya que son las letras con las que los alumnos están familiarizados y las que mejor entienden.
- Añadir un reproductor que lea la frase, haciendo así que en caso de no entender el resultado escrito, pueda ayudarles la voz.
- Incluir la opción de poder ver un video por si los pictos no aclaran al usuario a entender el concepto.
- Una parte configurable, donde se tenga en cuenta:
  - La búsqueda puede realizarse en tres niveles: sencillo, medio y amplio. El nivel sencillo sería realizando la búsqueda de las palabras fáciles con las 1000 palabras de la RAE, el medio con las 5000 palabras de la RAE y el amplio con las 10000 palabras de la RAE.
  - Dar la opción de poder introducir mayúsculas para realizar la búsqueda.
  - Que el usuario elija si quiere que aparezca la definición y el ejemplo o no.
  - Poder elegir si deben aparecer los pictos o no. En caso de que el usuario decida que si deben aparecer, estos deben situarse debajo de la palabra y no al lado, ya que los expertos comentaron que esto puede llevar a confusión a los alumnos pensando que sería



Figura 6.2: Prototipo de Irene mostrando resultado más común para la palabra portero

otra palabra más para leer. Y además, debería aparecer toda la frase traducida a pictos.

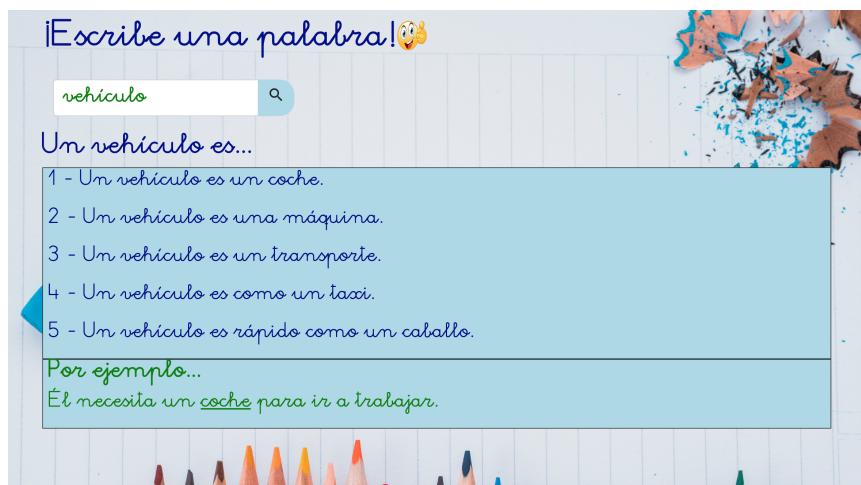


Figura 6.3: Prototipo de Pablo mostrando resultado más común para la palabra vehículo y un ejemplo

## Aprende Fácil

Introduzca una palabra:

**Resultados para la palabra Portero:**

Un portero es un **vigilante**  
 Un portero es como un **guardia**  
 Un portero es:  
     **fuerte** como un **gorila**  
     **grande** como un **oso**

**Definición ▾**

*Un portero es alguien que protege una entrada.*

Figura 6.4: Prototipo de Irene mostrando resultado más común para la palabra vehículo y una definición

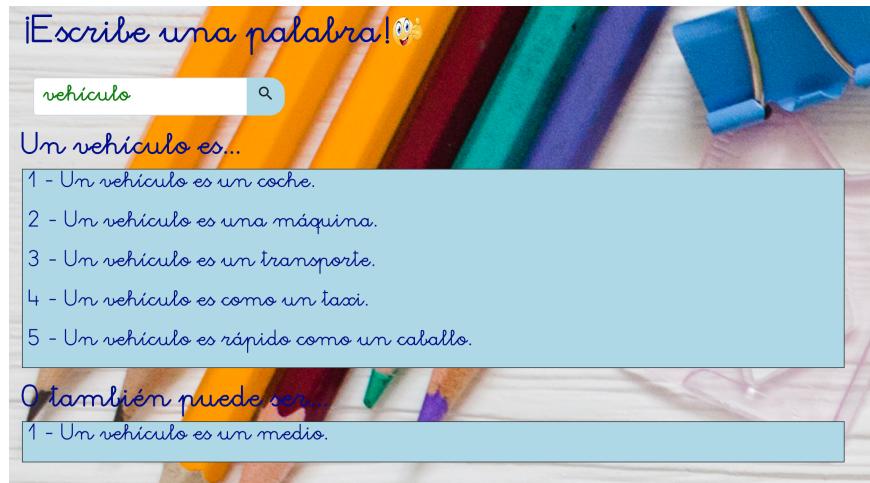


Figura 6.5: Prototipo de Pablo mostrando todos los resultados para la palabra vehículo



Figura 6.6: Prototipo de Irene mostrando todos los resultados para la palabra portero



Figura 6.7: Prototipo de Pablo mostrando todos los resultados para la palabra vehículo junto con pictos

Este prototipo de Irene muestra una interfaz de aprendizaje para la palabra 'Portero'. En la parte superior, hay un cuadro de texto con el texto 'Aprende Fácil' y un campo de búsqueda que contiene la palabra 'Portero'. A la derecha del campo de búsqueda hay un icono de lupa. Debajo de este cuadro, se dice 'Resultados para la palabra Portero:'. La interfaz muestra dos secciones principales: '1.' y '2.'. La sección '1.' incluye la frase 'Un portero es un vigilante' con un icono de un vigilante, la frase 'Un portero es como un guardia' con un icono de un guardia, y la frase 'Un portero es:' seguida de 'fuerte como un gorila' con un icono de un gorila y 'grande como un oso' con un icono de un oso. La sección '2.' incluye la frase 'Un portero es un jugador' con un icono de un jugador, la frase 'Un portero es como un futbolista' con un icono de un futbolista, y la frase 'Un portero es:' seguida de 'rápido como un caballo' con un icono de un caballo y 'delgado como un flamenco' con un icono de un flamenco. A la izquierda de la sección '1.' hay una gran letra 'a' dibujada en amarillo, y a la derecha de la sección '2.' hay una gran letra 'Z' dibujada en amarillo.

Figura 6.8: Prototipo de Irene mostrando todos los resultados para la palabra portero junto con pictos



Figura 6.9: Prototipo Versión 1 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición

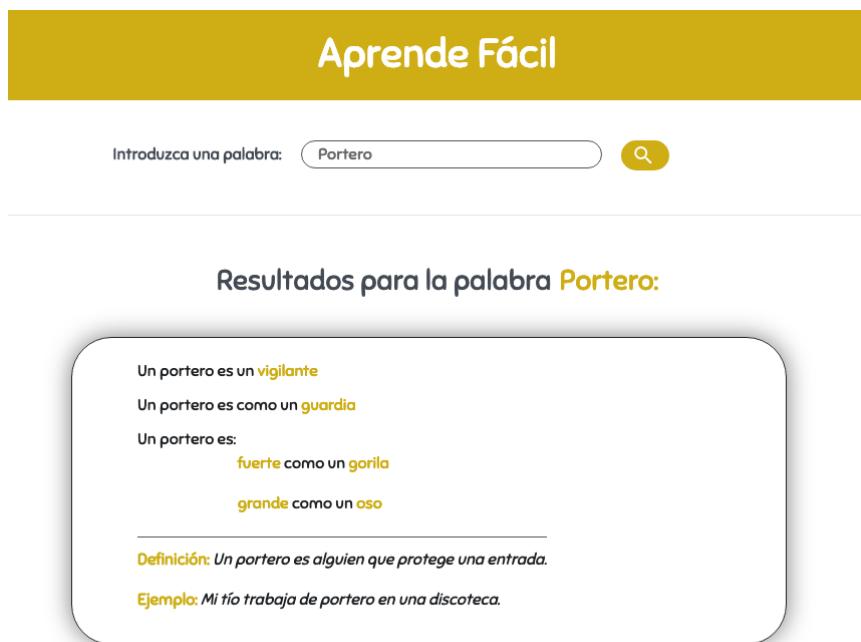


Figura 6.10: Prototipo Versión 2 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición



Figura 6.11: Prototipo Versión 3 mostrando resultado más común para la palabra vehículo junto con un ejemplo y una definición

**Aprende Fácil**

Introduzca una palabra:  

**Resultados para la palabra Portero:**

**1.** 

Un portero es un **vigilante** 

Un portero es como un **guardia** 

Un portero es:  
fuerte  como un **gorila**   
grande  como un **oso** 

**2.** 

Un portero es un **jugador** 

Un portero es como un **futbolista** 

Un portero es:  
rápido  como un **caballo**   
delgado  como un **flamenco** 

Figura 6.12: Prototipo Final mostrando todos los resultados para la palabra portero junto con pictos



# Capítulo

# 7

## Trabajo Realizado

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

### 7.1. 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.

## 7.2. 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.

Capítulo **8**

## Conclusiones y Trabajo Futuro

Conclusiones del trabajo y líneas de trabajo futuro.



# Chapter 8

## Conclusions and Future Work

Conclusions and future lines of work.



Apéndice **A**

## Título

Contenido del apéndice



Apéndice **B**

## Título



*-¿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*

