**UNIVERSIDAD DE OVIEDO**

|  |  |
| --- | --- |
| Dibujo1PortadaPFC.jpg | Dibujo2PortadaPFC.jpg |

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

**PROYECTO FIN DE CARRERA**

“¿De qué se habla en la correspondencia de Jovellanos? Análisis automático de textos adaptado al castellano del siglo XVIII”

**DIRECTOR: Susana Irene Díaz Rodriguez**

|  |  |
| --- | --- |
| **Vº Bº del Director del**  **Proyecto** | **AUTOR: Oriol Invernón Llaneza** |

**NOTA MUY IMPORTANTE: Esta plantilla es sólo una guía orientativa. Un PFC no tiene por qué tener ni todas sus secciones ni sólo las que aparecen aquí. La plantilla debe ser adaptada a cada PFC (añadiendo secciones, quitando algunas o modificando los contenidos que aparezcan según cada caso particular), y el alumno debe consultar siempre a su director de PFC ante dudas acerca de cualquier tema.**

**NOTA: Este es un documento en constante evolución y de gran tamaño, por lo que no es raro que se puedan encontrar fallos. Si detectases algún fallo, te pedimos que colabores con los autores de esta plantilla y mejórala, enviando un correo con tus incidencias al usuario redondojose del correo de Uniovi Directo. También puedes colaborar aportando nuevas ideas, secciones, contenidos o cualquier cosa que creas que le haga falta a este documento para mejorar sus contenidos actuales. Envía un correo a la dirección anterior si crees que puedes tener algo que aportar. GRACIAS.**

**BORRAR ESTAS NOTAS EN LA DOCUMENTACIÓN FINAL**

Agradecimientos

Esta sección no es en absoluto obligatoria, pero es el lugar correcto para dedicar el proyecto a las personas/instituciones/empresas/… que se desee.

Resumen

Un texto breve (una cara aproximadamente) que describa qué se ha hecho en el proyecto, sus principales objetivos, la utilidad que se le quiere dar, si está destinado a algún cliente real, aspectos sobre la tecnología usada y cosas similares que permitan hacerse una idea rápida del trabajo realizado.

Se trata de describir brevemente todos los aspectos más importantes del proyecto destacando en lo posible sus puntos fuertes para permitir comprenderlo fácilmente en una lectura rápida sin tener más referencias del mismo. Por tanto, no debe ser un texto demasiado largo ni complejo.

--

Este proyecto consta de dos partes diferenciadas, en la primera parte se ha desarrollado un programa en R para el análisis de la correspondencia conocida de Gaspar Melchor de Jovellanos. Para realizar este análisis se han utilizado técnicas de procesamiento de lenguaje natural adaptadas al castellano de la época en la que se escribieron dichas cartas para poder trabajar con ellas desde un punto de vista computacional. Posteriormente se han utilizado técnicas de aprendizaje automático, disponibles en diversas librerías de R, para identificar las distintas temáticas y agrupar los personajes (o el subconjunto de personajes) que mantienen correspondencia con Jovellanos según las mismas.

En la segunda parte se ha desarrollado una página web con varios grafos, realizados con D3.js, en los que se visualizan los datos de la correspondencia de Jovellanos, incluidos los conseguidos durante la primera parte. Además, se incluyen diferentes gráficas sobre los datos extraídos.

Palabras Clave

Historia, Correspondencia Jovellanos, Análisis lenguaje natural, Aprendizaje, Grafos, R, D3.js.

--

De 5 a 7 palabras[[1]](#footnote-1) clave que mencionen conceptos de capital importancia en el proyecto: Cosas que el proyecto manipula (Ej.: “Máquinas Expendedoras”, “Automóviles”), tecnologías usadas (Ej.: J2EE, RMI), utilidad del proyecto (Ej.: Gestión de Existencias), temática (Ej.: Historia Medieval, Aeronáutica) y cosas similares.

Si finalmente saliesen demasiados términos, conviene hacer una selección de los más relevantes para quedarse con el número indicado.

*Abstract*

Traducción al inglés del resumen anterior. Conviene hacerlo una vez se tenga la versión definitiva de dicho resumen. Se recomienda consultar al director del proyecto acerca de si considera adecuado que aparezca esta sección.

*Keywords*

Ídem a la sección anterior. Se recomienda consultar al director del proyecto acerca de si considera adecuado que aparezca esta sección.

Índice General

NOTA: No debemos olvidarnos de generarlo cuando se cierre la documentación, puesto que en caso contrario pueden quedar referencias mal actualizadas o texto erróneo (tanto éste como el de figuras). **BORRAR ESTA NOTA EN LA DOCUMENTACIÓN FINAL**.

[Capítulo 1. Memoria del Proyecto 17](#_Toc511988155)

[1.1 Resumen de la Motivación, Objetivos y Alcance del Proyecto 17](#_Toc511988156)

[1.2 Resumen de Todos los Aspectos 18](#_Toc511988157)

[1.3 Otros Apartados 19](#_Toc511988158)

[Capítulo 2. Introducción 21](#_Toc511988159)

[2.1 Justificación del Proyecto 21](#_Toc511988160)

[2.2 Objetivos del Proyecto 23](#_Toc511988161)

[2.3 Estudio de la Situación Actual 24](#_Toc511988162)

[2.3.1 Evaluación de Alternativas 25](#_Toc511988163)

[Capítulo 3. Conceptos teóricos ¡Error! Marcador no definido.](#_Toc511988164)

[3.1 Concepto 1 **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc511988165)

[3.2 Concepto 2 **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc511988166)

[Capítulo 4. Planificación del Proyecto y Resumen de Presupuestos 27](#_Toc511988167)

[4.1 Planificación 27](#_Toc511988168)

[4.2 Resumen del Presupuesto 29](#_Toc511988169)

[Capítulo 5. Análisis de lenguaje la correspondencia 31](#_Toc511988170)

[5.1 Resumen 31](#_Toc511988171)

[5.2 Minería de texto 31](#_Toc511988172)

[5.3 Aprendizaje (Clustering) 34](#_Toc511988173)

[5.3.1 K-means 34](#_Toc511988174)

[5.3.2 Densidad 36](#_Toc511988175)

[5.3.3 Jerárquico 38](#_Toc511988176)

[5.3.4 TopicModeling 39](#_Toc511988177)

[Capítulo 6. Página web para visualizaciones 41](#_Toc511988178)

[6.1 Análisis 41](#_Toc511988179)

[6.1.1 Definición del Sistema 41](#_Toc511988180)

[6.1.2 Requisitos del Sistema 41](#_Toc511988181)

[6.1.3 Identificación de los Subsistemas en la Fase de Análisis **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc511988182)

[6.1.4 Diagrama de Clases Preliminar del Análisis **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc511988183)

[6.1.5 Análisis de Casos de Uso y Escenarios 41](#_Toc511988184)

[6.1.6 Análisis de Interfaces de Usuario 41](#_Toc511988185)

[6.1.7 Especificación del Plan de Pruebas 41](#_Toc511988186)

[6.2 Diseño del Sistema 41](#_Toc511988187)

[6.2.1 Arquitectura del Sistema 41](#_Toc511988188)

[6.2.2 Diseño de Clases 41](#_Toc511988189)

[6.2.3 Diagramas de Interacción y Estados 41](#_Toc511988190)

[6.2.4 Diagramas de Actividades 41](#_Toc511988191)

[6.2.5 Diseño de la Base de Datos 41](#_Toc511988192)

[6.2.6 Diseño de la Interfaz 41](#_Toc511988193)

[6.2.7 Especificación Técnica del Plan de Pruebas 41](#_Toc511988194)

[6.3 Implementación del Sistema 41](#_Toc511988195)

[6.3.1 Estándares y Normas Seguidos 41](#_Toc511988196)

[6.3.2 Lenguajes de Programación 41](#_Toc511988197)

[6.3.3 Herramientas y Programas Usados para el Desarrollo 41](#_Toc511988198)

[6.3.4 Creación del Sistema 41](#_Toc511988199)

[6.4 Desarrollo de las Pruebas 41](#_Toc511988200)

[6.4.1 Pruebas Unitarias 41](#_Toc511988201)

[6.4.2 Pruebas de Integración y del Sistema 41](#_Toc511988202)

[6.4.3 Pruebas de Usabilidad y Accesibilidad 41](#_Toc511988203)

[6.4.4 Pruebas de Rendimiento 41](#_Toc511988204)

[6.5 Manuales del Sistema 41](#_Toc511988205)

[6.5.1 Manual de Instalación 41](#_Toc511988206)

[6.5.2 Manual de Ejecución 41](#_Toc511988207)

[6.5.3 Manual de Usuario 41](#_Toc511988208)

[6.5.4 Manual del Programador 41](#_Toc511988209)

[Capítulo 7. Conclusiones y Ampliaciones 41](#_Toc511988210)

[7.1 Conclusiones 41](#_Toc511988211)

[7.2 Ampliaciones 41](#_Toc511988212)

[Capítulo 8. Presupuesto 41](#_Toc511988213)

[8.1 Desarrollo de Presupuesto Detallado (Opción 1) (Recomendado) 41](#_Toc511988214)

[8.2 Desarrollo de Presupuesto Simplificado (Opción 2) 41](#_Toc511988215)

[Capítulo 9. Referencias Bibliográficas 41](#_Toc511988216)

[9.1 Libros y Artículos 41](#_Toc511988217)

[9.2 Referencias en Internet 41](#_Toc511988218)

[Capítulo 10. Apéndices 41](#_Toc511988219)

[10.1 Glosario y Diccionario de Datos 41](#_Toc511988220)

[10.2 Contenido Entregado en el CD-ROM 41](#_Toc511988221)

[10.2.1 Contenidos 41](#_Toc511988222)

[10.2.2 Código Ejecutable e Instalación 41](#_Toc511988223)

[10.2.3 Ficheros de Configuración 41](#_Toc511988224)

[10.3 Índice Alfabético 41](#_Toc511988225)

[10.4 Código Fuente 41](#_Toc511988226)

[10.4.1 Paquete Ejemplo 1: 41](#_Toc511988227)

Índice de Figuras

[Figura 1.1. Ejemplo 21](#_Toc249020090)

[Figura 4.1. Ejemplo de diagrama de Gantt 28](#_Toc249020091)

[Figura 4.2. Ejemplo de cronograma 28](#_Toc249020092)

[Figura 5.1. Ejemplo de caso de uso 1 41](#_Toc249020093)

[Figura 5.2. Ejemplo de caso de uso 2 41](#_Toc249020094)

[Figura 5.3. Diagrama de clases de ejemplo 41](#_Toc249020095)

[Figura 5.4. Descripción de las actividades de un escenario con un diagrama de robustez (I) 41](#_Toc249020096)

[Figura 5.5. Descripción de las actividades de un escenario con un diagrama de robustez (II) 41](#_Toc249020097)

[Figura 5.6. Boceto de una interfaz 41](#_Toc249020098)

[Figura 6.1. Ejemplo simple de arquitectura del sistema 41](#_Toc249020099)

# Memoria del Proyecto

El concepto de memoria de un proyecto es, en esencia, un resumen del proyecto para personas que desconozcan o no posean conocimientos avanzados de la naturaleza del proyecto y/o sus tecnologías, o incluso no posean conocimientos específicos de informática. Por tanto, debemos orientarla de manera que cualquier persona pueda entender que se ha hecho durante todo el proyecto.

Los puntos obligatorios de la memoria varían mucho de unos proyectos a otros, pero en este documento se proponen unos mínimos. En muchos casos, la memoria tiene un apartado por cada parte importante del proyecto, por ejemplo (Introducción, Requerimientos, Análisis y Diseño, Presupuesto, etc.) y en cada apartado se resume (para el perfil de lector mencionado anteriormente) el contenido del apartado técnico correspondiente. En cualquier caso, podemos orientar la memoria de la siguiente forma:

## Resumen de la Motivación, Objetivos y Alcance del Proyecto

Como se explicará en el apartado de Introducción, este proyecto se ha desarrollado con la motivación de trabajar un campo multidisciplinar que se explota poco y hacer más accesible la información de un personaje ilustre como Gaspar Melchor de Jovellanos.

Los objetivos son utilizar las técnicas de aprendizaje automático disponible para comprender de que hablaba Jovellanos sin tener que pasar por leer todas y cada una de las cartas. Además, se busca presentar esta información de forma interactiva, clara y dinámica en una sencilla página web.

El alcance del proyecto comprende:

* El estudio de la correspondencia mediante la realización o modificación de un lematizador y el análisis de los datos con algoritmos de aprendizaje no supervisado.
* La clasificación de las cartas según lo analizado con anterioridad.
* El desarrollo de una sencilla página web para albergar visualizaciones de los datos. Incluidos una serie de grafos interactivos y dinámicos.

## Resumen de Todos los Aspectos

Este documento está dividido en los siguientes apartados: Introducción, Planificación del proyecto, Análisis del lenguaje, Desarrollo de la página web, Conclusiones y ampliaciones, Presupuesto, Referencias y Anexos.

En la introducción se tratará de forma un poco más detallada lo resumido en el apartado anterior, se comentarán los sistemas existentes con los que se comparten funcionalidades y se explicarán las distintas alternativas en enfoque y tecnologías que se barajaron a la hora de realizar el proyecto.

En el apartado de planificación se presentará un resumen del EDT (estructura de descomposición del trabajo) del proyecto, el cual se ha seguido para realizarlo y un resumen del presupuesto calculado en base a esta planificación. Este presupuesto será tratado con más detalle en el apartado del mismo nombre.

Los siguientes dos puntos representan el contenido del trabajo. En el primero, se describirá el proceso seguido para realizar el análisis de textos, incluyendo una explicación de los algoritmos utilizados y de los resultados obtenidos. En el segundo, se tratará la parte de desarrollo web siguiendo el siguiente esquema: Análisis, Diseño, Implementación, Pruebas y Manuales.

Por último, en las conclusiones y ampliaciones se tratará si los resultados obtenidos eran los esperados y si se han cumplido las expectativas. Además, se plantearán diferentes tareas de mejora y ampliación del trabajo.

## Otros Apartados

Otros apartados que el alumno o el director del proyecto consideren relevantes.

# Introducción

## Justificación del Proyecto

En esta sección se debe describir el motivo por el que se desarrolla el proyecto. Se trataría de describir brevemente, en lenguaje no técnico, de que va a consistir el proyecto y el motivo de su desarrollo, incluyendo la descripción de las necesidades que va a cubrir. Se necesita hacer entonces un resumen que describa las aplicaciones del proyecto y que justifique su creación, procurando compararlo favorablemente con otras posibles soluciones.

--

El proyecto consiste en dos partes diferenciadas: el análisis del texto de la correspondencia de Jovellanos, y una pequeña página web en la que se puedan visualizar tanto los datos obtenidos como la correspondencia en sí.

El principal motivo para desarrollar este proyecto es transmitir, de forma accesible, la información recogida en la correspondencia de un personaje histórico tan importante para la historia de Asturias como Gaspar Melchor de Jovellanos, sin que sea necesario leerse una a una las miles de cartas que la componen. Además, expande un campo multidisciplinar que, sobre todo en habla hispana, está sin explotar y resulta ampliamente beneficioso de cara a educación y cultura.



[Esta foto](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gaspar_Melchor_de_Jovellanos.jpg) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

Figura 1.1. Gaspar Melchor de Jovellanos

Personalmente, este proyecto da una oportunidad de trabajar con herramientas que no se enseñan en el grado y en un campo que se trata poco.

## Objetivos del Proyecto

Dentro de esta sección deben describirse (por ejemplo en forma de lista numerada) todos los objetivos que se quieren alcanzar dentro del proyecto (lo que se quiere lograr). No se debe entrar en excesivos detalles técnicos, sólo describir claramente todo aquello qué se quiere lograr con el proyecto, describiendo cada uno de estos objetivos de forma lo más completa posible para que queden lo suficientemente claros.

--

Los objetivos de este proyecto son los siguientes:

1. Realizar un análisis de lenguaje natural adaptado a la correspondencia de Gaspar Melchor de Jovellanos y, por lo tanto, al lenguaje del siglo XVIII-XIX.
2. Utilizar diferentes métodos de aprendizaje automático para identificar temas y comunidades en la correspondencia.
3. Generar diferentes visualizaciones de los datos obtenidos para la fácil interpretación de los resultados obtenidos, por ejemplo, *wordclouds*.
4. Diseñar una página web sencilla y clara para alojar las diferentes visualizaciones.
5. Generar varios grafos para visualizar tanto las conexiones entre personajes en la correspondencia como los datos obtenidos en el análisis.

## Estudio de la Situación Actual

En esta sección deben identificarse y describirse sistemas similares al que se va a desarrollar, estableciendo una comparación entre lo que ofrecen estos sistemas y lo que pretendemos lograr con el proyecto, para de esta forma diferenciar nuestro desarrollo de lo ya existente.

No tienen por qué ser sistemas que hagan lo mismo que el nuestro, sino que pueden ser sistemas que contengan funcionalidad en común con una parte significativa o bien que estén orientados a un conjunto de potenciales usuarios similar.

En esta sección también es adecuado evaluar las posibles herramientas o lenguajes de programación utilizables para el proyecto y determinar cuál (o cuales) se adaptan mejor a nuestras necesidades concretas (de forma justificada).

Conviene en general destacar los puntos en común y las principales discrepancias entre estos sistemas y el nuestro, con la idea de ver en qué sentido nuestro desarrollo supone una ganancia o mejora sobre ellos (también puede orientarse a resolver ciertos defectos de los mismos, mejorar algunas funciones para hacerla más completa, rápida o fácil de usar, etc.). Si los sistemas carecen de alguna funcionalidad que el nuestro va a incorporar, conviene también destacarlo (precisamente esto puede ser una de las principales aportaciones del mismo).

En general, conviene usar esta sección como un primer paso para “promocionar” las “bondades” de nuestro proyecto.

--

El sistema más similar al desarrollado en este trabajo es el proyecto [Republic Of Letters](http://republicofletters.stanford.edu) de la universidad de Stanford. En esta web se alojan diferentes visualizaciones de la correspondencia de personajes históricos como Voltaire, Benjamin Franklin, Galileo, Locke, etc… Los puntos en común con ese sistema son:

* Visualización de la correspondencia en un grafo sobre mapa. (Realizado en las prácticas de empresa por lo que no forma parte del proyecto actual)
* Visualización de los corresponsales mediante un grafo.
* Identificación de comunidades en dicho grafo.
* Diferentes gráficas sobre la correspondencia.

Respecto a estos puntos en común, se pretende mejorar:

* El rendimiento de los grafos y el grafo sobre mapa.
* La accesibilidad y claridad de los datos representados ya que el proyecto va dirigido a interesados en la historia, los cuales no tiene por qué tener conocimientos técnicos.

En cuanto a las diferencias con Republic Of Letters, la principal es la realización de un tratamiento del contenido de la correspondencia con la que se trata. Como se ha mencionado anteriormente, la primera parte de este proyecto consiste en el análisis del lenguaje encontrado en las cartas de Gaspar Melchor de Jovellanos y la extracción de datos como los temas tratados en las mismas. Además, se añaden las siguientes funcionalidades al grafo:

* Consultas a Wikipedia mediante el click en los personajes históricos que aparecen en el grafo y tienen página propia.
* Los nodos del grafo son móviles y seleccionables.
* Multiselección de nodos.
* Filtro por número total de cartas entre Jovellanos y los corresponsales.
* Grafos tanto del total de la correspondencia como solo de las cartas enviadas o recibidas.

Sobre las herramientas utilizadas, en cuanto al lenguaje para realizar la parte de análisis se escogió [R](https://www.r-project.org/) ante [Python](https://www.python.org/) ya que es el más utilizado para el análisis de datos y tiene acceso a un mayor número de librerías relacionadas con minería de textos, aprendizaje, etc… Para el sitio web se ha considerado [Spring](https://spring.io/), pero se ha elegido realizarla directamente en HTML y [JavaScript](https://www.javascript.com/) debido a la sencillez de cara al desarrollo, ya que la página solo debe alojar las visualizaciones. En cuanto al grafo se ha valorado desde utilizar directamente las visualizaciones de [Neo4j](https://neo4j.com/) hasta una multitud de diferentes herramientas para creación de gráficas tanto de pago ([Highcharts](https://www.highcharts.com/), [Anycharts](https://www.anychart.com/), …) como gratuitas ([Chart.js](http://www.chartjs.org/), [Cytoscape.js](http://js.cytoscape.org/), …). Finalmente, se ha elegido [D3.js](https://d3js.org/) por ser la herramienta que mejor se ajusta a las necesidades del proyecto gracias a su capacidad de personalización, por su amplia y activa comunidad y por la gran variedad de visualizaciones disponibles.

### Evaluación de Alternativas

En esta sección se describirán, una por una, todas las alternativas estudiadas. Conviene estudiar 3 o 4 alternativas importantes, salvo que por algún motivo justificado se deba incluir un número menor o mayor de las mismas. En todo caso, siempre es conveniente cuidar de que en esta sección haya un conjunto de sistemas significativo. En función de lo dicho anteriormente, cada sistema podrá dividirse en tres secciones: “Descripción”, “Ventajas” e “Inconvenientes”, aunque es posible cualquier otra división que contenga los aspectos descritos, dependiendo de qué tipo de sistemas se estudien.

--

Debido a la naturaleza de la primera parte de este proyecto, la única alternativa que se barajó para ella fue la posibilidad de utilizar Python en vez de R, como ya se ha explicado en el apartado anterior.

En cuanto a la segunda parte, se consideraron dos opciones más que serán explicadas a continuación.

#### Aplicación web con Spring

##### Descripción

La idea tras esta alternativa era desarrollar una aplicación web, con el mismo contenido que la página actual, bajo el framework Spring y con una base de datos NoSql como [MongoDB](https://www.mongodb.com/) (documental) o [Neo4j](https://neo4j.com/) (grafo).

##### Ventajas

* Considerable experiencia en Java.
* Experiencia con Spring y [thymeleaf](https://www.thymeleaf.org/) (ASW).
* Neo4J incluye visualización y funcionalidades para grafos.

##### Desventajas

* Mayor complejidad y tiempo de desarrollo.
* Las funcionalidades de Neo4j no encajan completamente con lo requerido.

#### Aplicación web con Angular

##### Descripción

Esta alternativa era desarrollar otra aplicación web como la anterior, pero con [Angular](https://angular.io/).

##### Ventajas

* Oportunidad de aprender nuevas tecnologías.
* Cantidad de ejemplos con D3.js.

##### Desventajas

* Mayor complejidad y tiempo de desarrollo.
* Nula experiencia con el framework.

# Planificación del Proyecto y Resumen de Presupuestos

**NOTA: Consultar al director del proyecto acerca de si considera conveniente la inclusión de una sección como esta en la documentación del PFC o que partes de la misma se deben incluir.**

## Planificación

En esta sección, se debe describir el plazo de ejecución del proyecto de forma que puedan fijarse las expectativas de quienes van a recibir el producto resultado del mismo.

Debe contener un cronograma explicitando las entregas parciales, hitos intermedios y duración del proyecto a partir de la fecha de iniciación del mismo. Esto debe realizarse mediante alguna metodología de gestión de proyectos, que sirva de guía sobre la descomposición en tareas, la asignación de recursos, etc.

Es buena idea incluir diagramas que describan la planificación del avance del proyecto, por ejemplo es posible utilizar un diagrama Gantt:

--

El proyecto se ha realizado, siguiendo un calendario de seis horas de trabajo los domingos y cinco horas los lunes y los jueves, entre el XX de febrero de 2018 hasta el XX de mayo del mismo año. El total de horas trabajadas asciende a XX.

La estructura del trabajo se ha dividido en dos partes principales que constituyen los entregables del proyecto: análisis de lenguaje y desarrollo web. Dentro del análisis del lenguaje se ha realizado una división en las siguientes actividades, las cuales son los hitos de esta parte:

* Recopilación de textos.
* Limpieza de texto.
* Lematizador y DTM.
* Aprendizaje.
* Resultados.

En cuanto a la parte de la web, la división en hitos ha sido la siguiente:

* Recursos.
* Cuerpo de la página.
* Grafos y funciones.
* Validación.

A continuación, se presenta el diagrama de Gant del proyecto:



Figura 4.1. Ejemplo de diagrama de Gantt

En función del tipo de proyecto, también es posible utilizar otros tipos de cronogramas:



Figura 4.2. Ejemplo de cronograma

## Resumen del Presupuesto

Explicitar el presupuesto de cliente resumido que se ha previsto para la ejecución, de forma que pueda tomarse la decisión de proseguir o no con la ejecución de lo valorado. **Esta sección puede o no tener sentido en función del tipo de proyecto desarrollado. Por ello, se aconseja consultar al director del proyecto acerca de este tema antes de hacer nada relativo a la misma.**

* Debe incluir el coste total de la ejecución para la organización que ha de hacerse cargo de este proyecto.
* En este apartado debe tenerse especial cuidado en presentar las cifras de manera no ambigua, completa, sin costes ocultos y dando un total general desglosado por partidas.
* Habitualmente sólo se ponen los ítems, eliminando del presupuesto los subitems.
* Si aún así resultase excesivamente complejo, se puede resumir en grandes partidas de trabajo que tengan sentido práctico y económico para el cliente.
* Si se usase cualquier otro criterio para hacer este resumen del presupuesto, deberá justificarse adecuadamente. La siguiente tabla muestra un ejemplo de cómo se puede realizar el mismo.

--

El presupuesto para el cliente se ha resumido en las dos partes diferenciadas del proyecto: el análisis de lenguaje y el desarrollo de la web.



El presupuesto completo y su desarrollo se encuentra en el capítulo 9.

# Análisis de lenguaje de la correspondencia

## Resumen

Esta primera parte del trabajo consiste principalmente en la recopilación, limpieza y lematización del texto por una parte, y la aplicación de diferentes algoritmos de aprendizaje automático, en este caso algoritmos de agrupamiento (clustering), para agrupar la correspondencia según el tema tratado en las cartas.

Todo el trabajo de esta parte ha sido realizado en R, el cual es un lenguaje especialmente diseñado para computación estadística. Como es un proyecto GNU, es software gratuito ya que se encuentra bajo la licencia pública general de GNU, por lo que está permitido su uso, estudio y modificación. Además, tiene acceso a multitud de librerías sobre minería de textos y aprendizaje, por eso ha sido elegido para este proyecto.

## Minería de texto

El primer paso para realizar este análisis, como resulta lógico, es recoger todo el texto que se desea usar. En este caso, se ha recopilado la correspondencia de Gaspar Melchor de Jovellanos, que se encuentra en la web <www.jovellanos2011.es>, en un archivo [CSV](https://en.wikipedia.org/wiki/Comma-separated_values) (valores separados por comas) con la siguiente estructura:

Id;Objeto;Fecha;Lugaremisión;Lugarrecepción;Escribea;Recibede;año;Textodelacarta

1;enlace; 7/3/1770;Sevilla;Madrid;Campomanes;;1770;”Muy señor mío…”

Tras recoger todos los textos, el archivo tiene 2133 líneas, una por carta.

### Limpieza del texto

A continuación, se realiza la limpieza del texto. Para ello se ha usado el paquete [tm](https://cran.r-project.org/web/packages/tm/tm.pdf)(*Text Mining Package*) dado que tiene todos métodos básicos que son necesarios para esta tarea.

El primer punto a tratar es la estructura de datos usada para gestionar documentos de texto, en el caso de *tm* es el *Corpus*, que se inicializa fácilmente leyendo el CSV. Los *Corpus* son colecciones de documentos (en este caso cada carta) que contienen lenguaje natural. A parte del propio texto incluye dos tipos de metadatos.

Ejemplo de construcción del Corpus:

csv <- read.csv("cartas\\Cartas-full.csv", sep =";", header = TRUE, encoding = "UTF-8")

Una vez construido el *Corpus*, el texto se pasa a minúscula y se eliminan caracteres gráficos, espacios sobrantes, puntuación, números y palabras vacías. La puntuación, los números y los espacios sobrantes se eliminan de forma fácil mediante funciones propias de *tm*. Sin embargo, las funciones disponibles para los caracteres gráficos y las palabras vacías para castellano se quedan cortas, por lo que es necesario hacer listas propias de palabras y caracteres especiales.

Para las palabras vacías, las cuales se definen como aquellas que no tienen significado propio (artículos, pronombres, preposiciones, …), se ha creado un archivo propio de texto plano con una palabra por línea. Además de los tipos de palabras enumerados antes, al tratarse de cartas se han añadido las diferentes fórmulas de cortesía (servidor, amigo, don, …) y los números romanos.

En cuanto a los caracteres especiales, se ha creado una pequeña función que utiliza una expresión regular para borrar algunos de ellos. Debido a las restricciones en cuánto a la codificación del texto (todas las funciones trabajan con UTF-8), varios caracteres de este tipo han sido eliminados directamente del archivo CSV con todas las cartas.



### Lematizador y DocumentTermMatrix

La lematización es el proceso de agrupar palabras según su raíz para poder tratarlas como un mismo ítem. En este proyecto se han considerado varios lematizadores, los más importantes siendo: Snowball y el utilizado finalmente.

El lematizador Snowball es una implementación del algoritmo de Porter, creado originalmente para inglés por Martin Porter, que tiene soporte para el castellano entre otros múltiples idiomas. Durante las pruebas realizadas con una pequeña parte de la correspondencia (200 cartas aprox.), quedó claro que, tanto la implementación del paquete *SnowballC* como la de *tm*, tenían problemas con los pretéritos, los subjuntivos y demás formas más complejas. Posiblemente, estos problemas deriven del hecho de haber sido diseñado con el inglés, un idioma bastante más sencillo que el castellano, en mente.

Tras probar otros lematizadores, finalmente se modificó un lematizador de Emilio Torres Manzanera, profesor de estadística e investigación operativa en la Universidad de Oviedo. Este lematizador realiza los siguientes pasos, pasando de uno a otro si no resuelve la palabra:

1. Averigua si la palabra en cuestión es una palabra común.
2. Verifica si aparece en el diccionario.
3. Verifica si hay una palabra con el mismo lexema en el diccionario.
4. Por último, si no ha tenido éxito en los pasos anteriores, se conecta al lematizador GRAMPAL de la UAM (disponible en <http://cartago.lllf.uam.es/grampal/grampal.cgi>). En este penúltimo paso, se realizan dos peticiones por palabra a la página: una para obtener el código anti CSRF (*Cross-site request forgery*) y otra para lematizar la palabra.

Adicionalmente, se ha incluido una lista de reglas específicas para lematizar algunas palabras con sufijos, prefijos, etc… poco comunes o antiguos.



Los resultados se trabajar con este son más que aceptables, siendo el mayor punto negativo el rendimiento ya que para 2133 cartas tarda algo más de una hora en ejecutarse.

Tras el proceso de lematización, se crea una instancia de la estructura de datos que se utilizará para el aprendizaje. La *DocumentTermMatrix* es una matriz cuyas filas son los documentos (en este caso cartas) y las columnas son las palabras, siendo cada celda las veces que aparece la palabra de la columna en el documento de la fila.

Ejemplo:

Frase 1: “De cada cual según sus capacidades”

Frase 2: “A cada cual según sus necesidades”

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| DTM | de | cada | cual | según | sus | capacidades | a | necesidades |
| Frase 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Frase 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |

Finalmente, con el contenido de la correspondencia se obtiene una matriz de 2133 filas y 14593 palabras.

## Aprendizaje (Clustering)

Una vez obtenida la *DTM*, se procede a la clasificación de las cartas utilizando diferentes algoritmos de *clustering* (aprendizaje no supervisado).

### K-means

K-means ([James MacQueen, 1967](https://projecteuclid.org/euclid.bsmsp/1200512992)) es un algoritmo que agrupa los datos en *K* grupos, siendo *K* un valor introducido de forma previa a la ejecución. El algoritmo trabaja de la siguiente manera:

1. Una vez introducidos *K* y los datos, estima las posiciones de los centroides (posición media de todos los puntos de la forma) de cada grupo. Esto se suele realizar aleatoriamente.
2. Seguidamente, cada punto (en nuestro caso cada carta) es asignado al *clúster* del centroide más cercano. Para ello se utiliza la distancia euclidiana al cuadrado. , siendo ci el centroide del grupo Si y x cada uno de los puntos asignados a Si.
3. Una vez asignados todos los puntos se actualizan los centroides, es decir, se calcula la posición media de los puntos de cada grupo que sustituyen a los centroides definidos aleatoriamente en el primer paso. La operación realizada es la siguiente:

, siendo ci el centroide del grupo Si y x cada uno de los puntos asignados a Si.

El algoritmo repite los dos últimos pasos hasta que se cumpla algún criterio de parada, por ejemplo: los centroides no cambian o la distancia que se mueven está por debajo de un umbral, se alcanza un número límite de iteraciones, la suma de distancias es mínima, …

Como se puede deducir, la principal desventaja de k-means es tener que elegir el valor de *K* previamente. Sin embargo, aunque el valor exacto de *K* no se pueda calcular, existen diferentes técnicas para estimarlo.

En este proyecto se ha utilizado como métrica la suma de distancias dentro del clúster (*whitin clusters sum of squares*), la cual disminuye al aumentar *K* ya que, a mayor número de grupos, menos puntos por grupo y, por lo tanto, menos distancias. Para solucionar este inconveniente, se presenta dicha métrica contra *K*. La implementación utilizada ha sido la del método *fviz\_nclust* del paquete *factoextra*:



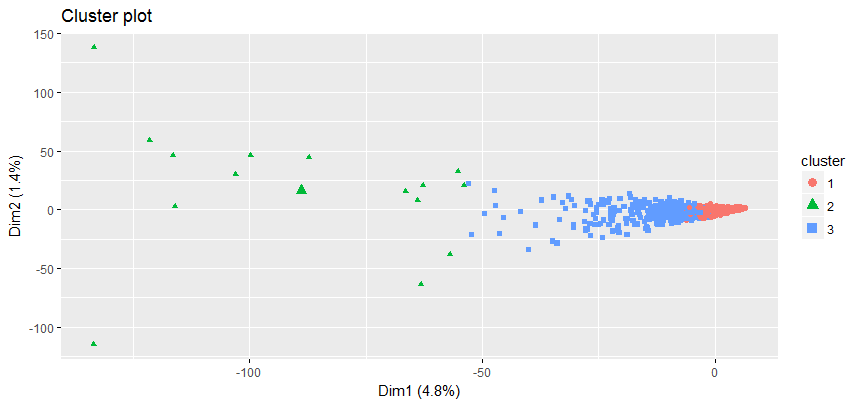
Con esa línea de código, se genera una gráfica en la que se busca el “codo” donde el valor de la métrica cambia de decrecer rápidamente a un decrecimiento mucho más pausado.



Como se puede observar, este método no es válido para seleccionar K ya que no se aprecia ningún “codo” muy pronunciado. Como alternativa, se ha usado *NbClust*, el cual es un método que te devuelve el número óptimo de agrupamientos, dentro de un rango dado, según el algoritmo y la métrica que se especifique.Debido a limitaciones de memoria en el equipo utilizado para los cálculos, estos se han realizado con una versión reducida de la DocumentTermMatrix donde se han eliminado las palabras que no aparecen en el 0.005% de las cartas (10 cartas). los resultados obtenidos se presentan en la siguiente tabla:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | silhouette | frey | ball | pseudot2 | gap | Media |
| Kmeans | 3  (index=0.76) | 5  (index=1.75) | 3  (index=57060) | 2  (index=-172) | 2  (index=2.31) | 3 |

Una vez obtenido el número óptimo aproximado de clústeres para K-means, se ha ejecutado el algoritmo y estos han sido los resultados:



Solo con echar un vistazo a la gráfica se puede observar que los resultados no son buenos, ya que, el agrupamiento número 2 es muy ancho y tiene muy pocas observaciones, las cuales bien podrían ser ruido. Para salir de dudas, se ha utilizado un método de validación de clústeres (*silhouette*) y se ha hecho un resumen de los resultados para comprobar diferentes parámetros.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Agrupamiento 1 | Agrupamiento 2 | Agrupamiento 3 |
| Nº de observaciones | 1656 | 15 | 462 |
| Media del ancho *silhouette* | -4.80821 | 4.455305 | -3.322321 |

Este índice calculado por *silhouette*, se calcula de la siguiente manera:

1. Para cada punto *p* cualquiera, calcula la disimilitud media entre él y todos los demás puntos de su propio agrupamiento (*a*).
2. Realiza el mismo cálculo con los puntos de los clústeres a los que no pertenece y se queda con el valor mínimo (*b*), el cual corresponde a la diferencia entre *p* y el clúster más cercano al que no pertenece (clúster vecino).
3. Por último, calcula el ancho *silhouette* siguiendo la siguiente formula:

De los resultados obtenidos con *silhouette* se deduce que los resultados del *clustering* son malos ya que los valores del ancho están muy alejados del valor óptimo. Además, con la distribución de observaciones por agrupamiento y la gráfica, se pueden identificar fallos del *clustering* a simple vista, por ejemplo, la separación entre los puntos del grupo 2 indica que al menos parte de ellos deberían ser considerados ruido.

### Densidad

Los algoritmos de agrupamiento basados en densidad funcionan localizando zonas con densidad alta (vecindarios) separadas de otras, de densidad similar, por zonas de baja densidad. La implementación de un algoritmo basado en densidad que se ha utilizado en este proyecto es DBSCAN (Density-Based Spatial Clustering of Applications with Noise), presentado en el año 1996 por Martin Ester, Hans-peter Kriegel, Jörg Sander y Xiaowei Xu.

Para realizar el agrupamiento se requieren dos parámetros:

* **Ɛ (Eps):** el valor máximo del radio del vecindario.
* **MinPts:** el mínimo número de puntos de los que debe constar un vecindario.

Entonces, dados valores reales de Ɛ y *MinPts* tal que: Ɛ > 0 y *MinPts* > 0, queda definido el Ɛ-vecindario de un punto cualquiera *p* como el grupo de más de *MinPts* puntos, centrado en *p*, que están, como máximo, a una distancia Ɛ de *p*.

Dado un agrupamiento cualquiera basado en densidad, aparecen los siguientes tipos de punto:

* **Punto central:** es todo aquel punto que tiene más o igual puntos que el mínimo (*MinPts*) a una distancia Ɛ. En el caso anterior, *p* es un punto central.
* **Punto fronterizo:** es un punto *q* que no cumple la condición de los *MinPts* (no es punto central de un vecindario) pero forma parte del Ɛ-vecindario de otro punto *p*, es decir, *q* es directamente alcanzable desde *p*.
* **Ruido:** son todos aquellos puntos que no son fronterizos ni centrales, por lo tanto, no son asignados a ningún clúster y serán considerados *outliers* (valores atípicos).

Resulta importante remarcar la diferencia entre los posibles tipos de alcance entre puntos:

* Directamente alcanzable: un punto *q* es directamente alcanzable desde un punto *p* si este último es un punto central y *q* pertenece a su Ɛ-vecindario.
* Alcanzable: un punto *q* es alcanzable desde otro punto *p* si hay una serie de puntos centrales desde *p* a *q*.
* Conectado: dos puntos están conectados si ambos tienen un punto central alcanzable en común.

Una vez definidos los conceptos y parámetros, el proceso de funcionamiento de DBSCAN es el siguiente:

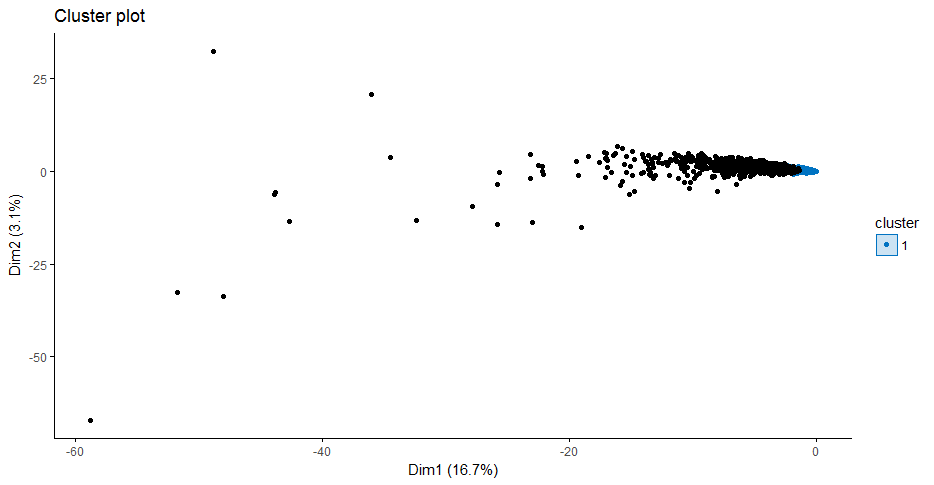
1. Escoger un punto *p*, que no ha sido asignado a un clúster o marcado como ruido, de forma aleatoria.
2. Encontrar todos los puntos que son alcanzables desde *p*, es decir, calcular el Ɛ-vecindario de *p*.
3. Comprobar si *p* es un punto central, teniendo en cuenta el valor previamente especificado de *MinPts*.
4. Si *p* es un punto central, marcarlo como tal y crear un agrupamiento a su alrededor. Si no lo es, no marcarlo como ruido.
5. Si se ha creado un clúster, expandirlo y añadir todos los puntos que sean directamente alcanzables desde *p*. Si se añade un punto marcado anteriormente como ruido, se añade y se marca como punto fronterizo.
6. Repetir hasta que todos los puntos están asignados a un clúster o marcados como ruido.

Utilizando el paquete “factoextra” de R, se puede usar DBSCAN con una sencilla línea:



Para buscar el número adecuado de puntos mínimos y de Ɛ, se ha utilizado KNNdistplot para buscar “codos” de forma parecida a lo realizado con K-means. Aun así, solo se han conseguido dos tipos de resultado:

1. Un único clúster relativamente pequeño y una gran mayoría de ruido.
2. Un único clúster abarcando todas las observaciones.



### Jerárquico

El agrupamiento jerárquico es un método que busca organizar los *clústeres* de arriba hacia abajo, creando así una jerarquía de agrupamientos. En este proyecto se han considerado los siguientes algoritmos de agrupamiento jerárquicos: agnes y diana.

#### Agnes

Agnes es un algoritmo de agrupamiento jerárquico aglomerativo, también llamados “de abajo a arriba”, lo que implica que:

1. Primero, asigna cada dato a su propio clúster.
2. Luego, calcula la distancia entre cada clúster.
3. Por último, junta los dos más similares (cercanos).
4. Los dos pasos anteriores se repiten hasta que solo quede un único clúster.

Para calcular dichas distancias existen varios métodos:

* **Enlace singular:** calcula la distancia de todos los pares de puntos entre los dos clústeres y toma la menor de todos los pares como distancia entre ellos. Utilizando este método se construyen agrupamientos más grandes.
* **Enlace completo:** realiza el mismo procedimiento que la anterior, pero toma la mayor distancia. Suele construir clústeres más compactos.
* **Enlace medio:** Igual que los dos anteriores, pero escoge la distancia media.
* **Enlace singular centroide:** Calcula la distancia entre los dos centroides.
* **Método de Ward de mínima varianza:** minimiza la varianza dentro del clúster mediante juntar en cada paso los dos agrupamientos que menos aumentan la varianza al unirse.

Estos métodos son comunes con Diana.

De forma idéntica al proceso realizado con K-means, se ha utilizado *NbClust* para calcular el número óptimo de agrupamientos con cada uno de los diferentes métodos explicados anteriormente.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | silhoutte | frey | ball | pseudot2 | cindex | Media |
| Singular | 3  (index= 0.85) | ERROR | 3  (index=57314) | 3  (index=3.14) | 2  (0.124) | 3 |
| Completo | 2  (index= 0.86) | 8  (index=22.3) | 3  (index=56571) | 2  (index=3.15) | 2  (0.129) | 4 |
| Medio | 3  (index= 0.85) | ERROR | 3  (index=56571) | 2  (index=3.15) | 2  (0.129) | 3 |
| Centroide | 2  (index= 0.86) | ERROR | 3  (index=56571) | 2  (index=3.15) | 2  (0.129) | 2 |
| Ward | 2  (index= 0.34) | ERROR | 3  (index=52684) | 9  (index=-0.45) | 9  (index=0.08) | 6 |

Tras generar y observar detenidamente los dendogramas de estos métodos, se ha decido trabajar con el de Ward ya que el que genera un dendograma más claro y mejor distribuido. El siguiente paso ha sido cortar el árbol según el número de clústeres obtenido en la tabla superior, para ello se ha utilizado la función *cutree* con un valor *K* de 6. Los valores de *silhouette* para Ward con 6 agrupamientos son los siguientes:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 |
| Nº de observaciones | 1402 | 560 | 162 | 7 | 1 | 1 |
| Media del ancho *silhouette* | 0.4976 | -0.2182 | -0.2403 | -0.1707 | 0 | 0 |

Como se puede apreciar, aunque con seis clústeres los resultados del ancho son mucho mejores que los obtenidos anteriormente con k-means, no se puede concluir todavía que este agrupamiento es el óptimo ya que hay dos grupos con una sola observación. Seguidamente, se ha realizado el mismo proceso con *K* igual a 4.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | C1 | C2 | C3 | C4 |
| Nº de observaciones | 1402 | 722 | 8 | 1 |
| Media del ancho *silhouette* | 0.5645 | -0.2515 | -0.1788792 | 0 |

Al igual que en la primera prueba, aparece un clúster con solo una observación y otro con solo 8. Si se aumenta el número de clústeres, el algoritmo se sigue comportando de la misma manera, como se puede apreciar en la siguiente tabla.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 |
| Nº de observaciones | 1402 | 560 | 155 | 7 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 |
| Media del ancho *silhouette* | 0.4976 | -0.2182 | -0.2403 | -0.1707 | 0 | 0 | -0.212 | 0 | 0.06 |

Debido a esto, se concluye que la división real realizada por Agnes con el método de Ward genera dos grandes agrupamientos (1402 y 731, respectivamente) y, por lo tanto, se ha decidido no utilizar este algoritmo para la clasificación de las cartas, ya que, dividir 2133 de estas en solo dos grupos, es una simplificación excesiva en la que se pierde demasiada información.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | C1 | C2 |
| Nº de observaciones | 1402 | 731 |
| Media del ancho *silhouette* | 0.5822 | -0.27 |

#### Diana

Al contrario que Agnes, Diana es un algoritmo de agrupamiento jerárquico divisivo (o “de arriba a abajo”), por lo que sigue los siguientes pasos:

1. Asigna todos los puntos al mismo agrupamiento.
2. Seguidamente, calcula la distancia entre los posibles clústeres.
3. Separa cada clúster en los dos que sean menos parecidos (mayor distancia).
4. Finalmente, repite los dos pasos anteriores hasta que hay un agrupamiento por dato.

Se ha trabajado con Diana a la vez que con Agnes, sin embargo se descartó su utilización tras generar los dendogramas.

### TopicModeling

*TopicModeling* es un tipo de minado de texto que consiste en identificar temas (*topics*) en una colección de documentos, comprendiendo como tema un patrón recurrente de palabras concurrentes. En este caso, un tema bien detectado en una serie de cartas sobre poesía sería, por ejemplo, “verso, rima, estrofa”. Por lo tanto, *TopicModeling* no deja de ser un método para agrupar datos.

Hay varias técnicas de *TopicModeling* disponibles, este trabajo se ha centrado en LDA (*Latent Dirichlet Allocation*), un modelo estadístico presentado en 2003 por David Blei, Andrew Ng y Michael I. Jordan. LDA se basa en dos consideraciones básicas:

* Cada documento una mezcla de temas presentes en toda la colección.
* Cada palabra de un documento es asignable a uno de los temas presentes en el documento.

Además, LDA asume que los documentos han sido creados de la siguiente manera (extraído del artículo en el cual se presentó):

1. Se decide el número de palabras que constituirán el documento (de acuerdo con una distribución de Poisson).
2. Se elige una mezcla de temas cada uno con una probabilidad. Estos son escogidos de la lista fija de temas con la que se realiza la colección, la cual sigue una distribución de Dirichlet).
3. Para cada palabra:
   1. Se escoge un tema de acuerdo con la distribución multinomial decidida en el segundo paso.
   2. Se genera la palabra en base a la distribución de palabras del tema.

Luego, LDA intenta reproducir estos pasos en orden inverso para encontrar esa lista de temas fijos con la que ha asumido que sean creado los documentos. Para este análisis, se ha utilizado LDA con el algoritmo de muestreo de Gibbs, el funcionamiento es el siguiente (explicación basada en una previa de [Edwin Chen](http://blog.echen.me/)):

1. Itera por cada documento, asignando cada palabra a un tema de forma aleatoria.
2. Para mejorar este primer modelo aleatorio, visita cada palabra de cada documento y, por cada tema, realiza las siguientes operaciones (asumiendo que todas las asignaciones a temas son correctas menos la visitada actualmente):
   1. Calcula la proporción de palabras del documento que están asignadas a ese tema [P (topic | document)].
   2. Calcula la proporción de asignaciones de esa palabra a ese tema a través de todos los documentos que la contienen [P (word | topic)].
   3. Asigna la palabra a un nuevo tema en función de las probabilidades anteriores, lo que se traduce realmente como la probabilidad de que esa palabra fuese generada por ese tema siguiendo el modelo de creación de documentos expuesto anteriormente.
3. Repite los pasos anteriores un gran número de veces hasta alcanzar un estado estable en el que las asignaciones son bastante buenas.
4. Estima la mezcla de temas en cada documento contando la proporción de palabras asignadas a cada tema presentes en ese documento.

En este trabajo se ha recurrido a la implementación de LDA que aparece en el paquete “topicmodels” de R. A continuación, se presenta un ejemplo de cómo se ha ejecutado este algoritmo:



La función LDA devuelve un objeto que contiene los resultados para su posterior observación y tratamiento de forma sencilla. Los más relevantes para el análisis son:

* terms: vector con las palabras por tema.
* documents: vector con los documentos, en este caso las cartas.
* topics: asignaciones de temas a documentos.
* gamma: distribución de temas por documento.

Como se puede observar en el código anterior, al igual que K-means, LDA requiere saber de antemano el número de clústeres (temas). Resulta muy importante elegir un buen número de temas dado que con muy pocos se pierde información, debido a que los temas principales invisibilizan a los menos comunes, y con muchos se generan temas prácticamente iguales que no aportan nada.

Para intentar ajustar ese número de forma automática, se realizó una valoración cruzada (*k-fold cross validation*) sobre los datos de las cartas. Desafortunadamente, los resultados no fueron ya que daban un resultado extremadamente grande que no se ajustaba a la realidad de la correspondencia y, por lo tanto, se pasó a las pruebas “manuales”. Se generaron modelos para una gran variedad de número de temas, pero solo se van a tratar los más relevantes: 5, como ejemplo de un modelo en el que se pierde información, y 7 como los mejores resultados.



La gráfica anterior representa las diez palabras más comunes para cinco temas. En ella se puede observar fácilmente tanto de que trata cada tema como la información que se echa en falta al no haber suficientes temas. Por ejemplo, el tema número cuatro corresponde principalmente a las cartas de las que se conoce su existencia, pero cuyo texto se ha perdido. Por otro lado, la ausencia de un tema exclusivo para la poesía o para la guerra de independencia.



Ilustración . Ejemplo del contenido de una carta perdida (Jovellanos a Campomanes)

Al aumentar el número de temas, se aprecian unos resultados mucho mejores. Por ejemplo, con siete temas obtenemos lo siguiente:



Tan solo con echar un vistazo a esta gráfica ya podemos identificar los siguientes agrupamientos:

* **Tema 1 (Jovellanos, el político):** las cartas de este tema son de carácter formal como se ve en el uso de “guardar” y “años” debido a la expresión de cortesía “guarde a V.E. muchos años”. Esta formalidad es debida al origen institucional de las cartas, mucha de esta correspondencia trata sobre reales decretos y reales ordenes, además de informes sobre los mismos. Asimismo, entran en este tema varias cartas intercambiadas con el Conde de Campomanes, de carácter muy formal debido a la posición de este sobre Jovellanos. Por último, ha asignado a este tema las cartas sobre el Instituto Asturiano de Náutica y Mineralogía.





* **Tema 2 (Jovellanos, círculo cercano, tono formal):** aunque este tema pueda parecer comodín si solo se miran las palabras, atendiendo a quienes son los corresponsales asignados, resulta fácil reconocer que la gran mayoría son algunos de los amigos y familiares más cercanos de Jovellanos. Los personajes con más apariciones son los siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| Corresponsal | Número de cartas |
| Carlos González de Posada | 30 |
| Juan Meléndez Valdés | 10 |
| Lord Holland | 8 |
| Francisco de Paula Jovellanos | 7 |
| María Gertrudis del Busto y Miranda | 6 |
| Josefa Jovellanos | 4 |
| Tomás Menéndez Jove | 3 |
| Fray Diego Gonzalez | 3 |
| Baltasar González de Cienfuegos | 3 |
| Campomanes | 2 |
| Antonio Valdés y Bazán | 2 |
| Francolín de Solares Jove | 2 |
| Gregorio Jovellanos | 2 |
| Fray Matías Mariño | 2 |
| Pedro Manuel de Valdés Llanos | 2 |

El más destacado es Carlos González de Posada, el más íntimo amigo de Jovellanos. Le sigue Meléndez Valdés, ministro de Marina y de los mejores amigos que tenía en Madrid (su hermano fue el segundo director del Instituto Asturiano). También destacan sus familiares, sobre todo su hermano De Paula y su hermana Josefa. La etiqueta de “tono formal” se debe a que, aunque en estas cartas trate con gente cercana, no lo hace en el mismo tono cercano e incluso cariñoso que utiliza en el tema 4.

* **Tema 3 (Correspondencia perdida):** cartas perdidas como en el modelo de 5 temas. Hay que tener en cuenta que no todas las cartas pérdidas son asignadas a este tema debido a que, por referencias a ellas e investigaciones de historiadores como Somoza, se sabe cuál era su contenido.



Ilustración . Carta perdida asignada al tema 5

* **Tema 4 (Jovellanos, círculo íntimo):** al igual que el tema 2, este tema se caracteriza por la relación de los corresponsales con Jovellanos. Aquí aparecen también, Carlos González de Posada, Josefa Jovellanos, De Paula, Lord Holland, pero en mayor cantidad. Además, aparecen otros personajes íntimos como su herma Catalina de Sena, la cual no aparecía en el tema 2. Como se puede apreciar en las palabras más usadas y leyendo alguna de las cartas, este tema se caracteriza por la utilización de un lenguaje mucho más cercano y cariñoso que el segundo. A continuación, se presenta la tabla de frecuencias, es importante resaltar que no se han contado todas las cartas de Lord Holland ya que a partir de la carta 1800 (aproximadamente) las únicas cartas que aparecen en este tema son suyas (todas las que no fueron asignadas al tema de la guerra o al segundo tema).

|  |  |
| --- | --- |
| Corresponsal | Número de cartas |
| Lord Holland | >35 |
| Josefa Jovellanos | 42 |
| Carlos González de Posada | 39 |
| Baltasar González de Cienfuegos | 16 |
| Catalina de Sena (hermana) | 15 |
| Francisco de Paula Jovellanos | 10 |
| María Gertrudis del Busto y Miranda | 8 |
| Tomás de Veri | 4 |
| Juan Meléndez Valdés | 3 |
| Conde de Ayamans | 3 |
| Juan Agustín Ceán Bermúdez | 3 |
| Martín Fernández de Navarrete | 3 |
| Leandro Fernández de Moratín | 3 |
| Pedro Manuel de Valdés Llanos | 3 |

* **Tema 5 (Jovellanos, el recopilador):** este es uno de los temas más complicados de entender a simple vista y requiere de la inspección de unas cuantas cartas asignadas a él para comprender el alcance del mismo. Aunque aparentemente heterogéneo y las cartas puedan diferir bastante más en su asunto que las de temas como poesía, las cartas siempre tienen elementos comunes como los siguientes:
  + **Religión:** incluye movimientos de personal dentro de la Iglesia (nombramientos) de los que se da noticia a Jovellanos, obras antiguas relacionadas con el culto, inscripciones, etc...
  + **Obras escritas:** incluye conversaciones sobre libros y autores históricos.
  + **Obras arquitectónicas:** en numerosas cartas asignadas a este tema se tratan construcciones generalmente de índole religiosa como templos y parroquias.
  + **Cobros de obras:** facturas de obras realizadas.

La naturaleza de este tema tiene explicación. Tras ser “desterrado” a Asturias, en la década de 1790, Jovellanos se dedicó a viajar por Asturias, Cantabria, Burgos, Euskadi y León, visitando monasterios e iglesias y copiando escrituras antiguas, que luego enviaba a amigos o archivaba para sus trabajos históricos. Esto se puede comprobar fácilmente, revisando alguna de las cartas, por ejemplo, esta carta intercambiada con José Antonio Ruenes.



* **Tema 6 (Jovellanos, el poeta):** uno de los temas que se echaba a faltar en el modelo de cinco temas, la poesía. Este tema no necesita explicación, solo hace falta ver las palabras más frecuentes o algún ejemplo con el siguiente para comprender el contenido.



* **Tema 7 (Jovellanos durante la guerra):** corresponde a las cartas enviadas, principalmente, durante la Guerra de Independencia (la mayoría intercambiadas con Lord Holland) como se puede observar con la alta probabilidad de palabras como ejército, enemigo y España. Además, “juntar” y “cortar”, aunque aparezcan en el infinitivo del verbo por el trabajo del lematizador, se deduce (y se puede comprobar fácilmente revisando las cartas asignadas al tema) que provienen de la Junta Suprema Central y de las Cortes de Cádiz, respectivamente.



Para intentar mejorar estos resultados, se realizaron cambios al tratamiento del texto para eliminar palabras que se creían vacías como los verbos “hacer”, “ver”, “decir”, “poder”, … Sin embargo, los resultados obtenidos fueron bastante peores que los anteriores, tanto con 7 como con 6 temas. Como se aprecia en la siguiente ilustración, los temas tan definidos que fueron obtenidos anteriormente se encuentran diluidos entre ellos.





Tras esta explicación, se puede apreciar la calidad y precisión del algoritmo LDA cuando el texto está bien tratado y se escoge un número de temas correcto.

### Conclusiones

Después de obtener y analizar todos los resultados, como se ha explicado en los apartados anteriores, se ha decidido utilizar los resultados de TopicModeling ya que se consideran los más precisos y los que mejor representan tanto los temas de conversación como las épocas de la vida de Gaspar Melchor de Jovellanos.

# Desarrollo de la página web

## Análisis y Diseño

Este apartado contendrá toda la especificación de requisitos y toda la documentación del análisis de la aplicación, a partir de la cual se elaborará posteriormente el diseño.

### Definición del Sistema

#### Determinación del Alcance del Sistema

Se trata de describir de nuevo el sistema, pero en lugar de repetir lo que ya hemos dicho de él, tenemos que constatar en este apartado hasta donde vamos a llegar en su construcción, es decir, qué límites vamos a poner en el desarrollo estableciendo qué se va a hacer y qué se va a omitir (en general, hasta donde se va a llegar). Podemos por tanto usar todo lo que hemos dicho en descripciones anteriores para ayudar a describir el alcance del sistema. Conviene dejar claro este apartado para así delimitar la labor de análisis y diseño que vamos a hacer a continuación y evitar así no describir aspectos que se han construido o describir cosas que finalmente no van a construirse.

En el caso de que quede claro implícitamente qué se va a hacer en el sistema, esta sección se puede omitir.

--

Como se ha tratado antes el alcance de la página web es relativamente sencillo. Se van a realizar una serie de grafos interactivos, tres en concreto (más dos realizados durante las prácticas de empresa y que, por lo tanto, no serán tratados aquí), con una serie de funcionalidades (explicadas en los requisitos) y una galería de imágenes para albergar otro tipo de visualizaciones estáticas (gráficas, wordclouds, …) generadas durante el análisis de lenguaje.

### Requisitos del Sistema

#### Obtención de los Requisitos del Sistema

El producto de esta sección se crea para su aprobación formal, es decir, que los potenciales clientes deben ver a partir de él las especificaciones completas del sistema. Además, esta sección construirá una base para solicitar cambios en los requisitos antes de avanzar más en la construcción del sistema.

Los requisitos del sistema se deben mostrar en una tabla como la que se presentará a continuación con ejemplos, ordenados por algún criterio lógico en función de a lo que se refieran. Por ejemplo, si tenemos usuarios tiene sentido agrupar todos los requisitos que tengan que ver con los usuarios.

Tampoco es necesario crear una única tabla para todos los requisitos, pueden crearse varias tablas que agrupen los requisitos que se refieran a una entidad.

Este apartado debe incluir también antes de la tabla de requisitos, si existe como tal, la **especificación textual** que el cliente nos proporcione sobre la aplicación, fruto de las reuniones que hayamos tenido con él o de las entrevistas que podamos haber llevado a cabo. Ha de tenerse en cuenta que esta información es la que usaremos para extraer los requisitos de la aplicación, por lo que no debe faltar sin contamos con ella.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Nombre Requisito | Descripción del Requisito |
| R1 | Alojamiento correspondencia | Se debe guardar la información de la correspondencia en documentos sencillos y legibles por humanos. |
| R2 | Lectura datos | El sistema debe leer los datos de forma automática de los archivos de origen. |
| R3 | Generar grafos | Se deben generar grafos para las cartas recibidas, enviadas y ambas juntas. |
| R3.1 | Visibilidad grafos | El sistema no enseñará más de un grafo simultáneamente. |
| R3.2 | Navegación grafos | El usuario deberá poder navegar entre grafos mediante pestañas. |
| R4 | Funcionalidad grafos | Los grafos tienen que tener las funcionalidades expuestas en los siguientes apartados. |
| R4.1 | Selección nodos | El usuario debe poder seleccionar nodos. |
| R4.1.1 | Selección múltiple | El usuario debe poder seleccionar varios nodos a la vez. |
| R4.1.2 | Arrastrar nodos | El usuario debe poder mover los nodos seleccionados. |
| R4.1.3 | Estabilidad grafo | El grafo debe volver a una posición estable cuando el usuario suelte los nodos. |
| R4.1.4 | Quitar selección nodos | El usuario debe poder eliminar la selección de los nodos seleccionados. |
| R4.2 | Resaltar nodos | El usuario debe poder resaltar un nodo y sus vecinos. |
| R4.3 | Zoom | El usuario debe poder hacer diferentes niveles de zoom sobre el grafo. |
| R4.4 | Nombre nodos | El usuario debe ser capaz de ver los nombres de los personajes en sus nodos mediante pasar el ratón sobre el mismo y/o una versión resumida del nombre aparecerá encima de este. |
| R4.5 | Wikipedia | El usuario deberá poder hacer una consulta a la Wikipedia (si la tiene en castellano) del personaje. |
| R4.5.1 | Información Wikipedia | El sistema enseñará el contenido del resumen de la página de Wikipedia del personaje. |
| R4.5.2 | Imagen Wikipedia | Además, enseñará también la foto si esta existiese. |
| R4.6 | Filtrar por número de cartas | El usuario deberá poder filtrar a los personajes según el volumen de cartas intercambiadas. |
| R4.7 | Búsqueda personajes | El usuario deberá poder buscar personajes por su nombre completo. |
| R4.7.1 | Resultado búsqueda | El sistema resaltará el nodo al cual corresponda el nombre introducido. |
| R4.8 | Filtro contenido | El usuario deberá poder filtrar a los personajes según los temas identificados en el análisis. |
| R4.9 | Filtro mujeres | El usuario deberá poder filtrar a los personajes según si son mujeres o no. |
| R4.10 | Estilo arcos | El sistema deberá elegir el grosor de los arcos del grafo en función del volumen de cartas a representar. |
| R5 | Ayuda usuario | El usuario deberá tener a su disposición la siguiente información: |
| R5.1 | Leyenda | El usuario deberá poder ver la leyenda de colores del grafo en todo momento. |
| R5.2 | Ayuda | El usuario podrá acceder a una sección de ayuda que explique las funcionalidades del grafo. |
| R6 | Navegación página | El usuario deberá poder navegar por la página mediante un menú. |
| R7 | Galería | El sistema ofrecerá un carrusel de imágenes con distintas gráficas generadas durante el análisis. |
| R7.1 | Leyenda Galería | El usuario tendrá a su disposición una descripción de la imagen que esté observando. |
| R8 | Compartir web | El usuario dispondrá de accesos directos para poder compartir la página web en redes sociales. |

Esta tabla puede usarse para todos los **requisitos funcionales** (lo que la aplicación debe hacer), pero debemos especificar también otro tipo de **requisitos no funcionales**, de los que a continuación se muestran ejemplos típicos:

* **Requisitos de Usuario**: Si exigimos al usuario algún tipo de conocimiento previo para manejar la aplicación o alguna de sus partes, debemos especificarlo aquí.
* **Requisitos Tecnológicos**: Si el programa establece que debe funcionar con una versión concreta de un determinado programa o sistema, o bien en un entorno o sistema operativo concreto debemos también hacerlo constar.
* **Requisitos de Usabilidad**: Normas de usabilidad que la aplicación debe cumplir obligatoriamente (nosotros podemos especificar requisitos adicionales a los que el cliente solicite y desarrollarlos en la sección correspondiente).
* **Requisitos de Seguridad**: Si debemos implementar algún tipo de medida de seguridad en el sistema (encriptación de datos, etc.).
* **Requisitos de Tiempo de Respuesta**: Si el sistema debe proporcionar una respuesta en un tiempo acotado.

#### Identificación de Actores del Sistema

Un actor es algo o alguien que reside fuera del sistema y que interactúa con el mismo (actor primario) o bien es algo o alguien sobre el que el sistema actúa (actor secundario). Un actor puede ser una persona, un dispositivo, otro sistema o un subsistema.

Los actores representan los roles que tienen entidades ajenas al sistema pero que se relacionan con el mismo: Un mismo individuo físico puede estar representado por varios actores en el sistema si dicho individuo tiene varios roles en el mismo. Los actores se usarán luego en la especificación de los casos de uso.

A la hora de identificar actores debe analizarse la aplicación y sus usos. Ejemplos de posibles actores son: Usuario anónimo, usuario registrado, administrador,...

--

Debido a la naturaleza de la web como simple plataforma de visualización, solo se han identificado dos tipos de usuario: usuario anónimo y el administrador del sistema.

El usuario anónimo es toda aquella persona que se conecte a la web desde fuera. Este tipo de usuarios podrá disfrutar de todas las funcionalidades disponibles en el sistema y acceder a todas las visualizaciones. Como no es necesario ningún sistema de identificación, no aparece la figura del usuario registrado.

Por otro lado, el administrador del sistema tendría la única función de actualizar y mantener los documentos que conforman la base de datos si esto fuese necesario (añadir cartas, quitar cartas, arreglar erratas en nombres, localizaciones, etc…).

#### Especificación de Casos de Uso

Un caso de uso es una descripción del comportamiento de un sistema cuando responde a una petición que se origina fuera del mismo (por parte de los actores del sistema). Un caso de uso describe "quién" puede hacer "qué" con el sistema. La creación de casos de uso se utiliza para capturar los requisitos funcionales del sistema y su comportamiento, haciéndose esto último a través de los escenarios que forman parte del mismo.

Un caso de uso se representa como una secuencia de pasos simples iniciadas por un actor de los identificados en la sección anterior, el cual interactúa con el sistema para llevar a cabo algún objetivo específico. A modo de ejemplo se pueden citar casos de uso como "*Hacer una búsqued*a", "*Enviar datos de Compras*", "*Abandonar Operación en curso*", etc. Podemos encontrar ejemplos de caso de uso adicionales y de los diagramas *UML* que representan gráficamente los casos de uso aquí:

* <http://www.agilemodeling.com/artifacts/useCaseDiagram.htm>
* <http://www.visualcase.com/kbase/use_case_sample.htm>

Cada caso de uso puede generar uno o varios escenarios, que describen detalladamente cada posible vía para alcanzar el objetivo del caso de uso y que serán descritos en una sección posterior. A la hora de describir casos de uso no es necesario recurrir a terminología técnica, sino que es posible usar lenguaje cercano al usuario final. Además, un caso de uso puede derivar en más subcasos de uso si es necesario describir el comportamiento del sistema con un detalle mayor.

Esta sección debe incluir el clásico diagrama de casos de uso de la aplicación. Si el número de casos de uso fuese muy elevado, se pueden crear múltiples diagramas para que quede todo de forma más clara. A modo de ejemplo, se presentan los siguientes diagramas de un sistema para la creación y corrección de exámenes de tipo test:



Figura 5.1. Ejemplo de caso de uso 1



Figura 5.2. Ejemplo de caso de uso 2

Posteriormente, en estasección de especificación **se deberá describir también brevemente con texto el fin u objetivo de cada caso de uso** de los diagramas anteriores usando, por ejemplo, una tabla como la siguiente. En ella se especifica el nombre único del caso de uso (se suelen nombrar según el objetivo que describen) y una descripción breve de lo que intenta hacer el usuario con este caso de uso (aunque breve, no obstante debemos asegurarnos de que es suficientemente completa y clara).

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Nombre único |
| **Descripción** | |
| Descripción breve de lo que intenta hacer el usuario con este caso de uso | |

A continuación se incluyen un par de ejemplos correspondientes a los diagramas de casos de uso de ejemplo anteriores:

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Crear examen |
| **Descripción** | |
| El profesor creará un examen para que los alumnos lo hagan. El programa mostrará una pantalla que permitirá al profesor introducir las preguntas y ordenarlas, además de ver cómo va quedando el examen a medida que las introduce. Los exámenes que se pueden crear serán de uno de los tipos siguiente:   * Tipo test * Respuestas cortas * Emparejamiento | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Hacer examen |
| **Descripción** | |
| El programa cargará y mostrará el examen al alumno y dará las indicaciones oportunas para su realización. Anteriormente, el alumno podrá elegir uno de los exámenes disponibles que la aplicación le ofrecerá. | |

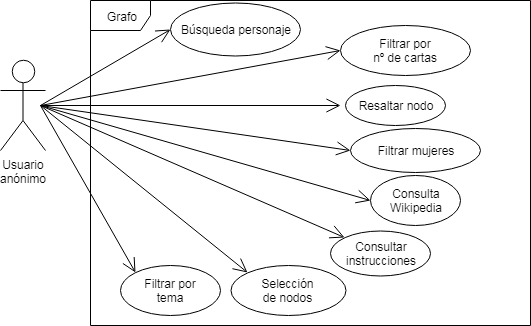
Podemos encontrar más información en:

* <http://en.wikipedia.org/wiki/Use_case>
* <http://www.gatherspace.com/static/use_case_example.html>
* <http://www.visualcase.com/tutorials/use-case-diagram.htm>
* <http://www.wilsonmar.com/1usecase.htm>

--

Los casos de uso de este sistema consisten prácticamente en su totalidad de las diferentes funcionalidades del grafo. Por lo tanto, para poder representarlo adecuadamente, se han realizado dos diagramas: uno agrupando las funcionalidades del grafo y otro desglosándolas.





A continuación se van a describir estos casos de uso individualmente.

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Navegar a través del menú |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario cambiará de sección mediante la selección de una de las opciones disponibles en el menú. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Navegar por el carrusel |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de gráficas y utilizará el carrusel para cambiar la gráfica que se está visualizando. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Cambiar de grafo |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de los grafos y utilizará las pestañas para cambiar el grafo que se está visualizando. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Compartir página |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta el pie de la misma y utilizará uno de los botones de redes sociales para compartir el enlace de la página. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Consulta de instrucciones |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de los grafos y consultará las instrucciones mediante el botón designado para ello. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Búsqueda de personaje |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la barra de búsqueda e introducirá el nombre del personaje que busca. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Filtrar por número de cartas |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el deslizador, filtrará los personajes por el número total de cartas intercambiadas con Jovellanos. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Resaltar nodo |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el doble click en un nodo, resaltará un personaje y su conexión a Jovellanos. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Filtrar mujeres |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el desplegable, filtrará a los personajes por su sexo. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Consulta Wikipedia |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el click en un personaje, hará una consulta a la Wikipedia del personaje. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Filtrar por tema |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el desplegable, filtrará a los personajes por temas de conversación. | |

|  |
| --- |
| **Nombre del Caso de Uso** |
| Seleccionar nodos |
| **Descripción** | |
| Una vez cargada la página, el usuario navegará hasta la sección de grafos y, mediante el click, seleccionará a los personajes deseados. Posteriormente, los cambiará de posición. | |

### Diseño de clases

En la fase de análisis podemos identificar ya posibles clases del sistema, a partir de los casos de uso y subsistemas ya vistos. Estas clases no tienen por qué ser definitivas ni contener todas las operaciones y atributos que finalmente tendrán (sólo los que sean obvios según los requisitos y casos de uso), pero sirven como punto de partida para el esquema completo que se desarrollará en la fase de diseño. Por ello, estas clases no deben tener nombres de operaciones con sus parámetros exactos, sino más bien una indicación de lo que deben hacer esas operaciones. Por ejemplo, en lugar de “insertarUsuario(Usuario:u)” es mejor poner simplemente “insertar usuario”. La descripción de las clases se hará agrupándolas por el subsistema al que pertenecen.

#### Diagrama de Clases

Previamente a describir las clases una por una, debemos incluir **un diagrama de clases global que muestre la relación entre todas ellas**. Se recuerda que esta es sólo la fase de análisis y no es necesario lograr un nivel de profundidad de detalle muy elevado, sino que lo que se busca es una idea aproximada (pero precisa) de cómo va a ser el sistema a construir. En este diagrama también pueden aparecer los subsistemas identificados anteriormente. A continuación se muestra un ejemplo:



Figura 5.3. Diagrama de clases de ejemplo

#### Descripción de las Clases

Las clases deberían estar organizadas por los subsistemas identificados en anteriormente, rellenando una tabla como la siguiente por cada clase del mismo:

|  |
| --- |
| **Nombre de la Clase** |
| Topic |
| Descripción | |
| Representan las agrupaciones de cartas identificadas durante el proceso de análisis. | |
| Atributos Propuestos | |
| **id**: Identificador numérico único.  **Name**: Título del tema. | |

|  |
| --- |
| **Nombre de la Clase** |
| Personaje |
| Descripción | |
| Representan los personajes históricos que aparecen en la correspondencia de Gaspar Melchor de Jovellanos. | |
| Atributos Propuestos | |
| **id**: Identificador numérico único.  **Name**: Nombre abreviado del personaje histórico.  **FullName:** Nombre completo del personaje.  **Wiki: L**ink a la Wikipedia del personaje.  **Color:** Cadena de texto correspondiente al nombre del color que tendrá el nodo del personaje.  **isWoman:** Verdadero o falso según el personaje sea mujer o no. | |

|  |
| --- |
| **Nombre de la Clase** |
| Correspondencia |
| Descripción | |
| Representa la agrupación de cartas enviadas por un personaje a otro. | |
| Atributos Propuestos | |
| **Source**: Identificador numérico único del personaje que actúa como emisor de las cartas.  **Target**: Identificador numérico único del personaje que actúa como receptor de las cartas.  **Value:** Número total de cartas enviadas por **Source** a **Target**.  **Topic:** Cadena de texto con los títulos de los **Topic** que aparecen en estas cartas. | |

### Diseño de la Base de Datos

Esta sección es la indicada para describir todo lo relativo al sistema de gestión de bases de datos que vamos a usar en nuestra aplicación (si usamos alguno). Esto incluye hablar del sistema en sí, la versión utilizada, las clases empleadas al usarlo, como se integra en el sistema y el diagrama E-R de las tablas y relaciones creadas, todo ello en los apartados que se muestran a continuación.

--

#### Descripción de la base de datos usada

Para este sistema se ha decidido mantener el esquema del repositorio original donde se albergaba la correspondencia, pero enfocado en dos principios:

1. **Eficiencia:** los datos deben ser leídos de forma rápida, sencilla y directa por D3.js.
2. **Facilidad de uso y transparencia:** los datos deben ser leídos, entendidos y manipulables por un humano sin conocimientos técnicos de ningún tipo (incluido el uso de sistemas gestores de bases de datos).

Para ello se ha creado una base de datos documental propia basada en documentos JSON dado que D3.js posee una función para leer archivos en este formato directamente y, al ser texto plano, resultan legibles y fáciles de manejar una vez se comprende su estructura. En total se han utilizado cuatro documentos:

* **Enviados:** incluye dos *arrays*, los cuales incluyen las personas que recibieron cartas de Jovellanos (*nodes*) y los datos sobre la correspondencia enviada (*links*). Los *nodes* son objetos de la clase Personaje y los *links* son objetos de la clase Correspondencia, ambas definidas anteriormente.
* **Recibidos:** igual que enviados, pero con la correspondencia recibida por Jovellanos.
* **Jovellanos:** igual que las anteriores, pero incluye tanto la correspondencia enviada como la recibida.
* **Topics:** incluye un *array* con objetos de la clase Tema, los cuales son referenciados en los *links* de los documentos anteriores.

Estos cuatro documentos están albergados en un directorio desde el que D3 lee directamente los datos necesarios para generar los diferentes grafos.

#### Estructura de los documentos

Los documentos **Enviados**, **Recibidos** y **Jovellanos** siguen la siguiente estructura:



Por último, **Topics** tiene la siguiente estructura:



### Análisis de Casos de Uso y Escenarios

En esta sección se describirán los casos de uso identificados anteriormente de forma detallada, a través de sus escenarios. Los escenarios describen las interacciones entre los usuarios y el sistema e incluyen información acerca de los objetivos, expectativas, motivaciones, acciones y reacciones que se llevan a cabo. Los escenarios deben reflejar la forma en la que un sistema se comporta y se suelen describir en lenguaje coloquial, intentando no recurrir excesivamente a tecnicismos para poder ser entendidos por el usuario final. La intención de los mismos es definir el comportamiento deseado del *software* de manera que complementen a los requisitos funcionales antes descritos. Si se está usando una metodología de desarrollo ágil, los escenarios se detallan como acciones breves del usuario.

Es también frecuente incluir escenarios que describan acciones erróneas o equivocadas que el programa debe tener en cuenta, para asegurar un comportamiento adecuado y seguro en todos los posibles casos. A la hora de incluir estos escenarios en la descripción de un sistema se deben tener en cuenta aquellos casos en los que el sistema pueda tener un posible problema de seguridad o de fiabilidad. Por ejemplo, casos en los que el usuario introduzca información errónea, se produzca algún error al hacer algún cálculo o bien temas relacionados con algunos requisitos no funcionales.

Como ya se ha dicho, los escenarios se generan a partir de los casos de uso identificados. Como mínimo debe existir un escenario primario o principal que describa el flujo normal de los eventos que transcurran en el caso de uso, es decir, lo que debe ocurrir normalmente cuando este se ejecuta. Por ejemplo, para un caso de uso “*Registro en el sistema*”, la secuencia de pasos asociada al escenario principal del mismo “*El usuario se da de alta correctamente*” sería:

1. El sistema muestra la pantalla de logon.
2. El usuario introduce su nombre y clave de usuario
3. El sistema valida la información introducida
4. El usuario entra correctamente en el sistema.

Además, también existirán escenarios que describan caminos secundarios o alternativos que son variantes del principal mostrado anteriormente. Por ejemplo, para el caso de uso anterior unos posibles escenarios secundarios serían:

* **Escenario Alternativo 1**: Alta errónea porque el usuario ya existe
* **Escenario Alternativo 2**: Alta errónea porque la contraseña no cumple las especificaciones requeridas.
* **Escenario Alternativo 3**: Alta errónea porque faltan campos obligatorios en el formulario.
* etc.

Los casos de uso es frecuente que se vuelvan complejos y generen un gran nº de escenarios secundarios (pueden tener un gran nº de pasos y cada uno de ellos genera varios escenarios secundarios). Por ello, se usan diagramas de actividad o robustez para poder representar mejor esa complejidad.

Por otro lado, los escenarios alternativos no deben contemplar los errores a nivel de sistema (fichero no encontrado, error de conexión), sino que suelen incluirse en su propia sección de "Excepciones" para tratar de no repetir la misma información de errores entre escenarios. Los escenarios alternativos son más secuencias de pasos alternativas a la "normal" o “principal”, pero que luego pueden estar relacionados con la misma. Por ejemplo, el escenario alternativo anterior “*Alta errónea porque faltan campos obligatorios en el formulario*" finalizará en "*Ir al paso 1 del escenario principal*" (volver a pedir los datos de login).

Bajo esta perspectiva, el número de escenarios que caben dentro de una aplicación medianamente compleja puede ser muy elevado. Entonces, ¿dónde poner el límite? ¿Cuáles deben ser representados? El analista debe ser capaz de seleccionar aquellos escenarios que aporten información útil al diseño. Por ejemplo, en toda aplicación web cabe considerar el escenario de "fallo de conexión". Sin embargo, si no se requiere un tratamiento específico para esta circunstancia, esa información es redundante dado que más que informar, despista al diseñador. Sin embargo, si queremos que, por ejemplo, para dar de alta un cargo en una actividad de la empresa ésta deba estar abierta, y en consecuencia que esto sea controlado por el sistema en desarrollo, sí deberemos considerar el escenario "Intento de asignación de cargo a actividad cerrada" dentro del caso de uso "Asignar cargo a actividad".

Una vez vista una pequeña descripción de los conceptos involucrados en esta sección, pasaremos a describir qué elementos deberían aparecer en la documentación final para contemplar todo lo dicho. Para ello se debe describir la secuencia de pasos de la que constan los escenarios y sus alternativas, clasificándolos según el caso de uso al que correspondan de una forma similar a la que se muestra en el ejemplo siguiente. Debe además tenerse en cuenta que no hay una plantilla estándar para describir los casos de uso y sus escenarios en una documentación, sino que es frecuente adaptar su descripción al proyecto que se está describiendo. A continuación se da un ejemplo de tabla para la descripción de los mismos, que puede adaptarse reduciéndose o ampliándose en función de las necesidades:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del caso de uso** | |
| **Precondiciones** | Descripción de todas las condiciones que deben cumplirse para iniciar el caso de uso. Esto quiere decir que si el sistema no está en estado descrito por sus precondiciones, el comportamiento del caso de uso no está determinado. |
| **Poscondiciones** | Describe que cambios en el estado del software se producirán tras completar el caso de uso |
| **Actores** | Qué actores están involucrados en el caso de uso (quién lo inicia, quién lo termina) |
| **Descripción** | Se usará para capturar la esencia del caso de uso (su escenario principal), describiendo el contenido del mismo y sus operaciones |
| **Variaciones (escenarios secundarios)** | Aquí deben describirse todas las posibles variaciones contempladas sobre el escenario principal, es decir, la descripción de todos los escenarios secundarios identificados |
| **Excepciones** | Condiciones excepcionales o errores que puedan ocurrir en el escenario principal y/o los secundarios descritos antes |
| **Notas** | Cualquier aclaración necesaria que no se haya contemplado en los puntos anteriores |

Para la documentación, los casos de uso complejos o de importancia elevada es mejor documentarlos con un diagrama de actividad o robustez además del texto que hagamos siguiendo la tabla anterior. De esta forma, se debería dividir la sección por cada caso de uso, y dentro de cada una de **ellas incluir primero un diagrama con la secuencia de pasos que contempla el mismo seguido de tablas como la mostrada antes, una por cada caso de uso**. A continuación se muestran unos ejemplos de esto para aclarar el contenido de esta sección.

#### Caso de Uso 1

**NOTA**: No debemos olvidarnos de incluir una explicación del diagrama con aquello que pudiese no quedar del todo claro en el mismo.

(El siguiente ejemplo de diagrama de robustez corresponde al escenario principal del caso de uso “Crear examen” dado en un ejemplo anterior)



Figura 5.4. Descripción de las actividades de un escenario con un diagrama de robustez (I)

|  |  |
| --- | --- |
| **Crear Examen** | |
| **Precondiciones** | El usuario debe estar validado con rol de profesor |
| **Poscondiciones** | Debe existir un nuevo examen con identificador único en el sistema |
| **Actores** | Iniciado y terminado por el profesor |
| **Descripción** | El profesor:   1. Accederá a la pantalla de nuevo examen 2. Rellenará la información necesaria para confeccionar el examen 3. Asignará las preguntas al examen escogiendo entre las existentes 4. Guardará el examen 5. Recibirá una notificación del éxito en la operación |
| **Variaciones (escenarios secundarios)** | * **Escenario Alternativo 1**: El identificador del examen indicado ya existe en el sistema   + Volver al paso 2 del escenario principal, manteniendo el resto de información en la pantalla * **Escenario Alternativo 2**: El usuario no encuentra la pregunta que busca entre las existentes   + Dar la posibilidad al usuario de editar nuevas preguntas, conectando con el escenario principal del caso de uso “Editar Nuevas preguntas”   + Actualizar la lista de preguntas disponible   + Volver al paso 3 del escenario principal |
| **Excepciones** | * **La base de datos no está disponible**: No se pueden obtener preguntas ni guardar exámenes   + Notificar un error asociado al problema encontrado |
| **Notas** | - |

#### Caso de Uso 2

(El siguiente ejemplo de diagrama de robustez corresponde al escenario principal del caso de uso “Registro en el sistema” mencionado en un ejemplo anterior)



Figura 5.5. Descripción de las actividades de un escenario con un diagrama de robustez (II)

|  |  |
| --- | --- |
| **Registro en el Sistema** | |
| **Precondiciones** | No |
| **Poscondiciones** | El usuario debe estar validado y con un rol asignado |
| **Actores** | Iniciado por un usuario de cualquier tipo de la aplicación finalizado por un usuario con el rol asociado a la información de logon introducida |
| **Descripción** | 1. El sistema muestra la pantalla de logon. 2. El usuario introduce su nombre y clave de usuario 3. El sistema valida la información introducida 4. El usuario entra correctamente en el sistema |
| **Variaciones (escenarios secundarios)** | * **Escenario Alternativo 1**: Alta errónea porque faltan campos obligatorios en el formulario   + Notificar el hecho al usuario   + Volver al paso 1 del escenario principal * **Escenario Alternativo 2**: Usuario y/o contraseña inválidos   + Notificar el hecho al usuario, sin dar detalles de lo que falta por seguridad   + Volver al paso 1 del escenario principal * **Escenario Alternativo 3**: Usuario y/o contraseña inválidos introducidos más de 5 veces seguidas   + Notificar el hecho al usuario, sin dar detalles de lo que falta por seguridad   + Volver al paso 1 del escenario principal, pero cambiando el contenido de la pantalla de login por un mensaje de forma que no se pueda volver a introducir información de login   + Mantener esa invalidación para la IP del usuario que se conecta durante 30 minutos |
| **Excepciones** | * **La base de datos no está disponible**: No se pueden obtener nombres ni contraseñas de usuario   + Notificar un error asociado al problema encontrado |
| **Notas** | En caso de que la BBDD no esté disponible, se debe mostrar un error pidiéndolo al usuario que lo intente en unos minutos en la pantalla de login |

Podemos encontrar más información en: [http://en.wikipedia.org/wiki/Scenario \_(computing)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scenario%20_(computing)).

Por último, dado que los diagramas de robustez que se pueden usar para la descripción de la secuencia de pasos a dar en un escenario son un concepto relativamente nuevo y poco conocido, se ha incluido el siguiente anexo para su mejor comprensión.

**Anexo: Diagramas de Robustez**

El propósito principal de estos diagramas es poder analizar los pasos de cada caso de uso para validar que la lógica de negocio que modela es correcta, y que la terminología usada es consistente con la de otros casos de uso que se han analizado previamente. Por tanto, pueden usarse para comprobar si nuestros casos de uso son lo suficientemente robustos para representar a los requisitos del sistema construido. Otra ventaja de hacerlos es que permite identificar objetos o responsabilidades de objetos que son necesarias para soportar la lógica modelada por cada caso de uso, pero que se llaman fuera del mismo, sirviendo como puente hacia otros diagramas como diagramas de secuencia o diagramas de clase.

En un diagrama de robustez aparecen los siguientes conceptos:

* **Actores**: Los identificados en la sesión correspondiente.
* **Elementos limítrofes o *“Boundary Elements”*:** Representan elementos software como pantallas, informes, páginas HTML o interfaces del sistema con los que cada actor interactúa. También se les denomina “Elementos de Interface”
* **Elementos de Control o *“Control Elements”*:** Sirven como unión entre elementos *“Boundary”* y las entidades que veremos a continuación, implementando la lógica necesaria para gestionar los elementos y sus interacciones. También se les suele denominar elementos de proceso o controladores. Es importante entender que es posible implementar controladores dentro del sistema con elementos que no sean objetos (si son muy simples, pueden representarse con métodos de una entidad o clase *“Boundary”* simplemente).
* **Entidades o *“Entity Elements”*:** Estos son los tipos de entidad que se encuentran en el modelo conceptual (“Estudiante”, “Aula”, etc.).
* **Otros casos de uso (opcional):** Dado que en muchas ocasiones unos casos de uso invocan a otros, puede ser necesario representar esto en los diagramas de robustez.

El uso de estos diagramas será el correcto si vemos que nos reportan las siguientes ventajas:

* **Control de corrección:** Ayudan a estar seguro de que la descripción de cada caso de uso y sus escenarios es correcta y que no describe comportamientos no razonables o imposibles. En ocasiones puede ser necesario cambiar los nombres usados en la descripción del caso de uso con los nombres que aparecen en los diagramas de robustez.
* **Control de completitud:** Ayuda a asegurarnos que los casos de uso encajan con las operaciones que pretendemos hacer.
* **Identificación de objetos:** Es posible que nos hayamos olvidado de identificar algunos objetos en las partes del análisis hechas anteriormente y estos diagramas nos ayudarán a saberlo. También pueden ayudarnos a identificar discrepancias y conflictos entre nombres que hayamos asignado a las entidades anteriormente. En caso de encontrar estos fallos, debemos modificar los diagramas de manera acorde.
* **Ayuda a una fase preliminar del diseño:** Estos diagramas suelen ser más sencillos y fáciles de leer que los de secuencia.

Para una realización correcta de estos diagramas debemos tener en cuenta:

* Que las entidades que representemos en este diagrama DEBEN aparecer en el diagrama de clases de entidades del análisis hecho anteriormente.
* Que los diagramas tienen que describir los procesos de los casos de uso/escenarios que hayamos identificado. En caso de encontrar discrepancias, se debe identificar cual es el error y arreglarlo en aquel diagrama que corresponda.

Podemos encontrar más información en:

* <http://www.agilemodeling.com/artifacts/robustnessDiagram.htm>
* <http://pst.web.cern.ch/PST/HandBookWorkBook/Handbook/SoftwareEngineering/UCDOM_robustness.html> (Especialmente recomendado si este tipo de diagramas no se ha visto anteriormente, detallando además posibles errores a la hora de construir estos diagramas)

Por último, debemos recordar que si los escenarios representan operaciones muy sencillas o triviales no es necesario hacer un diagrama para los mismos. Tampoco tiene mucho sentido desarrollar muchos diagramas casi iguales; si varias operaciones funcionan prácticamente de la misma forma, bastaría con indicar que el diagrama correspondiente a la operación X es muy similar al mostrado para la operación Y, indicando en texto las diferencias. Es también importante tener herramientas que nos permitan realizar fácilmente estos diagramas. Actualmente herramientas como *DIA* (instalable mediante el “centro de *software”* de versiones recientes de Ubuntu) o *Enterprise Architect* son ejemplos de herramientas que lo permiten.

### Análisis de Interfaces de Usuario

A la hora de diseñar un interfaz de usuario, debemos cumplir con las normas de comunicación persona-máquina existentes, procurando que el interfaz sea usable, permita manejar el programa de manera eficiente y que no sea propenso a provocar errores en los usuarios. Esto debe hacerse así porque los diseños obedecen al resultado de hacer un diseñado centrado en el usuario, que simplemente nos lleva a simular en la pantalla el trabajo que realiza sobre una mesa o, en general, su entorno de trabajo existente hasta el momento. Un enlace que puede ser de ayuda a la hora de tomar determinadas decisiones a la hora de construir el interface de la aplicación es el siguiente: <http://www.ambysoft.com/essays/userInterfaceDesign.html>.

#### Descripción de la Interfaz

En esta sección debemos crear la especificación de las interfaces entre el usuario y el sistema a construir, incluyendo todos los diferentes tipos de pantallas que van a existir, los cuadros de diálogo o los informes que le proporcionarán al usuario.

En este apartado también es importante identificar posibles grupos de usuarios para así aplicar las pantallas a dichos grupos, así como detallar otros aspectos, como lo que vamos a incluir en las pantallas para cumplir con normas de accesibilidad y usabilidad.

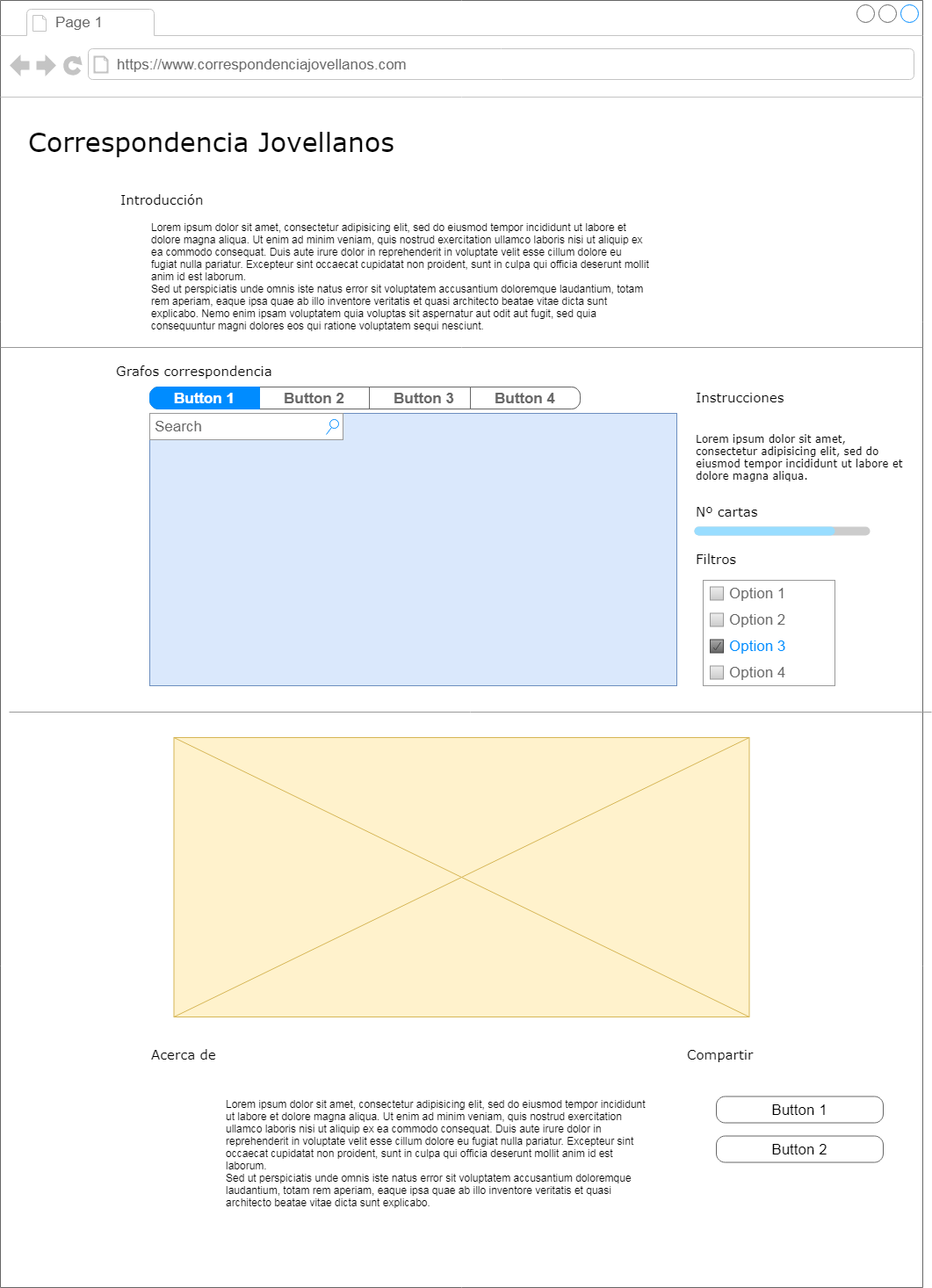
Para los distintos tipos de pantallas, se debe hacer un esquema que muestre la disposición de las mismas, que permita identificar donde irá cada elemento y las diferentes zonas de trabajo. Se muestra un ejemplo con este dibujo:

Dibujo2.wmf

Figura 5.6. Boceto de una interfaz

Otra posible opción para este apartado es diseñar ya las pantallas definitivas sin funcionalidad, solo para ver como quedarán en el producto final (es decir, crear un **prototipo**), lo que tiene la ventaja de poder enseñarle al cliente el aspecto de la aplicación desde un primer momento.

--

El prototipo de interfaz que se planteó para esta web de una sola página fue el siguiente:

#### Descripción del Comportamiento de la Interfaz

Debido a la naturaleza de esta página, cuyo objetivo es únicamente albergar las visualizaciones de la correspondencia y el análisis realizado durante la primera parte del proyecto, las únicas entradas de datos por parte del usuario son las siguientes:

* Barra de búsqueda de personajes: este campo de tipo texto permite al usuario introducir el nombre de un personaje al que se desea buscar en el grafo. Se ha decidido acotar el texto posible a nombres existentes en la correspondencia, por lo que no es necesario ningún mensaje de error ya que no podrán buscarse personajes inexistentes.
* Filtro número de cartas: al ser un deslizador y no un campo donde el usuario pueda introducir cualquier valor libremente, no hace falta un mensaje de error ya que solo se podrá introducir valores preestablecidos.
* Otros filtros: como los filtros por sexo y tema son acumulativos, se ha tenido en cuenta la posibilidad de que no existan personajes con cierta combinación de filtros. Cuando esto ocurra, se avisará al usuario por medio de una alerta.

#### Diagrama de Navegabilidad

Dado que se ha diseñado el sistema como una web de una sola página, toda la navegación se realiza en la misma pantalla, con la excepción de dos diálogos con el usuario (instrucciones y la alerta mencionada previamente). Debido a esto, no se ha considerado útil la creación de un diagrama de navegabilidad.

### Diseño de la Interfaz

Esta sección debe mostrar ya la interfaz definitiva de la aplicación (que evidentemente deberá ser una evolución del diseño mostrado en el análisis) y las diferentes partes de las que consta. Como es más que probable que todas las pantallas tengan elementos de interfaz comunes, esta es la sección donde se va a hablar de cada uno de esos elementos, su propósito y su función (barra de menús, barras de estado, etc.).

En caso de no haber hecho un prototipo realista en la fase de análisis (es decir, mostrado el aspecto real del programa), debemos hacerlo aquí. En todo caso, cualquier cosa que quedase pendiente en la fase de análisis acerca de la descripción del interfaz debe concretarse aquí.

### Especificación del Plan de Pruebas

En esta sección crearemos y diseñaremos el plan de pruebas de la aplicación y sus funciones, así como todos los mecanismos que utilizaremos para detectar errores y corregirlos ya en la fase de implementación.

Las pruebas contemplarán aspectos tanto de funcionalidad de la aplicación como de aspectos de los usuarios o clientes de la misma.

Se contemplarán hasta cinco tipos de pruebas:

* **Pruebas Unitarias**: Una prueba unitaria es una forma de probar el correcto funcionamiento de un módulo de código, o en este caso una clase individual que cumple con una función concreta. Esto sirve para asegurar que cada uno de los módulos funcione correctamente por separado. A partir de los casos de uso, los escenarios y clases vistos anteriormente, debemos desarrollar pruebas unitarias que consideremos necesarias y especificar los resultados que se espera encontrar una vez ejecutada la operación sobre cada una de ellas. Es conveniente tabular estas pruebas para su aplicación posterior.
* **Pruebas de Integración**: Las pruebas de integración comprenden verificaciones asociadas a grupos de componentes, verificando que éstos funcionan correctamente cuando estos son ensamblados para cumplir con una función concreta. Para ello, cada escenario debe probarse con el mayor número de entradas posibles (y relevantes) que sea posible, incluyéndose entradas con datos correctos y con datos incorrectos para probar que el sistema reacciona correctamente ante errores de los usuarios. Para elaborar estas pruebas debemos tener en cuenta las características de la aplicación.
* **Pruebas del sistema**: Las pruebas del sistema son pruebas de integración del sistema construido completo, que permiten probar el conjunto de todo el sistema y que sus relaciones con otros sistemas que necesite son correctas, verificando así que todas sus especificaciones funcionales y técnicas se cumplen.
* **Pruebas de Usabilidad**: Este tipo de pruebas determinan la satisfacción del cliente con el producto final. Podemos especificar aquí cuales de estos aspectos son los más importantes en la aplicación a crear y establecer unas pautas generales por las cuales queremos medir en qué medida hemos conseguido estos aspectos. No se trata de diseñar ya los mecanismos de prueba de estos aspectos, ya que eso se hará posteriormente.
* **Pruebas de Código**: Para determinar la existencia de código muerto. Se recomienda hablar si incluir este tipo de pruebas o no con el director del proyecto.

--

Debido a la naturaleza del sistema, se ha decidido que solo se realizarán pruebas de usabilidad. Esto es debido a que no existen componentes que integrar y que la principal funcionalidad a probar, el grafo, se prueba de forma más completa con trabajando directamente con el usuario ya que el principal objetivo de esta parte del proyecto es presentar los datos de la correspondencia y el análisis de forma clara, accesible y simple. Adicionalmente, se ha utilizado Codacy como sustitutivo de las pruebas de código por su capacidad de detectar errores, posibles errores, código repetido, código sin usar, etc…

Las pruebas han sido elaboradas a partir de los casos de uso y escenarios antes descritos, teniendo en cuenta el escenario principal del caso de uso y sus posibles alternativas y excepciones.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Caso de Uso 1: Añadir Usuario*** | |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Añadir un usuario no existente | El sistema posee un usuario más |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Añadir un usuario que ya existe | El sistema no posee un usuario más y se muestra un dialogo notificándolo |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Cancelar la Operación | El sistema permanece sin cambios. |

## Diseño del Sistema

### Arquitectura del Sistema

#### Diagramas de Paquetes

Aunque el concepto de paquete se puede aplicar a varios elementos del modelo, lo más típico en un PFC es agrupar clases con ellos. Los paquetes agruparán clases que estén relacionadas con una determinada funcionalidad y este diagrama debe mostrar también las relaciones existentes entre dichos paquetes (por ejemplo, dos paquetes estarán relacionados si algunas de sus clases se usan entre ellas o se envían mensajes). En esencia se trata de mostrar la organización lógica de la aplicación (en contraposición con la organización física, que aparecerá en los diagramas posteriores), presentando como se agrupan las clases de dicha aplicación en paquetes y la relación existente entre los mismos. Más información sobre estos diagramas se puede encontrar en:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/packageDiagram.htm>

<http://www.sparxsystems.com.au/resources/uml2_tutorial/uml2_packagediagram.html>

Los diagramas de paquetes son especialmente útiles cuando el diagrama de clases de todo el sistema es demasiado grande para visualizarse correctamente. Podemos entonces hacer un diagrama de paquetes (cada paquete contendrá N clases del sistema) y luego detallar individualmente cada uno de ellos donde corresponda.

##### Paquete 1

Descripción de los paquetes del diagrama (que tipo de elementos contiene, para qué sirven los mismos,…).

##### Paquete 2

#### Diagramas de Componentes

Los diagramas de componentes muestran los diferentes componentes de un sistema y sus dependencias. Un componente representa un módulo de código físico. Muchas veces se suele identificar un componente con un paquete, pero no siempre es así ya que los componentes representan el empaquetado físico del código. Por tanto, una misma clase puede estar presente en varios componentes, pero definida en un único paquete.

Es también una práctica común el incluir estos diagramas dentro de los de despliegue (que veremos a continuación) para que la distribución física de las distintas partes de la aplicación (y los componentes que las forman) en las distintas máquinas disponibles quede más clara.

Para tener más información sobre este tema, se pueden consultar los siguientes enlaces:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/componentDiagram.htm>

<http://www.visual-paradigm.com/VPGallery/diagrams/Component.html>

<http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/dec04/bell/>

Si se integra con el diagrama siguiente (el de despliegue), en las descripciones que hagamos de los elementos debemos describir también los componentes. En caso contrario, describiremos los componentes en esta sección.

#### Diagramas de Despliegue

El sistema creado puede estar compuesto por varios procesos *software* y máquinas que colaboran para llevar a cabo la tarea encomendada, y esta sección es la indicada para representar estos procesos y máquinas así como la relación existente entre ellos. Debemos ofrecer un diagrama (un ejemplo extremadamente simple de cómo podemos hacerlo se muestra a continuación) y posteriormente una descripción de que es cada parte de la aplicación y su función (relacionándolo con las clases y paquetes vistos en el análisis).

Dibujo1.wmf

Figura 6.1. Ejemplo simple de arquitectura del sistema

Aunque el nivel de detalle puede variar en función del sistema diseñado, los elementos mostrados deben dejar clara la distribución de la aplicación. Podemos encontrar más información al respecto en los siguientes enlaces:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/deploymentDiagram.htm>

<http://www.visual-paradigm.com/VPGallery/diagrams/Deployment.html>

##### Elemento 1

Descripción de los elementos del diagrama anterior.

### Diseño de Clases

En esta sección representaremos diagramas que muestren los paquetes (y la relación existente entre ellos) y las clases que formarán parte de la implementación final del sistema (incluyendo también las relaciones existentes entre ellas), explicando todo aquel dato acerca de la utilidad de los mismos y justificando todo aquello que consideremos necesario.

* Debemos extraer la información de métodos y atributos a incluir en cada clase (así como las relaciones existentes entre ellas) de los diagramas que hemos desarrollado en el punto anterior.
* También debemos mostrar las clases adicionales que pueden ser necesarias en función de lo que hemos desarrollado anteriormente.
* Debemos mostrar todas las asociaciones y agregaciones (en general, relaciones) que necesitemos, en función de dichos diagramas.
* El conjunto de atributos de las clases debemos crearlo según los métodos, relaciones y en general de las necesidades de cada clase del sistema.
* La jerarquía de clases debemos pensarla de acuerdo a las necesidades de cada subsistema y aplicación.
* Debemos aclarar todos aquellos aspectos que no queden claros en el diagrama, usando notas.
* En general, debemos tener en cuenta que el diseño es una evolución del análisis, por lo que las clases que incluyamos en el diseño deben corresponderse razonablemente con todo el trabajo hecho en esa parte del documento.

#### Diagrama de Clases

Es necesario mostrar por lo menos un diagrama global de clases. Si el diagrama de clases global fuese muy grande, podemos dividir el diagrama en varios diagramas más pequeños según la estructura de la aplicación, mostrando el principal abreviado tal y como se explico anteriormente en los diagramas de paquetes. Otra opción es hacer que la hoja que tenga el diagrama se imprima en otro formato que nos proporcione más espacio (en horizontal, A3,…).

### Diagramas de Interacción y Estados

Esta sección se usará, entre otras cosas, para evolucionar y detallar los diagramas de robustez que hemos desarrollado en el análisis usando diagramas de interacción y de estados. La estructura a seguir es la de incluir el diagrama en sí (dibujo) y luego hacer una lista explicando cada uno de los pasos existentes en dicho diagrama que lo requieran. Los diagramas deben incluir nombres de clases, métodos y parámetros “reales”, con la intención de que puedan trasladarse directamente a la implementación del sistema (el objetivo de un buen diseño). Por este motivo no debemos escatimar en detalles a la hora de desarrollarlos, ya que se supone que de estos diagramas podremos extraer directamente la implementación de la aplicación.

Cuando se menciona que los diagramas del diseño son una evolución de los del análisis significa que podemos aprovechar el trabajo ya realizado para su creación, adaptando la información en los diagramas correspondientes del análisis para desarrollar los nuevos diagramas (se debe lograr coherencia entre las entidades desarrolladas en ambas fases).

En cuanto al número de diagramas a contemplar, al igual que se dijo anteriormente no es necesario incluir en el diseño todos y cada uno de los posibles diagramas, sino que podremos ahorrar extender aquellos en los que:

* Las operaciones sean muy simples (en cuyo caso se puede optar por no decir nada al respecto o colocar simplemente un texto explicativo).
* La operación sea muy similar o idéntica a una que ya está desarrollada en esta sección. En este caso lo mejor es poner en el diagrama original a que otros casos se aplica o representa y no repetirlo.

#### Caso de Uso 1.1

##### Diagramas de Interacción (Comunicación y Secuencia)

Diagramas de secuencia de diseño correspondiente al escenario principal del caso de uso y a aquellos alternativos que merezcan ser desarrollados (estableciendo un paralelismo con la nomenclatura usada en el análisis). Podemos encontrar más información en:

<http://pst.web.cern.ch/PST/HandBookWorkBook/Handbook/SoftwareEngineering/UCDOM_interaction.html>

En el caso de que creamos necesario mostrar el comportamiento de varios objetos que colaboran para la consecución de un determinado fin común, debemos crear un diagrama de comunicación de objetos que represente este comportamiento. Podemos encontrar más información acerca de los mismos en esta dirección:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/communicationDiagram.htm>

##### Diagramas de Estados de las Clases

En caso necesario, si es conveniente dar más detalles de cómo se comporta un determinado escenario, podemos incluir diagramas de estados de las clases involucradas en el mismo para indicar las distintas fases por las que una clase pasará durante el mismo. Podemos encontrar más información sobre estos diagramas en:

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/stateMachineDiagram.htm>

#### Caso de Uso 1.2

### Diagramas de Actividades

Si hay alguna operación o funcionalidad dentro del sistema que merezca la pena destacar se documentará mediante un diagrama de actividades. Puede haber tantos como consideréis necesarios. Más información acerca de estos diagramas se puede encontrar en estos enlaces:

<http://dn.codegear.com/article/31863#activity-diagrams>

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/activityDiagram.htm>

### Especificación Técnica del Plan de Pruebas

El proceso de pruebas se extiende durante todo el proceso de construcción del software y por tanto en esta sección debemos describir cómo vamos a aplicar las pruebas diseñadas y especificar más otro tipo de pruebas que vamos a realizar al software.

No debemos olvidarnos mencionar entonces bajo que máquina (incluyendo sistema operativo y entorno de desarrollo) se realizan las pruebas, y en qué orden se realizan las diferentes pruebas contempladas, entre otros aspectos.

**NOTA**: Es perfectamente posible que, aunque un sistema conste de múltiples procesos independientes que colaboran entre sí (por ejemplo un cliente y un servidor), las pruebas se hagan en sólo una máquina (Ej.: cliente y servidor que se conectan a *localhost*).

#### Pruebas Unitarias

Esta sección contendrá la descripción de la aplicación de las pruebas unitarias que hemos descrito anteriormente (qué datos se van a introducir finalmente sobre qué clases, ahora que conocemos finalmente todas las clases que se van a implementar gracias al diseño), indicando cuando las vamos a realizar y que medidas tomaremos en caso de encontrar fallos. También debemos hablar de si hemos dividido las pruebas entre los diferentes subsistemas de alguna forma.

En este apartado debemos también describir las posibles **pruebas de regresión** que queramos implementar. Estas pruebas de regresión se deben automatizar para poder pasarlas periódicamente cada vez que hagamos cambios importantes en el sistema.

**Se recomienda encarecidamente el empleo de una herramienta de automatización de estas pruebas** unitarias para facilitar mucho esta labor. Posibles herramientas son *JUnit* (Java) o *NUnit*. Realmente esta sería la forma más adecuada de afrontar esta tarea.

#### Pruebas de Integración y del Sistema

Las pruebas funcionales y del sistema que hemos especificado en el análisis deben aplicarse para garantizar que el sistema funciona correctamente. Debemos describir así cómo y cuándo vamos a aplicar este tipo de casos de prueba dentro del sistema, así como las entradas y salidas de estas pruebas. No debemos olvidar que la aplicación de las pruebas y qué ocurre cuando se pasan irá en una sección posterior.

Debemos recordar pues que, tanto en esta sección como en la anterior, ya tenemos las pruebas diseñadas en la fase de análisis, y que ahora se trataría de describir cómo y cuando las vamos a aplicar, qué datos vamos a introducir en cada caso y qué vamos a hacer en caso de acierto o fallo de las pruebas. No se trata de repetir lo mismo de nuevo.

A modo de guía, debemos pensar que lo que diseñemos aquí debe ser directamente aplicable sobre el código de la aplicación.

#### Pruebas de Usabilidad y Accesibilidad

Dado que es posible que el lector de este documento no esté familiarizado con este tipo de pruebas, haremos una descripción un poco más en detalle de en qué consisten. Este tipo de pruebas determinan la satisfacción del cliente con el producto final y por tanto debemos darle mucha importancia a las mismas, no dejándolas de lado en ningún caso.

Las pruebas de usabilidad tratan de evaluar la aplicación en su funcionamiento real. Debemos realizar un conjunto de pruebas para verificar que las distintas partes del programa se pueden usar adecuadamente. Los objetivos son:

* Mejorar la calidad de la interacción de los usuarios con nuestra aplicación.
* Reducir el tiempo necesario para hacer las distintas tareas en la aplicación y de esta forma aumentar la productividad.

Debemos tener los siguientes elementos en cuenta, para describirlos completamente en esta sección antes de hacer las pruebas en sí:

* **Usuarios**: Distintos grupos de usuarios de la aplicación sobre los que vamos a realizar las pruebas. Cada usuario tendrá un perfil de uso distinto y tenemos que tenerlo en cuenta a la hora de hacer las pruebas. Por lo general es suficiente con efectuar las pruebas con un número reducido de usuarios (de 3 a 5). También debemos dejar bien claro, en caso de que los usuarios lo deseen, la profesión y la edad de los mismos.
* **Lugar de realización**: En un laboratorio o bien en la propia casa u oficina del cliente.
* **Metodología**: Describir que vamos a hacer en estas pruebas (el conjunto de pasos a seguir en las mismas).

Aunque en la siguiente sección se dan detalles acerca de cómo hacer cuestionarios para efectuar estas pruebas, estos no son la única herramienta para ello. Existen otros tipos de herramientas como pruebas basadas en las opiniones dadas de forma oral por los usuarios, heurísticas, etc. Dependiendo fundamentalmente del producto y para quien este destinado. No obstante, los cuestionarios porque son una herramienta adecuada para gran parte de los casos y no exigen muchos recursos. Se recomienda consultar al director de proyecto acerca de la mejor forma de hacer este tipo de pruebas en el proyecto concreto a desarrollar.

##### Diseño de Cuestionarios

Detallamos a continuación algunas pautas a seguir en el diseño de los cuestionarios que podamos necesitar, si se estima oportuno el uso de esta herramienta. Una norma muy importante a cumplir es que él tiempo necesario para rellenar los cuestionarios no deben superar los 15 minutos.

###### Cuestionario de Evaluación

Debemos elaborar un cuestionario para que los usuarios lo hagan y determinar así distintos aspectos del mismo y de su interacción con la aplicación. Los puntos a tocar son (esto es un esquema que puede ampliarse si se desea para adaptarlo a la aplicación en sí):

* **1º**: **Preguntas de carácter general** a través de las cuales se determine el tipo de usuario y su nivel de conocimiento informático.
* **2º**: **Actividades guiadas** para hacer con nuestra aplicación.
* **3º**: **Batería de preguntas cortas** con los distintos aspectos de la aplicación que se pretendan evaluar.
* **4º**: **Observaciones**, para que el usuario aporte todo lo que considere oportuno de nuestra aplicación.

###### Cuestionario para el Responsable de las Pruebas

Además, debemos desarrollar un cuestionario para que el responsable de las pruebas pueda anotar distintos aspectos que observe durante la realización de las pruebas. Un posible desarrollo de todos estos aspectos se describe a continuación.

##### Actividades de las Pruebas de Usabilidad

###### Preguntas de carácter general

Se muestra un esbozo de un posible cuestionario, que debemos desarrollar y adaptar a nuestras necesidades:

|  |
| --- |
| **¿Usa un ordenador frecuentemente?** |
| 1. Todos los días 2. Varias veces a la semana 3. Ocasionalmente 4. Nunca o casi nunca |
| **¿Qué tipo de actividades realiza con el ordenador?** |
| 1. Es parte de mi trabajo o profesión 2. Lo uso básicamente para ocio 3. Solo empleo aplicaciones estilo Office 4. Únicamente leo el correo y navego ocasionalmente |
| **¿Ha usado alguna vez software como el de esta prueba?** |
| 1. Sí, he empleado software similar 2. No, aunque si empleo otros programas que me ayudan a realizar tareas similares 3. No, nunca |
| **¿Qué busca Vd. Principalmente en un programa?** |
| 1. Que sea fácil de usar 2. Que sea intuitivo 3. Que sea rápido 4. Que tenga todas las funciones necesarias |

###### Actividades guiadas

Hacer un compendio de actividades que se puedan hacer con la aplicación para que nuestros usuarios las hagan y comenten los problemas y dificultades que según su opinión presenta la aplicación (si existiesen). Debemos recoger estas opiniones en el documento. Posibles actividades a probar son:

* Añadir un usuario a la aplicación
* Eliminar un artículo de la aplicación
* …

###### Preguntas Cortas sobre la Aplicación y Observaciones

Un posible cuestionario de preguntas cortas (a desarrollar más en cada proyecto) es el siguiente:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Facilidad de Uso** | **Siempre** | **Frecuentemente** | | **Ocasionalmente** | | **Nunca** |
| *¿Sabe donde está dentro de la aplicación?* |  |  | |  | |  |
| *¿Existe ayuda para las funciones en caso de que tenga dudas?* |  |  | |  | |  |
| *¿Le resulta sencillo el uso de la aplicación?* |  |  | |  | |  |
| **Funcionalidad** | **Siempre** | **Frecuentemente** | | **Ocasionalmente** | | **Nunca** |
| *¿Funciona cada tarea como Vd. Espera?* |  |  | |  | |  |
| *¿El tiempo de respuesta de la aplicación es muy grande?* |  |  | |  | |  |
| **Calidad del Interfaz** | | | | | | |
| **Aspectos gráficos** | **Muy Adecuado** | | **Adecuado** | **Poco Adecuado** | **Nada Adecuado** | |
| *El tipo y tamaño de letra es* |  | |  |  |  | |
| *Los iconos e imágenes usados son* |  | |  |  |  | |
| *Los colores empleados son* |  | |  |  |  | |
| **Diseño de la Interfaz** | | | **Si** | **No** | **A veces** | |
| *¿Le resulta fácil de usar?* | | |  |  |  | |
| *¿El diseño de las pantallas es claro y atractivo?* | | |  |  |  | |
| *¿Cree que el programa está bien estructurado?* | | |  |  |  | |
| **Observaciones** | | | | | | |
| Cualquier comentario del usuario | | | | | | |

Evidentemente debemos extender este cuestionario de ejemplo para adaptarlo a nuestras necesidades.

###### Cuestionario para el Responsable de las Pruebas

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspecto Observado** | **Notas** |
| *El usuario comienza a trabajar de forma rápida por las tareas* |  |
| *Tiempo en realizar cada tarea* |  |
| *Errores leves cometidos* |  |
| *Errores graves cometidos* |  |
| *<Incluir otras cosas>* |  |
| *…* |  |
| *…* |  |

Los resultados de las pruebas se deben analizar conjuntamente para así establecer una conclusión respecto a cuatro aspectos de usabilidad:

1. **Facilidad de aprendizaje**: Capacidad para aprender la funcionalidad de la aplicación desarrollada y desarrollar las tareas de manera adecuada, midiendo cuanto se tarda en hacer las distintas tareas.
2. **Eficiencia**: Cuanto mejora la labor de los usuarios por usar la aplicación respecto a lo que se hacía anteriormente.
3. **Errores**: Cuantos errores cometen los usuarios en las distintas tareas, lo que decrementa la usabilidad del mismo.
4. **Satisfacción del usuario**: Impresión general de los usuarios al usar la aplicación.

##### Pruebas de Accesibilidad

El grueso de las **pruebas de accesibilidad** será descrito en la parte de desarrollo de las pruebas. A nivel de diseño simplemente puede indicarse qué tipo de pruebas van a realizarse para el programa concreto, que normas *WCAG* van a seguirse u otras consideraciones generales acerca de las mismas, dentro de las posibles vías de actuación. *WAI* propone básicamente tres tipos de revisiones:

* **Revisión preliminar**: Identifica rápidamente problemas de accesibilidad de un sitio *Web*. Todos los procesos de esta revisión también tienen lugar en la siguiente revisión.
* **Evaluación de conformidad**: Permite indicar si un sitio web cumple con los estándares de accesibilidad (Ej.: *WCAG*). Puede encontrarse más información en: [www.w3.org/WAI/eval](http://www.w3.org/WAI/eval), aunque en esta plantilla se intentarán dar pautas para hacer una evaluación adecuada.
* **Otras evaluaciones**: *WAI* también proporciona otra serie de documentos para evaluar aplicaciones en contextos específicos y para implicar a usuarios discapacitados en la evaluación. En el primer caso se tratan de documentos complementarios a los anteriores que describen consideraciones para la evaluación de sitios grandes y complejos durante el proceso de desarrollo y mantenimiento, o bien para sitios existentes cuyas páginas son generadas dinámicamente.

#### Pruebas de Rendimiento

El sistema desarrollado consumirá una determinada cantidad de recursos (memoria y tiempo de proceso) que debemos procurar que sean los menores posible. Por ello, la aplicación debe al menos medirse para ver cuántos recursos consume y se debe intentar eliminar posibles cuellos de botella en el rendimiento que se puedan presentar en uno o varios subsistemas de la misma. Debemos diseñar medios para hacer estas mediciones en nuestra aplicación.

Para esta tarea debemos pues medir el tiempo que tardan las operaciones más importantes que haga el sistema y comprobar si es posible mejorarlas de algún modo una vez que el sistema esté en funcionamiento. En este apartado debemos diseñar que actuaciones vamos a llevar a cabo para hacer estas pruebas y las actuaciones que vamos a llevar a cabo para mejorar el rendimiento en aquellos puntos en los que encontremos problemas. Una herramienta que podemos aplicar para este fin es la opción “*Tools – View Speed Report*” de las “*Web Developer Extensions*” de *Firefox*.

Una consideración a tener en cuenta es determinar qué actividades serán las más frecuentes y si su rendimiento es adecuado o no, ya que por esta vía conseguiremos una mejor optimización de la aplicación.

En el caso de que el programa deba tener algún requisito respecto al tiempo que debe tardar o a la memoria ocupada, debe tenerse especial cuidado en este aspecto.

Por último, también debemos diseñar pruebas de carga para determinar cómo responde el sistema con un alto número de usuarios o un gran volumen de datos. Para esta tarea puede ayudar una aplicación como *JMeter* (<http://jakarta.apache.org/jmeter/>).

# Implementación del Sistema

## Estándares y Normas Seguidos

Descripción breve de los estándares y normas que hayamos usado en nuestra aplicación a la hora de desarrollar su código y si nos hemos ocupado de validar que esos estándares se cumplan efectivamente.

En el desarrollo de este proyecto se han seguido las siguientes pautas:

* Validación (X)HTML5: el código HTML generado para el sistema se ha construido de acuerdo con las reglas marcadas para su validación para asegurar que sería interpretado de la misma forma por distintos navegadores. Para comprobar si se cumplía el estándar, se ha validado el HTML utilizando el [MarkUp Validation Service](https://validator.w3.org/) ofrecido por [W3C](https://www.w3.org/) (*World Wide Web Consortium*). Adicionalmente, se ha validado satisfactoriamente el CSS (Hoja de estilo en cascada) tanto propio como el de las librerías.
* Estándar WCAG de accesibilidad 1.0 (AA): las guías de accesibilidad del contenido (WCAG) desarrolladas por W3C tienen como objetivo crear un estándar único para hacer la web más accesible a personas con discapacidad. Estas guías incluyen tanto el contenido natural (imágenes, texto, sonidos) como el código, la estructura y la presentación del mismo. En un principio, para este proyecto se puso como objetivo seguir las guías 2.0 nivel AA (aceptadas como estándar ISO/IEC), sin embargo, debido al código generado de forma automática por un par de las librerías utilizadas, no se ha podido llegar a validar completamente ese nivel. Aun así, como se han seguido dichas pautas desde el principio, ha sido posible validar el documento según las guías 1.0 nivel AA.
* Calidad de código (vía [Codacy](https://app.codacy.com/login)): aprovechando que el proyecto se ha albergado en el sistema de control de versiones Git ofrecido de forma gratuita por [GitHub](https://github.com/), este ha sido integrado con Codacy para mantener controlada y asegurar la calidad del código JavaScript. Se decidió utilizar esta herramienta por la facilidad para monitorizar en todo momento los posibles errores tanto de seguridad, *bugs*, código que no sigue las pautas de estilo, código sin usar, etc…

## Lenguajes de Programación

Descripción de los lenguajes de programación usados, su versión y distribución, los módulos o complementos de los mismos empleados, etc.

--

A continuación, se presentan los diferentes lenguajes usados en ambas partes del proyecto.

### Lenguajes utilizados para el análisis de lenguaje.

Para esta parte, como se mencionó anteriormente, solo se ha utilizado el lenguaje **R**. Este lenguaje diseñado especialmente para computación estadística como un proyecto GNU derivado del lenguaje S. R, ya de por sí, provee de multitud de herramientas para el análisis estadístico y la creación de gráficas, pero, además, existen infinidad de paquetes que extienden las funcionalidades del lenguaje. Los paquetes que han sido utilizados durante la realización de este trabajo son los siguientes: *NLP, TM, fastmatch, XML, stringr, cluster, fpc, dbscan, factoextra, tidytext, topicmodels, doParallel, dplyr, ggplot2, scales, RColorBrewer, wordcloud2, RTextTools y sparcl.*



### Lenguajes utilizados para la web

Para realizar la parte web del trabajo se ha utilizado JavaScript como lenguaje de programación, el lenguaje de marcado HTML, las hojas de estilo en cascada (CSS) y el formato de documentos JSON (JavaScript Object Notation).

**JavaScript** (última versión: ECMAScript 2016) es la piedra angular de esta parte del proyecto debido a que todas las librerías utilizadas están escritas en dicho lenguaje. JavaScript es un lenguaje interpretado de alto nivel, conocido por ser uno de los pilares de la *World Wide Web* junto a HTML y CSS. Otras características básicas de JavaScript son: tipado débil, orientado a objetos (basado en prototipos), dinámico, funcional, dirigido por eventos, …

Las librerías de JavaScript que han sido usadas son las siguientes:

* **D3.js (versión 4.13):** es la principal librería del proyecto ya que es la utilizada para generar los diferentes grafos. En general, esta librería está diseñada para tratar con documentos basados en datos y representarlos de forma dinámica o estática utilizando HTML, CSS y SVG. No solo incluye herramientas para visualización, sino que también tiene sus propios métodos para manipular el DOM (*Document Object Model*), siempre de una forma enfocada al tratamiento de datos. D3 tiene posibilidades prácticamente infinitas en cuanto a representación de datos de forma gráfica, se pueden realizar, por ejemplo: gráficos de burbujas, de barras, dendogramas, diagramas de voronoi, mapas normales y coropléticos, árboles, grafos dirigidos por fuerzas y un largo etcétera. En este proyecto se ha utilizado la versión 4.13 de enero de 2017 en vez de la más reciente (5.1) porque aún no había salido cuando comenzó el proyecto, sin embargo, 4.13 es una versión perfectamente estable y las diferencias entre ambas son poco significativas de cara a este proyecto. Aun así, se tratará en las ampliaciones la migración de esta versión a la más actual. Por último, D3.js se desarrolla bajo una licencia BSD 2, con una tercera clausula propia, por lo que es totalmente gratis y modificable si sus tres condiciones son cumplidas. Además, se ha utilizado una [librería complementaria](https://github.com/d3/d3-brush), desarrollada por el mismo creado bajo la misma licencia, para la funcionalidad de seleccionar varios nodos.
* **JQuery (versión 3.2.1):** esta librería gratuita de código abierto es la librería de JavaScript más utilizada actualmente. JQuery está enfocada a navegar y manipular HTML, manejar eventos, animaciones, etc… de una forma fácil y sencilla. Generalmente, está librería va a estar presente en cualquier proyecto web tanto de forma directa como indirecta, ya que puede ser requerida por otras librerías. JQuery se distribuye bajo una licencia MIT (*Massachusetts Institute of Technology*).
* **Bootstrap (versión 4.0):** es una librería, también de las más utilizadas, creada especialmente para diseñar y dar estilo a páginas y aplicaciones web, y, por lo tanto, contiene infinidad de plantillas HTML y CSS para botones, menús de navegación, imágenes, tipografías, formularios, tablas, modales, *tooltips*, *pop-ups*, etc... En este proyecto ha sido utilizada para dar estilo a la mayoría de componentes a excepción de los grafos. Al igual que JQuery, se distribuye bajo una licencia MIT. Además, es un ejemplo de una librería que trabaja con JQuery.
* **Bootstrap-multiselect:** esta es una librería que permite realizar menús desplegables con multiselección, de estilo similar a los dados por Bootstrap, de forma rápida. También requiere JQuery, como Bootstrap, y está licenciado bajo el mismo tipo de licencia que D3.js.
* **Bootstrap-slider (versión 10.0):** librería diseñada para crear *inputs* con forma de deslizador y un estilo similar al usado por Bootstrap. También requiere de JQuery y se encuentra bajo una licencia MIT.

Dejando atrás JavaScript, **HTML** (*Hypertext Markup Language*) es el lenguaje de marcado utilizado de forma estandarizada en la creación de aplicaciones y páginas web. La función de este lenguaje es definir la estructura de la página web de forma que puedan ser renderizados por los diferentes navegadores web.

Por otro lado, si HTML describe la estructura, **CSS** es un lenguaje de hojas de estilo que describe la presentación de la página, diseñado originalmente para separar el contenido de la presentación.

Por último, **JSON** es un formato de archivos de texto que resultan fáciles de leer y escribir tanto para humanos como máquinas. Aunque fue diseñado originalmente para JavaScript, no depende del lenguaje y puede ser utilizado libremente. La estructura de un JSON se puede dividir en dos unidades básicas:

* Objetos: pares nombre/valor separados por comas entre llaves. Este tipo de estructura es leída por los distintos lenguajes, como JavaScript, como un objeto cuyos atributos son la primera parte de esos pares. Los valores pueden ser númericos, cadenas de texto, otros objetos, vectores, booleanos y *null*.



* *Arrays*: lista de objetos separados por comas entre corchetes que los lenguajes interpretan como *arrays*.



En este proyecto se ha utilizado JSON para los documentos que albergan los datos de la correspondencia.

## Herramientas y Programas Usados para el Desarrollo

A continuación, se presentan las herramientas y programas que se han utilizado durante el desarrollo del proyecto:

* **Visual Studio Code:** es un editor de código fuente adaptado para varios lenguajes desarrollado por Microsoft y distribuido de forma gratuita. Este editor tiene multitud de herramientas y características personalizables, por lo que es uno de los entornos de desarrollo más utilizado. En este proyecto ha sido utilizado para todo el desarrollo de la página web, esto incluye el tratamiento de los HTML, los CSS, los archivos de JavaScript y los JSON.
* **R Studio** es el entorno de desarrollo más utilizado para el lenguaje R, también es gratuito y de código abierto (aunque existe una versión de pago). Este entorno es muy completo y tiene multitud de herramientas, detección de errores, *debugger*, navegación entre funciones, ayuda integrada, etc… En este proyecto ha sido utilizado para toda la parte del análisis de lenguaje.
* Como apoyo a ambos programas se ha utilizado **Notepad++**, el cual es otro editor de texto y código fuente gratuito. Este editor, desarrollado en C++, tiene menos funcionalidades que Visual Studio Code, pero tiene soporte para R y opciones de codificación de textos que han resultado bastante útiles para el tratamiento de la correspondencia.

Adicionalmente, se ha utilizado el procesador morfológico de castellano [GRAMPAL](http://cartago.lllf.uam.es/grampal/grampal.cgi) de la Universidad Autónoma de Madrid como complemento en el proceso de lematización del texto de la correspondencia.

Por último, también se ha utilizado Python para desplegar la web en un servidor local y realizar las pruebas. Esto se ha realizado con Python 2.7.15 y Python 3, mediante las clases *SimpleHTTPServer* y *http.server*, respectivamente.

## Creación del Sistema

### Problemas Encontrados

Dentro de los problemas encontrados, se van a destacar el más relevante de cada parte:

* Durante el análisis de textos, los problemas más recurrentes han sido los derivados de que los paquetes de minado y tratamiento de texto estén originalmente diseñados para el idioma inglés. Sobresalen tres:
  + La necesidad de crear listas de palabras vacías y lematizador propios, ya que los de estos paquetes, al haber sido adaptados y no creados con el castellano en mente, no llegan a un mínimo de rendimiento aceptable.
  + Los problemas derivados de la codificación del texto y los caracteres especiales. Al estar diseñado para un idioma como el inglés, todos estos paquetes tienen graves problemas con caracteres como los acentos graves, los circunflejos, los apóstrofos, etc… lo que hizo que algunas cartas en francés fuesen modificadas o eliminadas. Además, algunas cartas incluían caracteres gráficos que no eran aceptados, por ejemplo, en una de las cartas aparecía una esquela y en ella una cruz (✝), la cual tuvo que ser eliminada.
  + Al trabajar con una cantidad tan grande de datos, los cálculos realizados en R durante la fase de aprendizaje requieren una gran cantidad de memoria y capacidad de procesamiento. Debido a esto, se sufrieron multitud de errores por falta de espacio en la memoria RAM y bastante tiempo “muerto” durante las ejecuciones de los cálculos.
* Durante el desarrollo de la web, el mayor problema fue el tener que aprender y acostumbrarse a una herramienta con tantas posibilidades como es D3.js, sobre todo con los pocos conocimientos de JavaScript que se adquieren el grado. Estas circunstancias provocaron una dilatación del proceso de desarrollo debido al típico ciclo prueba-error del aprendizaje.

### Descripción Detallada de las Clases

En esta sección debemos describir las clases más relevantes de nuestra aplicación de manera que se detallen todos sus atributos y métodos, así como su descripción y función exacta, tal y como aparecen en el código de la aplicación. Para hacerlo lo mejor posible debemos elaborar esta descripción una vez cerrado el desarrollo de la aplicación en sí, para evitar problemas de versiones por revisiones al código que surjan durante el desarrollo. Para ello podemos hacer dos cosas:

* Emplear una herramienta que vuelque las clases y sus comentarios a un formato que podamos usar en este documento y que contemple todos los aspectos vistos antes (es decir, que el resultado sea similar a la tabla mostrada más abajo). Herramientas como *Javadoc* o similares son adecuadas para este fin.
* En caso de no disponer o no querer usar una herramienta como la mencionada anteriormente, empleamos la tabla que se muestra a continuación.

Para cada clase se pondrá un título de nivel 4 y se comenzará en una página nueva. NO rellenar con saltos de párrafo (*return*).

#### Clase 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo** | **Descripción** | **Hereda de…** |
|  | Abstracta, Final,… | ¿Para qué sirve? |  |
| ***Responsabilidades*** | | | |
| **Número** | **Descripción** | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
| ***Métodos*** | | | |
| **Acceso | Modo** | **Tipo de Retorno** | **Nombre** | **Parámetros y tipos** |
| (Público, Protegido, Privado)|(Abstracto, Virtual, Estático) |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| ***Atributos*** | | | |
| **Acceso** | **Modo** | **Tipo o Clase** | **Nombre** |
| (Público, Protegido, Privado) | (Estático, Final) |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Observaciones** | | | |
| Cualquier comentario adicional a la clase... | | | |

En caso de ser un proyecto hecho en parejas, conviene indicar adicionalmente en estas tablas quien ha sido el autor de esta clase.

# Desarrollo de las Pruebas

## Pruebas Unitarias

Describir aquí el resultado de las pruebas unitarias que ya hemos diseñado y descrito anteriormente, así como los resultados obtenidos y las actuaciones que hemos llevado a cabo ante los errores y problemas encontrados.

## Pruebas de Integración y del Sistema

Ejecutamos las pruebas funcionales ya diseñadas anteriormente y anotamos el resultado que obtenemos, comparándolo con el que especificamos anteriormente. Podemos hacerlo a partir de una tabla modificada de la anterior como ésta (si es más sencillo, puede hacerse con pequeñas tablas independientes para cada caso):

|  |  |
| --- | --- |
| ***Caso de Uso 1.1: Añadir Usuario*** | |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Añadir un usuario no existente | El sistema posee un usuario más |
|  | **Resultado Obtenido** |
|  | El sistema efectivamente posee un usuario más |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Añadir un usuario que ya existe | El sistema no posee un usuario más y se muestra un dialogo notificándolo |
|  | **Resultado Obtenido** |
|  |  |
| **Prueba** | **Resultado Esperado** |
| Cancelar la Operación | El sistema permanece sin cambios. |
|  | **Resultado Obtenido** |
|  |  |

## Pruebas de Usabilidad y Accesibilidad

### Pruebas de Usabilidad

A partir de los cuestionarios que se diseñaron anteriormente y de los procedimientos explicados, mostramos aquí el resultado de aplicarlos sobre todos los usuarios que hayamos empleado para estas pruebas.

Es muy importante a su vez indicar los cambios producidos en la interfaz a partir de las sugerencias recogidas por los usuarios. Una forma adecuada de representar esto sería poner la pantalla inicial y poner la pantalla después de los cambios efectuados.

Además de los cuestionarios diseñados anteriormente, podemos pasar esta guía de usabilidad desarrollada por Yusef Hassan Montero [Hassan08] (<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>):

|  |  |
| --- | --- |
| **Criterios** | **¿Cumplido?** |
| ***Generales*** | |
| **¿Cuáles son los objetivos del sitio web? ¿Son concretos y bien definidos? ¿Los contenidos y servicios que ofrece se corresponden con esos objetivos?** | **SI** |
| **¿Tiene una URL correcta, clara y fácil de recordar? ¿Y las URL de sus páginas internas? ¿Son claras y permanentes?** |  |
| **¿Muestra de forma precisa y completa qué contenidos o servicios ofrece realmente el sitio web?** El diseño de la página de inicio debe ser diferente al resto de páginas y cumplir la función de 'escaparate' del sitio. |  |
| **¿La estructura general del sitio web está orientada al usuario?** Los sitios web deben estructurarse pensando en el usuario, sus objetivos y necesidades. La estructura interna de la empresa u organización, cómo funciona o se organiza no interesan al usuario. |  |
| **¿El *look & feel* general se corresponde con los objetivos, características, contenidos y servicios del sitio web?** Ciertas combinaciones de colores ofrecen imágenes más o menos formales, serias o profesionales. |  |
| **¿Es coherente el diseño general del sitio web?** Se debe mantener una coherencia y uniformidad en las estructuras y colores de todas las páginas. Esto sirve para que el usuario no se desoriente en su navegación. |  |
| **¿Es reconocible el diseño general del sitio web**? Cuánto más se parezca el sitio web al resto de sitios web, más fácil será de usar. |  |
| **¿El sitio web se actualiza periódicamente? ¿Indica cuándo se actualiza**? Las fechas que se muestren en la página deben corresponderse con actualizaciones, noticias, eventos...no con la fecha del sistema del usuario. |  |
| ***Identidad e Información*** | |
| **¿Se muestra claramente la identidad de la empresa-sitio a través de todas las páginas?** |  |
| El Logotipo, **¿es significativo, identificable y suficientemente visible?** |  |
| El eslogan o *tagline*, **¿expresa realmente qué es la empresa y qué servicios ofrece?** |  |
| **¿Se ofrece algún enlace con información sobre la empresa, sitio web, 'webmaster',...?** |  |
| **¿Se proporciona mecanismos para ponerse en contacto con la empresa?** (email, teléfono, dirección postal, fax...) |  |
| **¿Se proporciona información sobre la protección de datos de carácter personal de los clientes o los derechos de autor de los contenidos del sitio web?** |  |
| En artículos, noticias, informes... **¿Se muestra claramente información sobre el autor, fuentes y fechas de creación y revisión del documento?** |  |
| ***Lenguaje y Redacción*** | |
| **¿El sitio web habla el mismo lenguaje que sus usuarios?** Se debe evitar usar un lenguaje corporativista. Así mismo, hay que prestarle especial atención al idioma, y ofrecer versiones del sitio en diferentes idiomas cuando sea necesario. |  |
| **¿Emplea un lenguaje claro y conciso?** |  |
| **¿Es amigable, familiar y cercano?** Es decir, lo contrario a utilizar un lenguaje constantemente imperativo, mensajes crípticos, o tratar con "desprecio" al usuario. |  |
| **¿1 párrafo = 1 idea?** Cada párrafo es un objeto informativo. Trasmita ideas, mensajes...Se deben evitar párrafos vacíos o varios mensajes en un mismo párrafo. |  |
| ***Rotulado*** | |
| Los rótulos, **¿son significativos?** Ejemplo: evitar rótulos del tipo "haga clic aquí". |  |
| **¿Usa rótulos estándar?** Siempre que exista un "estándar" comúnmente aceptado para el caso concreto, como "Mapa del Sitio" o "Acerca de...". |  |
| **¿Usa un único sistema de organización, bien definido y claro?** No se deben mezclar diferentes. Los sistemas de organización son: alfabético, geográfico, cronológico, temático, orientado a tareas, orientado al público y orientado a metáforas. |  |
| **¿Utiliza un sistema de rotulado controlado y preciso?** Por ejemplo, si un enlace tiene el rótulo "Quiénes somos", no puede dirigir a una página cuyo encabezamiento sea "Acerca de" |  |
| El título de las páginas, **¿Es correcto? ¿Ha sido planificado?** Relacionado con la capacidad para poder buscar y encontrar el sitio *web*. |  |
| ***Estructura y Navegación*** | |
| La estructura de organización y navegación, **¿Es la más adecuada?** Hay varios tipos de estructuras: jerárquicas, hipertextual, facetada,... |  |
| En el caso de estructura jerárquica, **¿Mantiene un equilibrio entre Profundidad y Anchura?** |  |
| En el caso de ser puramente hipertextual, **¿Están todos los clúster de nodos comunicados?** Aquí se mide la distancia entre nodos. |  |
| **¿Los enlaces son fácilmente reconocibles como tales?** **¿Su caracterización indica su estado (visitados, activos,...)?** Los enlaces no sólo deben reconocerse como tales, sino que su caracterización debe indicar su estado, y ser reconocidos como una unidad |  |
| En menús de navegación, **¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?** No se deben superar los 7±2 elementos, ni los 2 o, como mucho, 3 términos por elemento. |  |
| **¿Es predecible la respuesta del sistema antes de hacer clic sobre el enlace?** Relacionado con el nivel de significación del rótulo del enlace, aunque también con: el uso de globos de texto, información contextual, la barra de estado del navegador,... |  |
| **¿Se ha controlado que no haya enlaces que no llevan a ningún sitio?** Enlaces que no llevan a ningún sitio: Los enlaces rotos, y los que enlazan con la misma página que se está visualizando (por ejemplo enlaces a la "home" desde la misma página de inicio) |  |
| **¿Existen elementos de navegación que orienten al usuario acerca de dónde está y cómo deshacer su navegación?** ...como *breadcrumbs*, enlaces a la página de inicio,...recuerde que el logo también es recomendable que enlace con la página de inicio. |  |
| Las imágenes enlace, **¿se reconocen como clicables? ¿Incluyen un atributo 'title' describiendo la página de destino?** En este sentido, también hay que cuidar que no haya imágenes que parezcan enlaces y en realidad no lo sean. |  |
| **¿Se ha evitado la redundancia de enlaces?** |  |
| **¿Se ha controlado que no haya páginas "huérfanas"?** Páginas huérfanas: que aún siendo enlazadas desde otras páginas, éstas no enlacen con ninguna. |  |
| ***Layout de la Página*** | |
| **¿Se aprovechan las zonas de alta jerarquía informativa de la página para contenidos de mayor relevancia?** (como por ejemplo la zona central) |  |
| **¿Se ha evitado la sobrecarga informativa**? Esto se consigue haciendo un uso correcto de colores, efectos tipográficos y agrupaciones para discriminar información. Los grupos diferentes de objetos informativos de una página deben ser 7±2. |  |
| **¿Es una interfaz limpia, sin ruido visual?** |  |
| **¿Existen zonas en "blanco" entre los objetos informativos de la página para poder descansar la vista?** |  |
| **¿Se hace un uso correcto del espacio visual de la página?** Es decir, que no se desaproveche demasiado espacio con elementos de decoración, o grandes zonas en "blanco", y que no se adjudique demasiado espacio a elementos de menor importancia. |  |
| **¿Se utiliza correctamente la jerarquía visual para expresar las relaciones del tipo "parte de" entre los elementos de la página?** (La jerarquía visual se utiliza para orientar al usuario) |  |
| **¿Se ha controlado la longitud de página?** Se debe evitar en la medida de lo posible el *scrolling*. Si la página es muy extensa, se debe fraccionar. |  |
| ***Búsqueda (si es necesario, por la extensión del sitio, incorporar un buscador interno)*** | |
| **¿Se encuentra fácilmente accesible?** Es decir: directamente desde la home, y a ser posible desde todas las páginas del sitio, y colocado en la zona superior de la página. |  |
| **¿Es fácilmente reconocible como tal?** |  |
| **¿Permite la búsqueda avanzada?** (siempre y cuando, por las características del sitio web, fuera de utilidad que la ofreciera) |  |
| **¿Muestra los resultados de la búsqueda de forma comprensible para el usuario?** |  |
| **¿La caja de texto es lo suficientemente ancha?** |  |
| **¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?** |  |
| ***Elementos Multimedia*** | |
| **¿Las fotografías están bien recortadas? ¿Son comprensibles? ¿Se ha cuidado su resolución?** |  |
| **¿Las metáforas visuales son reconocibles y comprensibles por cualquier usuario?** (prestar especial atención a usuarios de otros países y culturas) |  |
| **¿El uso de imágenes o animaciones proporciona algún tipo de valor añadido?** |  |
| **¿Se ha evitado el uso de animaciones cíclicas?** |  |
| ***Ayuda*** | |
| Si posee una sección de Ayuda, **¿Es verdaderamente necesaria?** Siempre que se pueda prescindir de ella simplificando los elementos de navegación e interacción, debe omitirse esta sección. |  |
| En enlace a la sección de Ayuda, **¿Está colocado en una zona visible y "estándar"?** La zona de la página más normal para incluir el enlace a la sección de Ayuda, es la superior derecha. |  |
| **¿Se ofrece ayuda contextual en tareas complejas?** (transferencias bancarias, formularios de registro...) |  |
| Si posee *FAQs*, **¿Es correcta tanto la elección como la redacción de las preguntas? ¿Y las respuestas?** |  |
| ***Accesibilidad (debería cubrirse con los test de Accesibilidad posteriores)*** | |
| **¿El tamaño de fuente se ha definido de forma relativa, o por lo menos, la fuente es lo suficientemente grande como para no dificultar la legibilidad del texto?** |  |
| **¿El tipo de fuente, efectos tipográficos, ancho de línea y alineación empleadas facilitan la lectura?** |  |
| **¿Existe un alto contraste entre el color de fuente y el fondo?** |  |
| **¿Incluyen las imágenes atributos 'alt' que describan su contenido?** |  |
| **¿Es compatible el sitio web con los diferentes navegadores?** **¿Se visualiza correctamente con diferentes resoluciones de pantalla?** Se debe prestar atención a: *JScript*, *CSS*, tablas, fuentes... |  |
| **¿Puede el usuario disfrutar de todos los contenidos del sitio web sin necesidad de tener que descargar e instalar *plugins* adicionales?** |  |
| **¿Se ha controlado el peso de la página?** Se deben optimizar las imágenes, controlar el tamaño del código *JScript*... |  |
| **¿Se puede imprimir la página sin problemas?** Leer en pantalla es molesto, por lo que muchos usuarios preferirán imprimir las páginas para leerlas. Se debe asegurar que se puede imprimir la página (no salen partes cortadas), y que el resultado es legible. |  |
| ***Control y Retroalimentación*** | |
| **¿Tiene el usuario todo el control sobre el interfaz?** Se debe evitar el uso de ventanas pop-up, ventanas que se abren a pantalla completa, banners intrusivos... |  |
| **¿Se informa constantemente al usuario acerca de lo que está pasando?** Si el usuario tiene que esperar hasta que se termine una operación, se debe mostrar un mensaje indicándoselo y que debe esperar, con el tiempo de espera estimado o una barra de progreso. |  |
| **¿Se informa al usuario de lo que ha pasado?** Por ejemplo, cuando un usuario valora un artículo o responde a una encuesta, se le debe informar de que su voto ha sido procesado correctamente. |  |
| Cuando se produce un error, **¿se informa de forma clara y no alarmista al usuario de lo ocurrido y de cómo solucionar el problema?** Siempre es mejor intentar evitar que se produzcan errores a tener que informar al usuario del error. |  |
| **¿Posee el usuario libertad para actuar?** NO restringir la libertad del usuario: Uso de animaciones que no pueden ser "saltadas", páginas en las que desaparecen los botones de navegación, no impida al usuario poder usar el botón derecho de su ratón... |  |
| **¿Se ha controlado el tiempo de respuesta?** Esto tiene que ver con el peso de cada página (accesibilidad) y tiene relación con el tiempo que tarda el servidor en finalizar una tarea y responder. El tiempo máximo que esperará un usuario son 10 segundos |  |
| ***Aclaraciones*** | |
| **¿Se ha evaluado adecuadamente la orientación del usuario?** (Donde estoy, como volver, que he visitado, que va a pasar)[[2]](#footnote-2) |  |
| **¿Se ha usado correctamente la publicidad?**[[3]](#footnote-3) |  |

Tras rellenar esta tabla se deben poner a continuación una enumeración de todas aquellas aclaraciones y/o observaciones que queramos hacer acerca de la misma.

### Pruebas de Accesibilidad

A continuación se detallan las tareas que se recomiendan hacer para asegurarnos de que el programa creado cumple con los estándares de accesibilidad. Esta sección está muy enfocada a proyectos web, pero algunas ideas pueden extrapolarse a programas de escritorio en caso necesario. Un proyecto debería hacer una evaluación de conformidad completa del mismo, pero se ha incluido un procedimiento más abreviado (revisión preliminar) para aquellos casos que por alguna razón se necesite pasar un procedimiento más rápido o menos exhaustivo. Una forma de proceder es hacer la revisión preliminar y, una vez superada arreglando todos los defectos encontrados, intentar ir a por la evaluación de conformidad completa, que permitirá reutilizar todo el estudio hecho en la revisión preliminar para hacerla.

#### Revisión Preliminar

Como paso previo a hacer los pasos descritos, es necesario enumerar el material utilizado para ello, como navegadores (*IE*, *Firefox*,…), lectores de pantalla o cualquier otra herramienta usada para hacer las pruebas.

**Paso 1. Selección de un grupo de páginas representativo de la aplicación**

Para pasar las pruebas de accesibilidad es necesario escoger una muestra de páginas de la aplicación representativa para así no tener que someter a toda la aplicación al proceso de revisión. Una muestra representativa está formada por:

* La página de entrada al sitio / principal / home
* Páginas con distinta organización y funcionalidad, como por ejemplo:
  + Páginas con tablas
  + Páginas con formularios
  + Páginas con diagramas o gráficos
  + Páginas con scripts o aplicaciones
  + Páginas con resultados generados dinámicamente (por ejemplo, con un gestor de contenidos)

**Paso 2. Examinar las páginas usando un navegador gráfico**

Esta actividad comprende las siguientes operaciones:

* Desactivar las imágenes y probar como queda el aspecto de la aplicación. Se puede hacer fácilmente mediante el menú “*Images*” de la “*Web Developer Extension*” de *Firefox* de la que se habló anteriormente.
* Apagar los altavoces (si la página tuviese alguna clase de narración oral o sonido)
* Cambiar el tamaño del texto y comprobar que sigue siendo usable (muchos navegadores permiten hacer esto fácilmente con *CTRL + Rueda del ratón*).
* Cambiar solamente el tamaño de letra de la página para ver cómo se comporta. En *Firefox* podemos ir a “Herramientas – Opciones – Contenido”, aunque también podemos hacerlo cambiando la *CSS* de la propia página si el navegador no soporta esta opción. Si un tamaño de letra estándar es 16, se puede probar con un tamaño mínimo (9) y un máximo (72) para ver qué ocurre. Posteriormente podemos hacer pruebas con dos tamaños intermedios (32 y 48), para ver qué ocurriría con nuestra página si los usuarios necesitan un tamaño de letra muy superior al estándar.
* Cambiar la resolución y el tamaño de la ventana (verificando que no es necesario el *scroll* horizontal). Esto puede hacerse fácilmente con el *plugin* “*Web Developer Extension*” de *Firefox*. Este *plugin*, una vez instalado tiene una opción “*Resize*”. Mediante su sub-opción “*Edit Resize Dimensions*” podemos introducir nuevas resoluciones que podemos usar para comprobar cómo se comporta nuestra aplicación ante ellas. Resoluciones interesantes a probar son: 800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x720, 1280x768, 1280x960, 1280x1024 y 1600x1200. Las resoluciones a probar están condicionadas por la máxima resolución de nuestro monitor, por lo que se recomienda poner el mismo a la máxima resolución posible antes de hacer estas pruebas.
* Relacionado con lo anterior, también se recomienda, si es posible, comprobar cómo se ve nuestra aplicación en múltiples tamaños de pantalla (15 pulgadas, 17 pulgadas,…). Otra posible prueba es redimensionar la página múltiples veces (probando a hacerla cada vez más grande y cada vez más pequeña) para ver cómo se comporta su contenido ante esta situación. Si el aspecto de la página se estropea por ello, entonces habremos encontrado un problema.
* Probar a visualizar la página sin sus hojas de estilo *CSS* para asegurarse de que aún es legible y usable. Se puede hacer fácilmente mediante el menú “*CSS*” de la “*Web Developer Extension*” de *Firefox* de la que se habló anteriormente.
* Probar a visualizar la página usando una escala de grises. Para esto podemos usar la herramienta web *GrayBit* (<http://graybit.com/main.php>).
* Usar el teclado para navegar a través de los enlaces y controles de formularios, usando *Tab* para desplazarse.

Herramientas útiles para comprobar estos aspectos pueden ser:

* *AIS Toolbar* para *Internet Explorer* y *Opera*
* *WAVE Toolbar* para *Firefox*, *Internet Explorer* y *Netscape*
* *Web Developer Extension* para *Firefox (*recomendada*)*

**Paso 3. Examinar las páginas usando uno o varios navegadores especializados**

Es muy necesario comprobar cómo nuestras páginas se comportan ante diferentes clases de navegadores, como por ejemplo:

* Navegadores por voz como *Firevox* (<http://firevox.clcworld.net/>) (gratuito) o *JAWS* (<http://www.freedomscientific.com/jaws-hq.asp>). También puede encontrarse una lista de herramientas similares aquí: <http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_screen_readers>
* Navegadores de texto como *Lynx*. Si se trabaja en *Windows* es posible ejecutarlo usando *Cygwin*.

En estos navegadores es necesario verificar que la información transmitida por ambos tipos es similar a la mostrada en el navegador gráfico y asegurarse de que el orden en el que se transmite dicha información es coherente.

Por otro lado, también es conveniente probar la página con diferentes navegadores (*IE*, *Firefox*, *Opera*, *Chrome*,…) y con distintas versiones de cada navegador. Aunque podría hacerse mediante *VMware*, instalar un gran nº de navegadores y versiones de los mismos es muy costoso. No obstante, una herramienta que nos proporcionará fácilmente acceso a un elevadísimo número de navegadores distintos, con múltiples versiones de cada uno y con distintos sistemas operativos, es *BrowserShots* (<http://browsershots.org/>). En esta página *Web* podremos introducir la *URL* de nuestro sitio (en caso de que no la tengamos disponible se puede probar con la *IP* de la máquina de desarrollo, asegurándose de que es accesible). Esto invocará a un servicio *web* que distribuirá la petición a múltiples máquinas con distintos navegadores instalados, devolviéndonos las capturas de pantalla en todos y cada uno de esos navegadores de nuestro sitio web, transcurrido un tiempo de proceso de la petición (en función de la hora del día y de la carga de trabajo del servicio puede tardar bastante). Si no cerramos la página o cancelamos la petición y tenemos paciencia, una vez terminado el proceso tendremos imágenes de nuestra web en multitud de navegadores y SO diferentes fácilmente, algo que de otra manera nos supondría un coste muy elevado. Debido al coste en tiempo de esta herramienta, se recomienda hacerlo con la versión final del interfaz de la aplicación.

**Paso 4. Utilizar herramientas automáticas de evaluación de accesibilidad**

Este último paso consiste en pasar a la muestra de páginas seleccionadas herramientas de evaluación automática de la accesibilidad como:

* *TAW* (<http://www.tawdis.net/taw3/cms/es>)
* *HERA* (<http://www.sidar.org/hera/index.php.en>)
* *EvalAccess* (<http://sipt07.si.ehu.es/evalaccess2/index.html>)
* *WAVE* (<http://wave.webaim.org/>)

Debemos tener en cuenta:

* Que hay que pasar un mínimo de dos herramientas de esta clase.
* Que sólo pueden probar algunos aspectos de la accesibilidad. Una vez eliminados todos los errores de comprobación automática de la página, debemos hacer todo lo posible por eliminar todos los de comprobación manual (de todas las herramientas pasadas).

**Paso 5. Resumen de resultados**

Finalmente, se incluirá un pequeño informe final con los siguientes aspectos:

* Tipos de problemas encontrados, como se han resuelto y aspectos positivos de la página.
* Indicar como se detectó cada problema.

#### Evaluación de Conformidad

La evaluación de conformidad combina la evaluación manual de la página con la evaluación semiautomática. Se suele emplear cuando se desarrolla un sitio nuevo o bien cuando se evalúa un sitio existente. En el caso de un PFC, debemos intentar pasar una evaluación de conformidad completa al sitio para considerar que realmente ha hecho un esfuerzo adecuado por lograr un nivel de accesibilidad óptimo.

**Paso 1. Determinar el alcance de la evaluación**

Este paso contempla:

* Definir y divulgar el nivel deseado de conformidad *WCAG 1.0* (*A*, *AA*, *AAA*). Se recuerda que las web destinadas a la administración pública deben tener al menos un nivel AA, siendo este un nivel mínimo exigible en un PFC. También pueden emplearse las normas *WCAG 2.0*. El siguiente enlace proporciona información de cómo pasar de la versión 1.0 a la versión 2.0 de forma resumida: <http://www.w3.org/WAI/WCAG20/from10/comparison/>
* Seleccionar un conjunto representativo de páginas para la evaluación manual, siguiendo el criterio expuesto en la revisión preliminar.

**Paso 2. Utilizar herramientas de evaluación automática de accesibilidad**

Este paso contempla:

* Validar los lenguajes utilizados (*HTML*, *CSS*,…) con las herramientas adecuadas que existan para ello. La “*Web Developer Extension*” de *Firefox* posee opciones para ello.
* Usar al menos dos herramientas de evaluación automática en la muestra de páginas seleccionada (ver la revisión preliminar). También se debe usar al menos 1 herramienta en la totalidad del sitio.
* Anotar y resolver los problemas encontrados.

**Paso 3. Evaluar manualmente la muestra de páginas**

Para ello debemos:

* Utilizar el *checklist* de puntos de control del *WCAG* que aparecerá tras esta explicación, según versión. Como es mucho más probable que en los PFC se use la versión 1.0 de las normas, al final de esta sección se ha incluido este *checklist* adaptado a *Word* y listo para rellenarse:
  + *WCAG 1.0*: <http://www.w3.org/TR/WCAG10/full-checklist.html>
  + *WCAG 2.0*: <http://www.w3.org/TR/2006/WD-WCAG20-20060427/appendixB.html>
* Examinar las páginas con al menos 3 navegadores gráficos en diferentes versiones y en diferentes plataformas (para lo cual puede usarse el servicio *web* *Browsershots* ya visto). Tener en cuenta especialmente estos puntos, que son una lista extendida de los que se enunciaron en la revisión preliminar. Para su comprobación podemos usar las mismas herramientas y procedimientos recomendados en dicha sección:
  + Desactivar las imágenes y probar como queda el aspecto de la aplicación. Se puede hacer fácilmente mediante el menú “*Images*” de la “*Web Developer Extension*” de *Firefox* de la que se habló anteriormente.
  + Apagar los altavoces (si la página tuviese alguna clase de narración oral o sonido)
  + Cambiar el tamaño del texto y comprobar que sigue siendo usable (muchos navegadores permiten hacer esto fácilmente con *CTRL + Rueda del ratón*).
  + Cambiar solamente el tamaño de letra de la página para ver cómo se comporta. En *Firefox* podemos ir a “Herramientas – Opciones – Contenido”, aunque también podemos hacerlo cambiando la *CSS* de la propia página si el navegador no soporta esta opción. Si un tamaño de letra estándar es 16, se puede probar con un tamaño mínimo (9) y un máximo (72) para ver qué ocurre. Posteriormente podemos hacer pruebas con dos tamaños intermedios (32 y 48), para ver qué ocurriría con nuestra página si los usuarios necesitan un tamaño de letra muy superior al estándar.
  + Cambiar la resolución y el tamaño de la ventana (verificando que no es necesario el *scroll* horizontal). Esto puede hacerse fácilmente con el *plugin* “*Web Developer Extension*” de *Firefox*. Este *plugin*, una vez instalado tiene una opción “*Resize*”. Mediante su sub-opción “*Edit Resize Dimensions*” podemos introducir nuevas resoluciones que podemos usar para comprobar cómo se comporta nuestra aplicación ante ellas. Resoluciones interesantes a probar son: 800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x720, 1280x768, 1280x960, 1280x1024 y 1600x1200. Las resoluciones a probar están condicionadas por la máxima resolución de nuestro monitor, por lo que se recomienda poner el mismo a la máxima resolución posible antes de hacer estas pruebas.
  + Relacionado con lo anterior, también se recomienda, si es posible, comprobar cómo se ve nuestra aplicación en múltiples tamaños de pantalla (15 pulgadas, 17 pulgadas,…). Otra posible prueba es redimensionar la página múltiples veces (probando a hacerla cada vez más grande y cada vez más pequeña) para ver cómo se comporta su contenido ante esta situación. Si el aspecto de la página se estropea por ello, entonces habremos encontrado un problema.
  + Probar a visualizar la página sin sus hojas de estilo *CSS* para asegurarse de que aún es legible y usable. Se puede hacer fácilmente mediante el menú “*CSS*” de la “*Web Developer Extension*” de *Firefox* de la que se habló anteriormente.
  + Probar a visualizar la página usando una escala de grises. Para esto podemos usar la herramienta web *GrayBit* (<http://graybit.com/main.php>). En lo referente a colores, también debemos usar herramientas de verificación de color:
    - ***Color Contrast Analyzer*** ([http://www.visionaustralia.org.au/info.aspx ?page=628](http://www.visionaustralia.org.au/info.aspx%20?page=628)): permite verificar que los colores de fondo y texto de una imagen o página web contrastan lo suficiente para ser distinguibles por cualquier persona, según los algoritmos desarrollados por el W3C.
    - ***Vischeck*** (<http://www.vischeck.com/>): muestra como ven una página web personas con distintos tipos de daltonismo: deuteranopia, protanopia y tritanopia.
  + Usar el teclado para navegar a través de los enlaces y controles de formularios, usando *Tab* para desplazarse.
  + Desactivar *scripts*, *applets*, *Flash*, etc. y comprobar que la página sigue siendo navegable. Para esto es especialmente útil el *plugin* *NoScript* de *Firefox*
* Examinar las páginas usando uno o varios navegadores especializados: al menos uno de texto y uno de voz (ver revisión preliminar).
* Leer y evaluar el contenido de las páginas, para buscar texto no claro o incongruente. Sobre todo debe primar que el texto de las páginas sea lo más claro posible.

**Paso 4. Elaborar el informe de conclusiones**

Finalmente se incluirá un informe de conclusiones que contemplará los siguientes aspectos:

* Resumen de los principales problemas encontrados y la solución dada a los mismos
* Resumen de los aspectos positivos que potencian la accesibilidad de la página
* Recomendación de fututas actividades para mejorar la accesibilidad de la página:
  + Reparación de barreras de accesibilidad encontradas y que no hayan podido ser solucionadas del todo o adecuadamente.
  + Ampliación de aspectos positivos de accesibilidad
  + Monitorización del sitio.

Por último, a modo de resumen se destacan aquí algunos aspectos muy importantes que no deben dejarse nunca de lado cuando se desarrolla una página, para minimizar los problemas cuando se haga una revisión de cualquier clase sobre la misma. No obstante, todo esto se contempla en el *checklist* del *WCAG*:

* Poner un texto alternativo para las imágenes
* Poner texto alternativo en los hipervínculos
* Revisar los formularios una vez creados (navegación, claridad)
* Marcos: títulos en los marcos y existencia de *tags* *<noframes>*
* Desactivar *scripts* y *Flash* y comprobar que la página no pierde funcionalidades
* Navegar sólo con el teclado y comprobar que se puede acceder a todo el sitio.
* Hacer especial hincapié en la revisión de la página de inicio (más importante).

#### Checklist del WCAG 1.0

La siguiente tabla es el *checklist* que el *WCAG* proporciona para verificar las pautas de accesibilidad de la aplicación *web*, pero adaptado a *Word* para poder ser editado fácilmente. Cada punto tiene antes un hiperenlace que va directamente a la web del *WCAG* para proporcionar explicaciones adicionales sobre el mismo (que pueden ir bien para arreglar los problemas detectados).

**Puntos de verificación Prioridad 1:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **En general (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [1.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-text-equivalent) Proporcione un texto equivalente para todo elemento no textual (Por ejemplo, a través de "alt", "longdesc" o en el contenido del elemento). *Esto incluye:* imágenes, representaciones gráficas del texto, mapas de imagen, animaciones (Por ejemplo, *GIFs* animados), "applets" y objetos programados, "ascii art", marcos, scripts, imágenes usadas como viñetas en las listas, espaciadores, botones gráficos, sonidos (ejecutados con o sin interacción del usuario), archivos exclusivamente auditivos, banda sonora del vídeo y vídeos. |  | **X** |  |
| [2.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-color-convey) Asegúrese de que toda la información transmitida a través de los colores también esté disponible sin color, por ejemplo mediante el contexto o por marcadores. | **X** |  |  |
| [4.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-identify-changes) Identifique claramente los cambios en el idioma del texto del documento y en cualquier texto equivalente (por ejemplo, leyendas). |  |  | **X** |
| [6.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-order-style-sheets) Organice el documento de forma que pueda ser leído sin hoja de estilo. Por ejemplo, cuando un documento HTML es interpretado sin asociarlo a una hoja de estilo, tiene que ser posible leerlo. |  |  |  |
| [6.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-dynamic-source) Asegúrese de que los equivalentes de un contenido dinámico son actualizados cuando cambia el contenido dinámico. |  |  |  |
| [7.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-flicker) Hasta que las aplicaciones de usuario permitan controlarlo, evite provocar destellos en la pantalla. |  |  |  |
| [14.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-simple-and-straightforward) Utilice el lenguaje apropiado más claro y simple para el contenido de un sitio. |  |  |  |
| **Y si utiliza imágenes y mapas de imagen (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [1.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-redundant-server-links) Proporcione vínculos redundantes en formato texto para cada zona activa de un mapa de imagen del servidor. |  |  |  |
| [9.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-client-side-maps) Proporcione mapas de imagen controlados por el cliente en lugar de por el servidor, excepto donde las zonas sensibles no puedan ser definidas con una forma geométrica. |  |  |  |
| **Y si utiliza tablas (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [5.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-table-headers) En las tablas de datos, identifique los encabezamientos de fila y columna. |  |  |  |
| [5.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-table-structure) Para las tablas de datos que tienen dos o más niveles lógicos de encabezamientos de fila o columna, utilice marcadores para asociar las celdas de encabezamiento y las celdas de datos. |  |  |  |
| **Y si utiliza marcos ("frames") (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [12.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-redundant-server-links1) Titule cada marco para facilitar su identificación y navegación. |  |  |  |
| **Y si utiliza "applets" y "scripts" (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [6.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-scripts) Asegure que las páginas sigan siendo utilizables cuando se desconecten o no se soporten los scripts, *applets* u otros objetos programados. Si esto no es posible, proporcione información equivalente en una página alternativa accesible. |  |  |  |
| **Y si utiliza multimedia (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [1.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-auditory-descriptions) Hasta que las aplicaciones de usuario puedan leer en voz alta automáticamente el texto equivalente de la banda visual, proporcione una descripción auditiva de la información importante de la banda visual de una presentación multimedia. |  |  |  |
| [1.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-synchronize-equivalents) Para toda presentación multimedia dependiente del tiempo (por ejemplo, una película o animación) sincronice alternativas equivalentes (por ejemplo, subtítulos o descripciones de la banda visual) con la presentación. |  |  |  |
| **Y si todo lo demás falla (Prioridad 1)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [11.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-alt-pages) Si, después de los mayores esfuerzos, no puede crear una página accesible, proporcione un vínculo a una página alternativa que use tecnologías *W3C*, sea accesible, tenga información (o funcionalidad) equivalente y sea actualizada tan a menudo como la página (original) inaccesible. |  |  |  |

**Puntos de verificación Prioridad 2:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **En general (Prioridad 2)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [2.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-color-contrast) Asegúrese de que las combinaciones de los colores de fondo y primer plano tengan el suficiente contraste para que sean percibidas por personas con deficiencias de percepción de color o en pantallas en blanco y negro [Prioridad 2 para las imágenes. Prioridad 3 para los textos]. |  |  |  |
| [3.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-use-markup) Cuando exista un marcador apropiado, use marcadores en vez de imágenes para transmitir la información. |  |  |  |
| [3.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-identify-grammar) Cree documentos que estén validados por las gramáticas formales publicadas. |  |  |  |
| [3.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-style-sheets) Utilice hojas de estilo para controlar la maquetación y la presentación. |  |  |  |
| [3.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-relative-units) Utilice unidades relativas en lugar de absolutas al especificar los valores en los atributos de los marcadores de lenguaje y en los valores de las propiedades de las hojas de estilo. |  |  |  |
| [3.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-logical-headings) Utilice elementos de encabezado para transmitir la estructura lógica y utilícelos de acuerdo con la especificación. |  |  |  |
| [3.6](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-list-structure) Marque correctamente las listas y los ítems de las listas. |  |  |  |
| [3.7](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-quotes) Marque las citas. No utilice el marcador de citas para efectos de formato tales como sangrías. |  |  |  |
| [6.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-fallback-page) Asegúrese de que los contenidos dinámicos son accesibles o proporcione una página o presentación alternativa. |  |  |  |
| [7.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-blinking) Hasta que las aplicaciones de usuario permitan controlarlo, evite el parpadeo del contenido (por ejemplo, cambio de presentación en periodos regulares, así como el encendido y apagado). |  |  |  |
| [7.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-no-periodic-refresh) Hasta que las aplicaciones de usuario proporcionen la posibilidad de detener las actualizaciones, no cree páginas que se actualicen automáticamente de forma periódica. |  |  |  |
| [7.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-no-auto-forward) Hasta que las aplicaciones de usuario proporcionen la posibilidad de detener el redireccionamiento automático, no utilice marcadores para redirigir las páginas automáticamente. En su lugar, configure el servidor para que ejecute esta posibilidad. |  |  |  |
| [10.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-pop-ups) Hasta que las aplicaciones de usuario permitan desconectar la apertura de nuevas ventanas, no provoque apariciones repentinas de nuevas ventanas y no cambie la ventana actual sin informar al usuario. |  |  |  |
| [11.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-latest-w3c-specs) Utilice tecnologías *W3C* cuando estén disponibles y sean apropiadas para la tarea y use las últimas versiones que sean soportadas. |  |  |  |
| [11.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-deprecated) Evite características desaconsejadas por las tecnologías *W3C*. |  |  |  |
| [12.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-group-information) Divida los bloques largos de información en grupos más manejables cuando sea natural y apropiado. |  |  |  |
| [13.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-meaningful-links) Identifique claramente el objetivo de cada vínculo. |  |  |  |
| [13.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-use-metadata) Proporcione metadatos para añadir información semántica a las páginas y sitios. |  |  |  |
| [13.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-site-description) Proporcione información sobre la maquetación general de un sitio (por ejemplo, mapa del sitio o tabla de contenidos). |  |  |  |
| [13.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-clear-nav-mechanism) Utilice los mecanismos de navegación de forma coherente. |  |  |  |
| **Y si utiliza tablas (Prioridad 2)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [5.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-table-for-layout) No utilice tablas para maquetar, a menos que la tabla tenga sentido cuando se alinee. Por otro lado, si la tabla no tiene sentido, proporcione una alternativa equivalente (la cual debe ser una versión alineada). |  |  |  |
| [5.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-table-layout) Si se utiliza una tabla para maquetar, no utilice marcadores estructurales para realizar un efecto visual de formato. |  |  |  |
| **Y si utiliza marcos ("frames") (Prioridad 2)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [12.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-frame-longdesc) Describa el propósito de los marcos y cómo éstos se relacionan entre sí, si no resulta obvio solamente con el título del marco. |  |  |  |
| **Y si utiliza formularios (Prioridad 2)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [10.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-unassociated-labels) Hasta que las aplicaciones de usuario soporten explícitamente la asociación entre control de formulario y etiqueta, para todos los controles de formularios con etiquetas asociadas implícitamente, asegúrese de que la etiqueta está colocada adecuadamente. |  |  |  |
| [12.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-associate-labels) Asocie explícitamente las etiquetas con sus controles. |  |  |  |
| **Y si utiliza "applets" y "scripts" (Prioridad 2)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [6.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-keyboard-operable-scripts) Para los *scripts* y *applets*, asegúrese de que los manejadores de eventos sean independientes del dispositivo de entrada. |  |  |  |
| [7.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-avoid-movement) Hasta que las aplicaciones de usuario permitan congelar el movimiento de los contenidos, evite los movimientos en las páginas. |  |  |  |
| [8.1](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-directly-accessible) Haga los elementos de programación, tales como *scripts* y *applets*, directamente accesibles o compatibles con las ayudas técnicas [Prioridad 1 si la funcionalidad es importante y no se presenta en otro lugar; de otra manera, Prioridad 2]. |  |  |  |
| [9.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-keyboard-operable) Asegúrese de que cualquier elemento que tiene su propia interfaz pueda manejarse de forma independiente del dispositivo. |  |  |  |
| [9.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-device-independent-events) Para los "scripts", especifique manejadores de evento lógicos mejor que manejadores de eventos dependientes de dispositivos. |  |  |  |

**Puntos de verificación Prioridad 3:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **En general (Prioridad 3)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [4.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-expand-abbr) Especifique la expansión de cada abreviatura o acrónimo cuando aparezcan por primera vez en el documento. |  |  |  |
| [4.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-identify-lang) Identifique el idioma principal de un documento. |  |  |  |
| [9.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-tab-order) Cree un orden lógico para navegar con el tabulador a través de vínculos, controles de formulario y objetos. |  |  |  |
| [9.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-keyboard-shortcuts) Proporcione atajos de teclado para los vínculos más importantes (incluidos los de los mapas de imagen de cliente), los controles de formulario y los grupos de controles de formulario. |  |  |  |
| [10.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-divide-links) Hasta que las aplicaciones de usuario (incluidas las ayudas técnicas) interpreten claramente los vínculos contiguos, incluya caracteres imprimibles (rodeados de espacios), que no sirvan como vínculo, entre los vínculos contiguos. |  |  |  |
| [11.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-content-preferences) Proporcione la información de modo que los usuarios puedan recibir los documentos según sus preferencias (por ejemplo, idioma, tipo de contenido, etc.). |  |  |  |
| [13.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-nav-bar) Proporcione barras de navegación para destacar y dar acceso al mecanismo de navegación. |  |  |  |
| [13.6](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-group-links) Agrupe los vínculos relacionados, identifique el grupo (para las aplicaciones de usuario) y, hasta que las aplicaciones de usuario lo hagan, proporcione una manera de evitar el grupo. |  |  |  |
| [13.7](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-searches) Si proporciona funciones de búsqueda, permita diferentes tipos de búsquedas para diversos niveles de habilidad y preferencias. |  |  |  |
| [13.8](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-front-loading) Localice la información destacada al principio de los encabezamientos, párrafos, listas, etc. |  |  |  |
| [13.9](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-bundled-version) Proporcione información sobre las colecciones de documentos (por ejemplo, los documentos que comprendan múltiples páginas). |  |  |  |
| [13.10](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-skip-over-ascii) Proporcione un medio para saltar sobre un *ASCII* *art* de varias líneas. |  |  |  |
| [14.2](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-icons) Complemente el texto con presentaciones gráficas o auditivas cuando ello facilite la comprensión de la página. |  |  |  |
| [14.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-consistent-style) Cree un estilo de presentación que sea coherente para todas las páginas. |  |  |  |
| **Y si utiliza imágenes o mapas de imagen (Prioridad 3)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [1.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-redundant-client-links) Hasta que las aplicaciones de usuario interpreten el texto equivalente para los vínculos de los mapas de imagen de cliente, proporcione vínculos de texto redundantes para cada zona activa del mapa de imagen de cliente. |  |  |  |
| **Y si utiliza tablas (Prioridad 3)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [5.5](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-table-summaries) Proporcione resúmenes de las tablas. |  |  |  |
| [5.6](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-abbreviate-labels) Proporcione abreviaturas para las etiquetas de encabezamiento. |  |  |  |
| [10.3](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-linear-tables) Hasta que las aplicaciones de usuario (incluidas las ayudas técnicas) interpreten correctamente los textos contiguos, proporcione un texto lineal alternativo (en la página actual o en alguna otra) para todas las tablas que maquetan texto en paralelo, en columnas de palabras. |  |  |  |
| **Y si utiliza formularios (Prioridad 3)** | **Sí** | **No** | **N/A** |
| [10.4](http://www.discapnet.es/web_accesible/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#tech-place-holders) Hasta que las aplicaciones de usuario manejen correctamente los controles vacíos, incluya caracteres por defecto en los cuadros de edición y áreas de texto. |  |  |  |

#### Accesibilidad con Dispositivos Móviles

En caso de que la página a analizar esté destinada a un dispositivo móvil (o tenga una parte o una versión destinada para los mismos), se proporcionan aquí enlaces a herramientas e información útil en estos casos:

* ***W3C mobileOK Checker***: <http://validator.w3.org/mobile/>
* ***TAW Ok Basic***: <http://validadores.tawdis.net/mobileok/es>
* ***Ready.mobi***: <http://ready.mobi/launch.jsp?locale=en_EN>

Otro aspecto a tener en cuenta con estos dispositivos es que si tenemos que evaluar la página en varios de ellos puede ser muy difícil conseguir el hardware necesario. No obstante, para esto nos pueden servir emuladores de los mismos, que permitan comprobar sobre un mismo PC y de forma rápida y sencilla como se ve nuestro sitio en distintos dispositivos móviles con gran fiabilidad. Podemos pues usarlos para enriquecer nuestras pruebas de usabilidad, mostrando cómo se ve nuestra aplicación en un dispositivo móvil. Ejemplos son:

* **.mobi**: <http://mtld.mobi/emulator.php>
* ***The Openwave Phone Simulator***: [http://developer.openwave.com/dvl/tools\_and\_sdk/ phone\_simulator/](http://developer.openwave.com/dvl/tools_and_sdk/%20phone_simulator/)

Una vez pasadas las pruebas indicadas en estos enlaces (para las que también pueden tomarse ideas de las pruebas de accesibilidad anteriores), se debe hacer un informe similar a los de la sección anterior indicando:

* Tipos de problemas encontrados, como se han resuelto y aspectos positivos de la página.
* Indicar como se detectó cada problema.

## Pruebas de Rendimiento

Explicamos el desarrollo, resultados y cambios derivados de la ejecución de todas las pruebas de rendimiento que hayamos especificado para el sistema, según lo que hemos diseñado en el anteriormente.

# Manuales del Sistema

## Manual de Instalación

Elaborar un manual que contemple todos los pasos necesarios para instalar nuestro sistema, incluyendo la instalación de otras herramientas o software cualquiera (sea o no comercial) necesario para que funcione. Debemos explicarlo todo paso a paso de forma clara y acompañarlo por capturas de pantalla adecuadas.

## Manual de Ejecución

Este manual contemplará todos los pasos necesarios para el arranque de nuestro sistema, lo que es especialmente importante en caso de sistemas con clientes y servidores o distintos procesos que deban arrancarse independientemente.

Por otra parte, también debemos incluir procedimientos para parar adecuadamente la aplicación.

## Manual de Usuario

El manual de usuario es algo muy importante debido a que es el documento que servirá a los usuarios de nuestro sistema para saber cómo funciona cada una de las partes de nuestra aplicación. Debemos pues describir cómo funcionan todas las opciones de las misma, que parámetros tiene, que cosas debemos hacer para que todas las operaciones funcionen correctamente y cualquier otro aspecto que consideremos oportuno para explicar el funcionamiento del sistema.

No debemos escatimar detalles en este manual ya que es la herramienta para que los usuarios comprendan nuestro sistema. También debemos hacer el mayor uso posible de capturas de pantalla para mejorar nuestras explicaciones.

## Manual del Programador

En este manual debemos describir cualquier aspecto que pueda ayudar a otros programadores a ampliar, modificar o entender aspectos de la construcción de nuestra aplicación. Debemos por tanto hacer una descripción general de los distintos aspectos involucrados en la construcción del sistema que puedan ser más difíciles de entender y también describir los procedimientos necesarios para hacer ciertas ampliaciones que hayamos contemplado en el diseño del sistema (añadir nuevas entidades, nuevos atributos a entidades existentes, nuevos servicios que usen a los ya desarrollados, modificaciones en la interfaz, etc.).

# Conclusiones y Ampliaciones

## Conclusiones

Conclusiones del sistema: Qué hemos elaborado, si los resultados están dentro de lo esperado, si hemos cumplido las expectativas, justificación de haber escogido las mejores opciones para cada uno de los aspectos del sistema, etc.

## Ampliaciones

Cualquier labor de ampliación que tengamos contemplada en el sistema debe ser descrita aquí, mencionando en qué consiste, cómo ampliará el sistema, qué ventajas nos aporta y porqué no se ha incluido en el sistema diseñado, entre otros aspectos.

--

Las ampliaciones y mejoras que más interesante resultaría realizar son las siguientes:

* Mejorar el lematizador: aunque el lematizador actual sea lo suficientemente bueno para realizar un análisis de esta correspondencia en concreto, se podrían buscar reglas generales para algunas de las palabras que se han ajustado con reglas específicas. De esta forma no solo se conseguiría un lematizador más universal si no que se mejoraría el rendimiento del mismo.
* Refactorizar el código de la web: con esta ampliación se pretender intentar mejorar el rendimiento de los grafos de D3.js ya que, al cargar tantos elementos como aparecen en la correspondencia de Gaspar Melchor de Jovellanos, los sufren de subidas en el tiempo de respuesta. Además, se podrían añadir nuevas funcionalidades para apoyar la visualización de los datos, como ya hacen la barra de búsqueda, los filtros, etc.
* Crear una red social completa: esta ampliación consistiría en buscar la correspondencia de los interlocutores de Jovellanos para poder analizar con quien hablan aparte de con él y poder desarrollar una red más compleja.
* Convertir la web en una herramienta: aprovechando el trabajo realizado con D3.js, JSON y JavaScript para realizar los grafos, se podría, mediante un proyecto más extenso, desarrollar una aplicación web que genere los grafos de forma automática al proporcionarle los datos en un formato concreto. Esta aplicación sería muy útil para los historiadores que no tienen los conocimientos técnicos o el tiempo necesarios para realizar este tipo de visualizaciones.

# Presupuesto

A continuación se presentan dos posibles alternativas para el desarrollo del presupuesto del proyecto. La primera de ellas (recomendada) contempla muchos más aspectos y es más completa en líneas generales que la segunda. Seleccionar una u otra depende del criterio del director y del tipo de proyecto. Se presentan ambas para que se seleccione la que se considere más adecuada en cada caso. Otra posible opción es tomar elementos de ambas opciones a conveniencia. **En cualquier caso, consultar al director de proyecto acerca de cuál de las dos es más adecuada para el proyecto desarrollado.**

**--**

A continuación, se presentan el desarrollo del presupuesto, el presupuesto interno y el presupuesto para el cliente.

## Desarrollo de Presupuesto Detallado (Opción 1) (Recomendado)

A la hora de elaborar un presupuesto hay que tener en cuenta dos aspectos importantes:

* ¿Cuánto cuesta desarrollar el proyecto? **(Presupuesto de Costes)**
* ¿Cuánto voy a cobrar por los trabajos? **(Presupuesto del Cliente)**

El alumno debe realizar ambos. Por lo que respecta al presupuesto del cliente, se hará constar en esta sección y deberá estar basado en el presupuesto de costes realizado. El presupuesto de costes puede realizarse en esta sección o figurar en un anexo específico, a criterio del director del proyecto.

Dicho presupuesto debe ser claro y exhaustivo, adelantándose a las dudas del cliente y presentando todos los elementos, de manera que no exista ningún “punto oscuro”. Para ello deben constar únicamente ítems que entienda el cliente. Como ejemplo, el coste de amortización de los equipos de desarrollo no es un dato que deba constar en este presupuesto, sino en el de costes. Un curso de formación, el análisis del sistema, la instalación de un SGBD, etc. si son elementos que entregamos al cliente, sí deben constar en este apartado.

En general el presupuesto del cliente debe cubrir el presupuesto de costes de desarrollo para que el proyecto resulte rentable y debe tener un margen de beneficio con respecto a aquel.

El presupuesto del cliente no debe ser una tabla de valores monetarios vacía, sino que debe ser acompañado por una explicación de estos valores.

Las características fundamentales que debe cumplir son:

* **Completo:** Desde la presentación de nuestra empresa, hasta la solución que pensamos darle al proyecto del cliente, ejemplos de proyectos ya realizados, presupuesto cerrado indicando qué incluye y tan importante como esto, qué no incluye.
* **Claro:** Siempre hay que pensar que el cliente no sabe. Si sabe puede pensar que somos muy básicos, pero si no sabe y le pasamos un presupuesto excesivamente técnico, no le podremos hacer llegar nuestra idea de manera que él pueda visualizar el resultado.
* **Conciso:** No hay que andarse por las ramas. A nosotros nos interesa poder transmitir la mayor cantidad de ideas en el menor espacio posible. Para ello, es muy recomendable utilizar tablas y/o puntos.

A la hora de desarrollar el presupuesto, debemos pensar en hacer referencias a:

* **Metodología de trabajo:** Explicar al cliente como vamos a hacer las cosas, comentar por ejemplo que primero se va a diseñar la web o la base de datos, que hasta que no se apruebe (firmado), no se va a pasar a la siguiente fase.
* **Tiempos de ejecución:** Hay que cumplirlos. También hay que ajustar mucho e indicar cuáles son nuestras responsabilidades y cuáles son las suyas en cuanto a entregas de material, validaciones etc., y la influencia que tendrá en los tiempos, el retraso en las entregas y las aprobaciones.
* **Presupuesto detallado propiamente dicho:** Es muy útil tabular cada una de las secciones que van a componer el proyecto y desglosarlo por su coste.
* **Formas de pago (Si procede):** Indicando también los plazos que habrá que cumplir.

Todos estos apartados, pueden no llevar este orden, incluso estar mezclados, pero es importante tener transmitir todo esto claramente al cliente. Un ejemplo de un desglose de un presupuesto en una tabla se muestra a continuación:



El presupuesto debe contener:

* Cuando proceda, un cuadro de precios de las unidades de medida correspondientes: componentes de hardware, elementos de software, horas persona de diferentes categorías, elementos auxiliares y otros.
* Cuando proceda, costes de unidades lógicas con entidad propia dentro del proyecto, con la descomposición correspondiente de componentes de hardware, elementos de software, horas persona, elementos auxiliares y otros.
* El presupuesto propiamente dicho debe contener la valoración económica global, descompuesta siguiendo la estructura de desglose de los elementos utilizada en la planificación y ejecución del proyecto.
* El presupuesto debe especificar claramente las bases con las que se confecciona el mismo.

## Presupuesto Cliente

En esta sección debemos rellenar esta tabla Excel para calcular el coste económico de desarrollar el sistema planteado en la documentación. Debemos considerar cosas como las horas de análisis, diseño y programación, el personal necesario, materiales, programas, equipos, etc.

Si fuese necesario, podemos incluir en esta sección una planificación temporal de las distintas etapas del proyecto (análisis, diseño, etc.).

--

Para el presupuesto del cliente, se han agrupado las unidades de trabajo en las dos grandes partes del proyecto: Análisis del lenguaje y la página web.



# Referencias Bibliográficas

## Libros y Artículos

Libros y artículos usados de alguna forma durante el desarrollo del proyecto o su documentación.

**Formato sugerido:**

**[<PrimerApellidoAutor><DosUltimosDigitosDelAño>]** <Apellidos1, Nombre1; Apellidos2, Nombre2;…>. ”<Título del libro o Articulo>”. <Editorial o lugar de publicación>. <Año (4 cifras)>.

**Ejemplo:**

**[Redondo07]** Redondo L., J. Manuel; De Tal y Cual, Menganito. ”Ejemplo para la plantilla de PFC”. Universidad de Oviedo. 2007.

Si tenemos el ISBN, debemos también ponerlo al final.

--

1. **[Ester, Kriegel, Sander y Li, 1996]** “A density-based algorithm for discovering clusters in large spatial databases with noise”. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.71.1980>. 2018
2. **[Grün y Hornik, 2011]** “topicmodels: An R Package for Fitting Topic Models”. Journal of Statistical Software. 2018
3. **[David M. Blei, Andrew Y. Ng y Michael I. Jordan, 2003]** “Latent Dirichlet Allocation”. <http://jmlr.csail.mit.edu/papers/v3/blei03a.html>. 2018

## Referencias en Internet

Páginas Web consultadas para cualquier aspecto relacionado con el desarrollo del sistema o su documentación.

**Formato sugerido:**

**[<PrimerApellidoAutor><DosUltimosDigitosDelAño>]** <Apellidos1, Nombre1; Apellidos2, Nombre2;…>. “<Título de la página Web>”. <URL>. <Año en el que se consultó (4 cifras)>.

**Ejemplo:**

**[Redondo07]** Redondo L., J. Manuel; De Tal y Cual, Menganito. “Título de la página Web de ejemplo”. www.unaurlcualquiera.com. 2007.

Si tenemos más datos que permitan localizar la información dentro de la página, podemos ponerla donde consideremos oportuno.

Esta referencia es real (se usa dentro del documento) y debe dejarse aquí siempre que usemos el cuestionario que la menciona en la sección de usabilidad.

**[Hassan08]** Hassan Montero, Y. “Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web”. <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>

1. **[Ingo Feinerer, 2017]** Documentación paquete *tm*. <https://cran.r-project.org/web/packages/tm/tm.pdf>. 2018
2. **[Ingo Feinerer, 2017]** “Introduction to the TM package. Text Mining in R”. <https://cran.r-project.org/web/packages/tm/tm.pdf>. 2018
3. **[Bouchet-Valat, 2014] “**Snowball stemmers based on the C libstemmer UTF-8 library”. <https://cran.r-project.org/web/packages/SnowballC/SnowballC.pdf>. 2018
4. **[Witten and Tibshirani, 2013]** “Perform sparse hierarchical clustering and sparse k-means clustering”. <https://cran.r-project.org/web/packages/sparcl/sparcl.pdf> . 2018
5. **[Galiano]** “El algoritmo k-means aplicado a clasificación y procesamiento de imágenes”. [https://www.unioviedo.es/compnum/laboratorios\_py/kmeans/kmeans.html](https://www.unioviedo.es/compnum/laboratorios_py/kmeans/kmeans.html#El-algoritmo-k-means-aplicado-a-clasificaci%C3%B3n-y-procesamiento-de-im%C3%A1genes). 2018
6. **[Trevino, 2016]** “Introduction to K-means clustering”. <https://www.datascience.com/blog/k-means-clustering>. 2018
7. “Hierarchical clustering”. <http://www.saedsayad.com/clustering_hierarchical.htm>. 2018
8. **[Statistical Tools for High-Throughput Data Analysis] “**Hierarchical Clustering Essentials - Unsupervised Machine Learning”. <http://www.sthda.com/english/wiki/print.php?id=237>. 2018
9. **[Michael Greenacre]** “Hierarchical cluster analysis”. <http://www.econ.upf.edu/~michael/stanford/maeb7.pdf>. 2018
10. **[Moise, Pournaras y Hellbing]** “Density-Based Clustering”. <https://www.ethz.ch/content/dam/ethz/special-interest/gess/computational-social-science-dam/documents/education/Spring2015/datascience/clustering2.pdf>. 2018
11. **[Nandi, 2015]** “Density-Based Clustering”. <https://blog.dominodatalab.com/topology-and-density-based-clustering/>. 2018
12. **[Statistical Tools for High-Throughput Data Analysis]** “DBSCAN: density-based clustering for discovering clusters in large datasets with noise - Unsupervised Machine Learning”. <http://www.sthda.com/english/wiki/print.php?id=246>. 2018
13. **[Brett, 2012]** “Topic Modeling: A Basic Introduction”. <http://journalofdigitalhumanities.org/2-1/topic-modeling-a-basic-introduction-by-megan-r-brett/>. 2018.
14. “Documentación sobre el método *silhouette*”. <http://stat.ethz.ch/R-manual/R-devel/library/cluster/html/silhouette.html>. 2018

# Apéndices

## Glosario y Diccionario de Datos

Por orden alfabético, todos los términos que se consideren importantes en la aplicación con una descripción breve de su significado dentro de la aplicación.

* **Término1**: Descripción del significado.
* **Término2**: Descripción del significado.

## Contenido Entregado en el CD-ROM

### Contenidos

Descripción del contenido de los diskettes o *CDs* (directorios y para qué sirve cada cosa), descripción de esta documentación y de cualquier material que adicionalmente se entregue en la presentación. En esta sección se presenta una estructura de directorios de ejemplo para el CD que se puede seguir para distribuir todos sus contenidos en el mismo. Conviene por tanto tenerla en cuenta desde el principio de la implementación.

##### Introducción

La estructura de directorios del proyecto debe poder recoger todos los ficheros relacionados con el proyecto, clasificándolos por su propósito dentro del mismo. Los tipos más frecuentes son: ficheros fuente, ficheros de configuración, ficheros de documentación…

Se deben crear directorios para contener cada uno de los tipos de ficheros. Tener una estructura estandarizada de los directorios del proyecto es importante por varias razones:

* Ayuda a localizar la información del proyecto. Por ejemplo, los ficheros fuente siempre deben estar en la carpeta *src*.
* Ayuda a los desarrolladores a determinar donde debe ir cada fichero.
* Permite crear scripts de construcción estandarizados.

##### Recomendación estructura general directorios del CD

**NOTA:** El nombre del CD debe corresponder con el del proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Directorio** | **Contenido** |
| *./ Directorio raíz del CD* | Contiene un fichero leeme.txt explicando toda esta estructura. Se puede incluir *autorun* e icono del proyecto si existe. |
| *./<nombre\_proyecto>* | Contiene toda la estructura de directorios del proyecto para desarrollo. **Ver la tabla Recomendación de estructura de directorios de desarrollo**. <nombre\_proyecto> debe sustituirse por el nombre corto del proyecto. |
| *./instalacion* | Ficheros utilizados para la instalación del proyecto. |
| *./documentacion* | Contiene toda la documentación asociada al proyecto. Es necesario incluir un fichero con el documento final del proyecto (en formato .*doc* o .*docx* de *Word* o bien .*sxw* de *Open Office*, por ejemplo) además de un fichero .*PDF* |
| *./documentacion/img* | Directorio que contiene las imágenes utilizadas en la documentación. Estas imágenes tendrán formato .*png* si son capturas de pantalla, .*wmf* si son diagramas o esquemas y .*jpg* sólo si son fotografías. |
| *./documentacion/uml* | Ficheros que genera la herramienta (Rose, *ArgoUML*, etc.) con la que se han generado los diagramas UML y de entidad relación. |
| *./presentacion* | Directorio que contiene la presentación en *Powerpoint* o equivalente utilizada el día de la defensa del proyecto, si está disponible en el momento de realizar el CD. |
| *./herramientas* | Contiene los ficheros de instalación de las herramientas utilizadas para el desarrollo o puesta en marcha del proyecto (lógicamente sólo las que sean distribuibles). |
| *./herram/desarrollo* | Ficheros de instalación de las herramientas utilizadas en el desarrollo |
| *./herram/explotacion* | BD, servidor Web y herramientas en general. |

##### Recomendación de la Estructura de Directorios de “desarrollo”

Se muestra aquí el contenido del directorio de desarrollo de la tabla anterior, incluyendo todos los directorios que deben depender del mismo. Algunos de los elementos sea han incluido suponiendo que se están usando ciertas tecnologías Java. En caso de no usarlas, buscaremos un equivalente existente (si lo hay) en la que estemos usando nosotros.

|  |  |
| --- | --- |
| **Directorio** | **Contenido** |
| *./ Directorio raíz de “desarrollo”* | Contiene los ficheros de proyecto del IDE utilizado. |
| *./build* | Contiene el build.xml de *ant* (si lo usamos). Debemos situarnos dentro para poder invocarlo. |
| *./conf* | Contiene los diferentes ficheros de configuración del proyecto. Podría contener distintos subdirectorios, en función de la tecnología usada. En este ejemplo se muestra un ejemplo de un proyecto *Web* hecho con tecnologías *Java*:   * **web**: contiene los ficheros de configuración de la aplicación Web (por ejemplo: web.xml). * **ear**: contiene los ficheros de configuración de una aplicación empresarial (por ejemplo: application.xml). * **ejb**: contiene los descriptores de despliegue de los EJB. |
| *./dist* | Directorio donde se sitúan los ficheros para la distribución del proyecto. Por ejemplo: los ficheros *.war* o *.ear.* |
| *./doc* | Contiene toda la documentación relativa al proyecto, incluyendo los ficheros generados por herramientas de generación de documentación automática como *Javadoc* o similar. |
| *./lib* | Bibliotecas externas (.*jar*, .*dll*, …) necesarias para compilar y distribuir, de las que depende este proyecto. |
| *./compile-lib* | Bibliotecas externas (.*jar*, .*dll*, …) necesarias para compilar pero que no deseamos distribuir. |
| *./src* | Ficheros fuente |
| *./src/java* | Todos los ficheros *Java*, lógicamente agrupados en los paquetes correspondientes. |
| *./src/sql* | Este directorio contiene los scripts de *SQL* que permiten construir y meter los datos iniciales en la base de datos del proyecto (si existe). |
| *./web* | Este directorio contiene los ficheros (.*JSP*, .*ASPX*, .*HTML*, …) de la *Web* (si el proyecto incluyese una). |
| ./web/images | Contiene las imágenes utilizadas por los ficheros de la web del proyecto. |
| ./classes | Directorio donde se guardan los ficheros compilados (como por ejemplo los .*class*) |
| ./test | Directorio base para todos los ficheros utilizados en la automatización del proceso de prueba. |
| ./test/java | Contiene todas las pruebas unitarias utilizadas en el proceso de prueba automatizado. |
| ./test/sql | Scripts *SQL* utilizados en la carga de datos de prueba |
| ./bak | Directorio donde se pueden guardar versiones antiguas de los ficheros fuente del proyecto. |

### Código Ejecutable e Instalación

Descripción de los contenidos del código ejecutable y de la instalación de la aplicación en un ordenador. Breve manual de instalación y puesta en marcha de la aplicación (solamente unos pasos sencillos que faciliten este proceso, sin explicar nada (para eso está el manual de instalación propiamente dicho).

### Ficheros de Configuración

Descripción de todos los ficheros necesarios para poder hacer funcionar la aplicación (ficheros de configuración, ficheros de datos, etc.).

## Índice Alfabético

Este índice alfabético esta generado automáticamente por Word e incluirá todos los términos que nosotros marquemos adecuadamente con la herramienta que *Word* posee para ello (en *Word 2007*, seleccionamos la palabra o frase a indexar y vamos luego a *Referencias - Marcar Entrada*. En el cuadro que sale seleccionados luego “*Marcar*”, o “*Marcar todas*” para que se busquen todas las apariciones de dicha palabra en el documento). No debemos pues incluir palabras “a mano” en él. Este índice tiene una serie de ejemplos para ilustrar como funciona. No debemos olvidarnos de usar la opción “Actualizar campos” al finalizar la documentación.

**NOTA: Quitar esta explicación en la documentación final.**

I

índice alfabético, 109

P

Palabra1, 7

problemas encontrados, 70

pruebas unitarias, 48, 60, 73, 108

R

Redondo L., J. Manuel, 104

## Código Fuente

El código fuente tiene que ir dividido por paquetes y por archivos, con un formato que haga que resulte legible, tal y como se muestra a continuación en este ejemplo. En la mayoría de las ocasiones, es posible que no sea conveniente colocar la totalidad del código fuente en esta sección, sino solo una parte, que contenga aquellas clases más significativas e importantes. En cualquier caso, conviene consultar al director del proyecto este aspecto. Para dar un formato al código apropiado, podemos probar a copiarlo directamente de nuestro editor y ver si el texto acarrea sus propiedades de estilo (no funcionará en todos los editores), o bien usar programas como *Scintilla* (*Windows*) (<http://www.scintilla.org/>) o el editor *Kate* (para *KDE*, *Linux*) (<http://kate-editor.org/>)

### Paquete Ejemplo 1:

#### Fichero “A.cs”:

lematizador <- function(word, all.words = FALSE, commonwords = spcommonwors, dictionary = spdictionary, morphemes = spmorphemes, ...) {

word <- tolower(as.character(word))

getcanonicalword <- function(words, database, all.words = FALSE ) {

pos <- fmatch(words, database$word )

pos <- pos[!is.na(pos)]

if(all.words ) database$canonical[pos]

else database$canonical[ pos[1] ]

}

canonical <- getcanonicalword(word, commonwords, all.words)

if(any(!is.na(canonical)) ) return(canonical)

canonical <- getcanonicalword(word, dictionary, all.words)

if(any(!is.na(canonical)) ) return(canonical)

nch <- nchar(word)

listroots <- lapply(1:(nch-1), function(i, word, nch) {

root <- substring(word,1,i)

desinence <- substring(word,i+1,nch)

c(root, desinence)

}, word,nch)

listroots <- as.data.frame(do.call(rbind, listroots))

names(listroots) <- c("root","desinence")

getderivational <- function(x, mylist) {

pos <- fmatch(x, names(mylist))

tmp <- mylist[[pos]]

if(is.null(tmp) ) {NA}

else {tmp}

}

derivational <- lapply(as.character(listroots$desinence), getderivational , spmorphemes)

names(derivational) <- listroots$root

possiblewords <- (unlist(lapply(names(derivational), function(x) paste(x, derivational[[x]], sep=""))))

possiblewords <- possiblewords[ !duplicated(possiblewords)]

canonical <- getcanonicalword(possiblewords, dictionary, all.words )

if( any(!is.na(canonical)) ) return(canonical[!is.na(canonical)])

return(NA)

}

1. No necesariamente debe ser una única palabra, pueden ser varias. Por ejemplo, si el proyecto tratase sobre la gestión de calificaciones de Alumnos, una palabra clave válida podría ser “Expediente Académico”. [↑](#footnote-ref-1)
2. La orientación del usuario se puede evaluar a través de varios criterios: elementos de navegación orientativos, caracterización de los enlaces e información contextual en elementos de interacción (estructura y navegación); distribución visual de la página (*layout*); coherencia del diseño (generales); nivel de significación de los rótulos (rotulado) y retroalimentación del usuarios (control y retroalimentación) [↑](#footnote-ref-2)
3. Respecto a la publicidad (normalmente en forma de banners), se puede evaluar desde varios criterios: lenguaje (lenguaje y redacción), nivel de significación de los rótulos (rotulado), jerarquía informativa y ruido visual (*layout* de la página), pop-ups y banners intrusivos (control y retroalimentación)... [↑](#footnote-ref-3)