



Práctica Final

Predicción del género de libros

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS ORGANIZACIONES

GRUPO 83-1

Miguel Gutiérrez Pérez

100383537@alumnos.uc3m.es

Mario Lozano Cortés

100383511@alumnos.uc3m.es

Alba Reinders Sánchez

100383444@alumnos.uc3m.es

Alejandro Valverde Mahou

100383383@alumnos.uc3m.es

GitHub: *InteligenciaArtificialOrganizaciones*

10 de diciembre de 2020

Índice

1. Introducción	2
2. Conceptos teóricos	3
2.1. Codificación con valor único	3
2.2. One-hot encoding	3
3. Conclusiones	4

1. Introducción

El objetivo de esta práctica consiste en abordar una clasificación sobre resúmenes de libros para determinar su género literario. Las razones que llevan a la elección de este problema tienen que ver con que actualmente cualquier persona con la dedicación suficiente puede escribir un libro sin la necesidad del patrocinio de una editorial, lo que conlleva una **explosión en el número de nuevos libros generados**. Por consiguiente, las librerías y bibliotecas necesitan catalogar una gran cantidad de escritos, lo cual, les lleva a necesitar de métodos de clasificación automática. Por ello, se plantea el uso de resúmenes y metadatos de los libros puesto que la tarea de clasificación **debe poder realizarse con el menor número de datos posible**, puesto que no todos los libros que llegan a estas entidades disponen de todos los datos completos.

La primera cuestión imprescindible que surge al conocer el problema propuesto es qué técnica de Inteligencia Artificial emplear. Dado que se realiza un análisis sobre diferentes textos, la opción evidente es la **Minería de Texto**, la cual es una técnica de minería de datos que busca extraer **información útil y relevante de documentos de texto** de diferentes fuentes diferentes, como puede ser páginas web, correos electrónicos, periódicos o redes sociales. Para ello, se hace una identificación de patrones en los datos, como puede ser la repetición de palabras o conjuntos de palabras, estructuras sintácticas que se repitan a lo largo de los datos, etc. Esta minería de texto tiene numerosas aplicaciones, y en esta práctica se van a desarrollar una clasificación en función de unas categorías que serán definidas gracias a la elección de un dataset apropiado.

A continuación se ofrece un **esquema del funcionamiento de la tarea propuesta** en donde un libro sin catalogación llega a alguna de estas entidades que necesitan catalogar su género a partir de la información más reducida posible (generalmente título y argumento). Inicialmente se plantea la distinción de un único género, sin embargo, **es bien sabido que un escrito no tiene por qué adscribirse a un único género** y por lo tanto se debe considerar como futura **ampliación** catalogar tantos como sea posible.

Title: Animal Farm



Plot: *Animal Farm is a novel about a group of animals who take control of the farm they live on. The animals get fed up of their master, Farmer Jones, so they kick him out. Once they are free of the tyrant Jones, life on the farm is good for a while and there is hope for a happier future of less work, better education and more food. However, trouble brews as the pigs, Napoleon and Snowball, fight for the hearts and minds of the other animals on the farm. Napoleon seizes power by force and ends up exploiting the animals just as Farmer Jones had done. The novel ends with the pigs behaving and even dressing like the humans the animals tried to get rid of in the first place.*

⇒ **Genre:** Political satire

Figura 1: Esquema de la tarea

2. Conceptos teóricos

A la hora de elegir un método de Minería de Textos se consideran diversas opciones tales como utilizar la herramienta Weka de la Universidad de Waitako, sin embargo, dado que esta herramienta ya ha sido utilizada a lo largo de la asignatura a la que se adscribe este trabajo y además presenta ciertas limitaciones en cuanto a la flexibilidad y capacidad de toma de decisiones de diseño en los modelos se decide aplicar Word Embedding en redes de neuronas con la biblioteca de código abierto Tensorflow. De esta manera se usará un método diferente al usado en clase, lo cual permite experimentar y aprender tecnologías nuevas.

No obstante, antes de iniciar la codificación de algún modelo, dado que se trata de una técnica nueva es necesario tener claros los conceptos teóricos involucrados. Una red neuronal únicamente procesa números, lo que implica que es necesario realizar una transformación. Representar las palabras como vectores es importante, ya que los modelos de inteligencia artificial no ‘entienden’ las palabras, y no puede realizar cálculos ni aprendizaje sobre ellas. Por este motivo, es necesario realizar una vectorización, que no es más que transformar estas palabras en números, agrupados en forma de vector. A continuación se exponen las diferentes técnicas de vectorización consideradas.

2.1. Codificación con valor único

Una primera aproximación podría ser asignar un único número a cada una de las palabras consideradas en la vectorización. Así si por ejemplo, se tiene la frase ”hace un espléndido día” se obtiene un vector como el que sigue:

Palabra	Valor
hace	1
un	2
espléndido	3
día	4

Tabla 1: Codificación con un único valor

Este enfoque presenta una serie de consideraciones importantes:

- El valor de cada palabra se decide de manera arbitraria.
- No se obtiene una representación fiel de la distancia entre palabras, lo cual es un hecho que es importante en el desarrollo de esta práctica.

Por ello, se descarta el enfoque aquí propuesto por no ser eficiente en la tarea propuesta.

2.2. One-hot encoding

Al codificación one-hot consiste en convertir cada palabra en un vector con tantas posiciones como palabras tengamos, 1 en la posición que se corresponda a la palabra considerada y 0 en caso contrario.

A continuación se muestra un ejemplo de la codificación con el pequeño set de palabras utilizado en la sección anterior.

El principal problema de esta técnica de vectorización es que la distancia entre las palabras es la misma, lo cual impide de nuevo disponer de una representación realista de este hecho esencial en el enfoque que se propone.

	hace	un	espléndido	día
hace	1	0	0	0
un	0	1	0	0
espléndido	0	0	1	0
día	0	0	0	1

Tabla 2: One-hot encoding

3. Conclusiones