# ChatBot para Telegram mediante árboles de decisión



Claudia Guerrero Cuenca Félix Valle Zarza Carlos Jesús García Borrego Antonio Manuel Montaño Aguilera

#### 1.INTRODUCCION

Se basa en la <u>creación de un **ChatBot** que responda basándose en árboles de decisión</u>.

Para ello hemos decidido centrarnos en las preguntas básicas que suelen hacerse los estudiantes sobre la Beca Erasmus. Funcionará en Telegram y simplemente con agregar al usuario @ErasmusETSIIBot podemos preguntar cualquier tipo de duda acerca del tema.

Para poder responder es necesaria una Base de Datos donde almacenar la información. Para nosotros será **DialogFlow**, que es la misma plataforma que hemos usado para implementar la funcionalidad.

#### 2. Objetivo

El objetivo de este proyecto, sería la obtención de un Bot (Robot) creado en **Telegram** que sea capaz de responder a las dudas que los estudiantes tengan acerca de Erasmus.

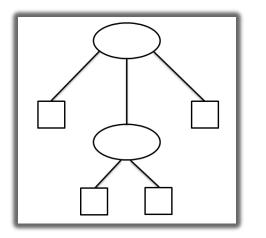
Esto produciría una mejora porque se podrían hacer distintas consultas y tener las respuestas de inmediato.

En el caso de que queramos saber toda la información, pero no sabemos qué consultar nuestro bot hará sugerencias de preguntas cada vez que se dé una respuesta, de modo que puedes ir pulsando en las sugerencias que más te importen y obtener su solución.

### ÁRBOL DE DECISIÓN

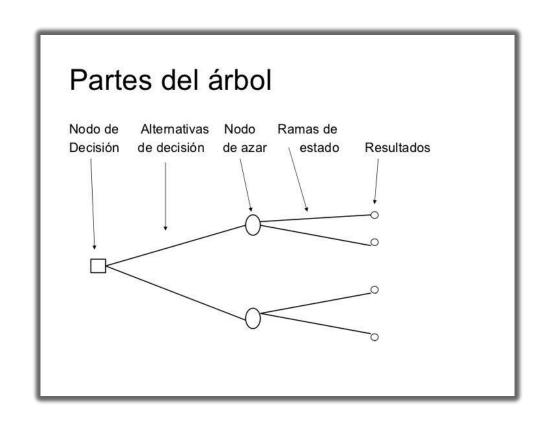
Dado un conjunto de datos se fabrican diagramas de construcciones lógicas que sirven para representar y categorizar una serie de condiciones que ocurren de forma sucesiva, para la resolución de un problema.

Mapa Posibles resultados Decisiones relacionadas



#### Elementos de un árbol de decisión

- > Nodos
- > Vectores
- > Flechas
- > Etiquetas

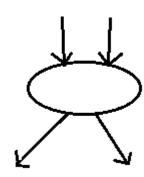


## REGLAS QUE CUMPLEN LOS ÁRBOLES DE DECISIÓN

a) Empieza por nodo inicial, sin flechas.



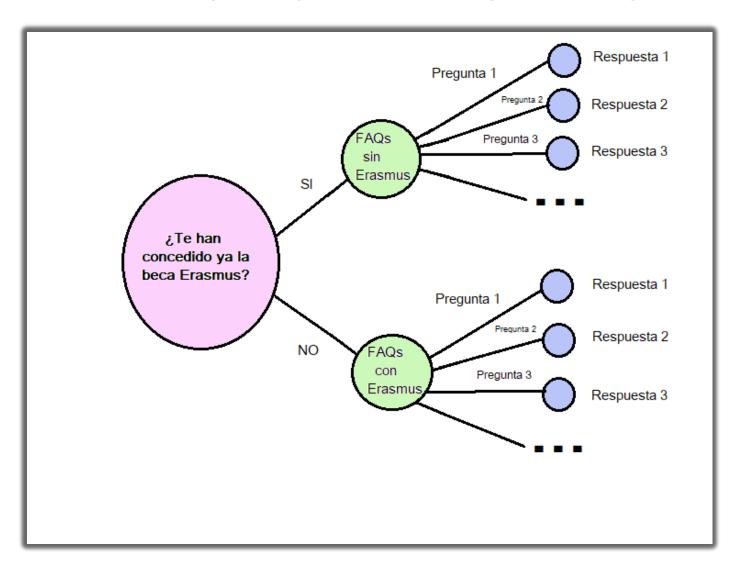
b) Resto nodos sí tienen flechas



c) Sólo hay un camino nodo inicial – distintas respuestas.

Las decisiones son excluyentes (no hay distintos caminos para un destino

# ÁRBOLES DE DECISIÓN USADOS EN CHATBOT



#### EJEMPLO DE NUESTRO SISTEMA EN TELEGRAM



#### • PROBLEMA:

Las preguntas que el usuario hace podrían no estar escritas de la misma forma en la que se introducen las FAQs.

#### • SOLUCIÓN:

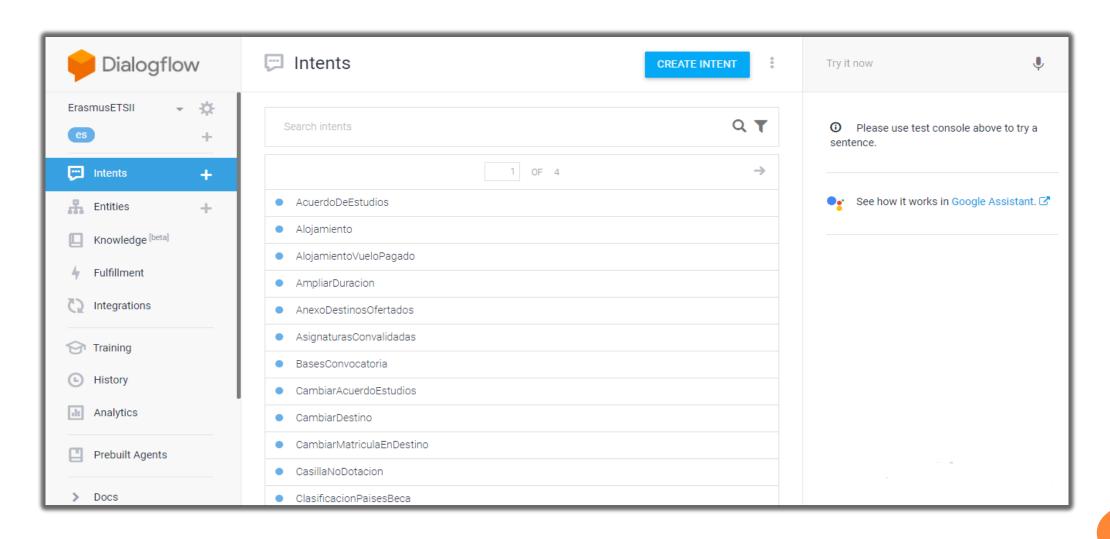
"Entrenamiento" de las posibles preguntas + definición de sinónimos en DialogFlow.

# Implementación en DialogFlow



**DialogFlow** es un desarrollador de tecnologías de interacción personacomputadora, propiedad de Google, basada en conversaciones en lenguaje natural.

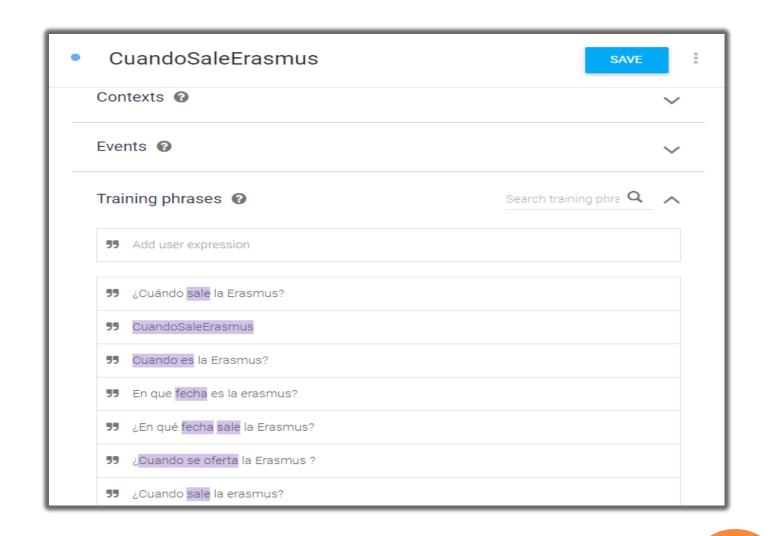
# Vista principal

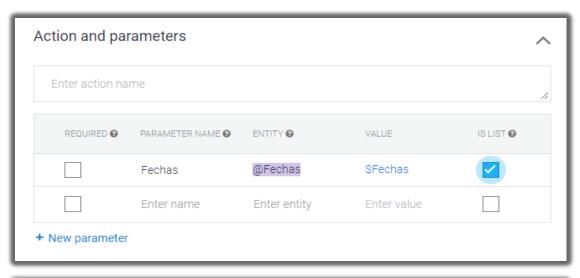


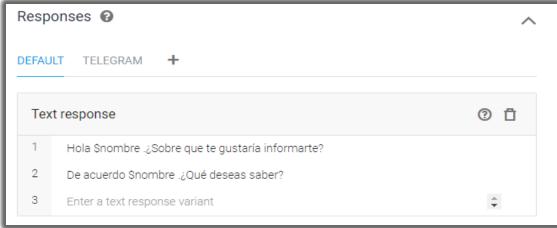
#### INTENT

#### Se compone de:

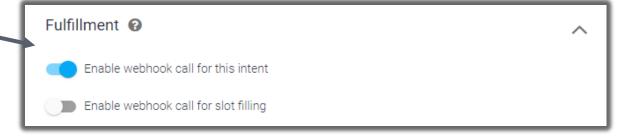
- Nombre
- Contexto
- Frases de entrenamiento
- Parámetros
- Respuesta







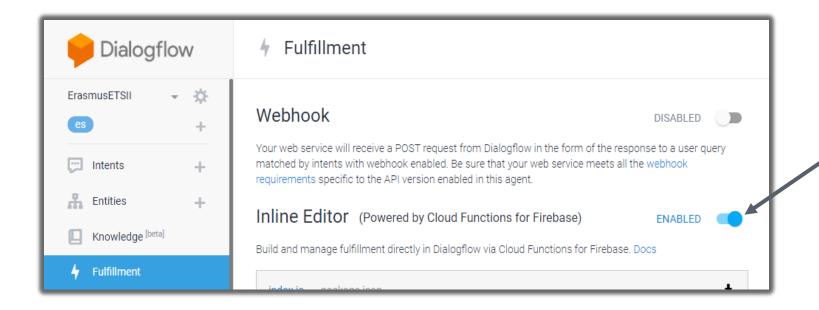
Es opcional



# **Entities**

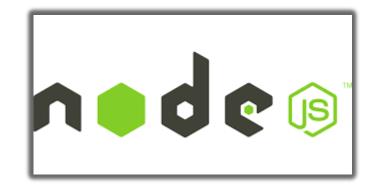


# **Fulfillment**



Habilitarlo la primera vez

El lenguaje que usaremos es



#### **Variables**

```
const fechasErasmus = {
      inicio: 'Octubre',
      fin: 'Diciembre'
};
const fechaContactoUniversidadDestino = '1 de Mayo';
const cambioAcuerdoEstudios = {
      inicio1C: '1 de octubre',
      fin1C: '1 de noviembre',
      inicio2C: '15 de febrero',
      fin2C: '15 de marzo',
      alemanes: '15 de abril'
};
```

#### **Funciones**

```
function general(agent){
    agent.add(`Aquí te dejo un enlace donde podrás ver toda la información disponible de la com
    agent.add(`${enlaces.programaErasmus}`); valor del parámetro 'programaErasmus' de
    agent.add(`Además puedes consultar:`); una clase 'enlaces' declarada anteriormente

    basesConvocatoria(agent);
    anexoDestinosOfertados(agent);
    agent.add(`Sino sabes por donde empezar, te iré sugeriendo las preguntas más frecuentes.`);
    agent.add(new Suggestion('Paso a paso'));
}

Las sugerencias pueden ser cualquier frase de
    entrenamiento de un intents
```

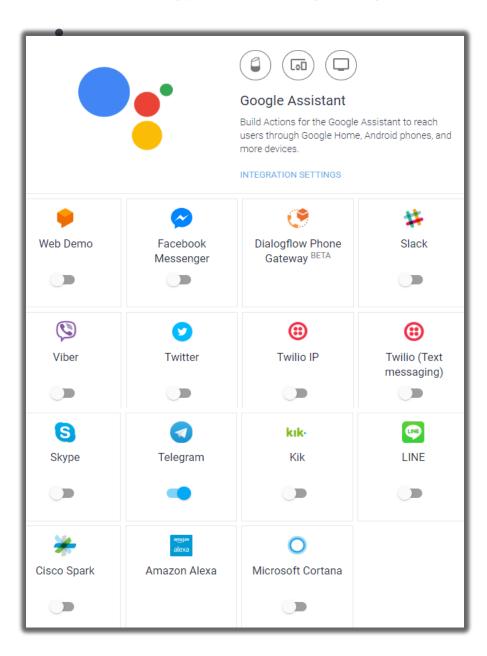
# Llamada al método

```
let intentMap = new Map();
intentMap.set('Default Welcome Intent', welcome);
 intentMap.set('Default Fallback Intent', fallback);
 intentMap.set('EstudianteConDestino',estudianteConDestino);
 intentMap.set('EstudianteSinDestino',estudianteSinDestino);
intentMap.set('BasesConvocatoria', basesConvocatoria);
 intentMap.set('AnexoDestinosOfertados',anexoDestinosOfertados);
intentMap.set('General', general);
intentMap.set(/Guia', guia);
```

Intent

Función en el fulfillment

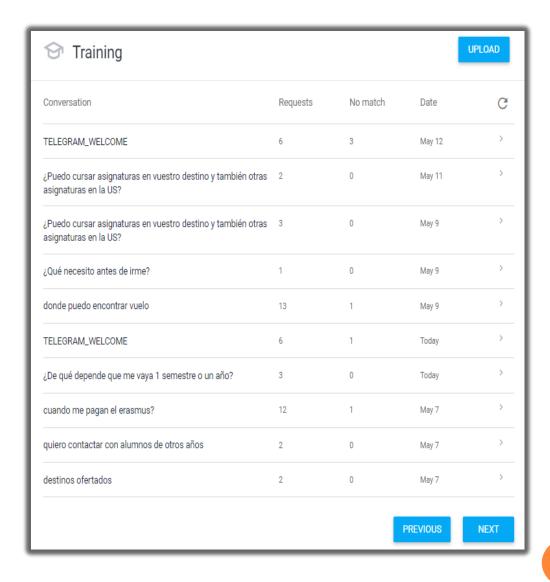
#### **INTEGRATIONS**

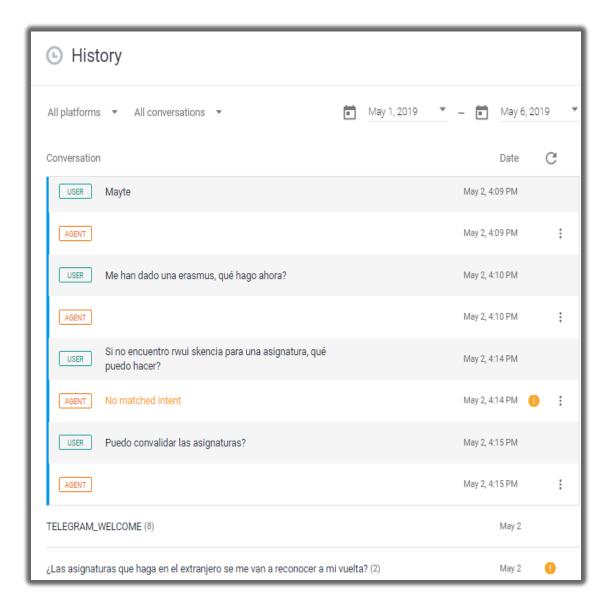


DialogFlow nos permite usar distintas herramientas de integración para tener nuestro agente en múltiples plataformas.

**Training**: La página de entrenamiento muestra una lista de conversaciones.

- Conversation: El primer enunciado en la conversación
- Request: El número de peticiones en la conversación.
- No Match: Solicitudes sin coincidencia.
- Date: La fecha en que la conversación fue registrada o cargada.



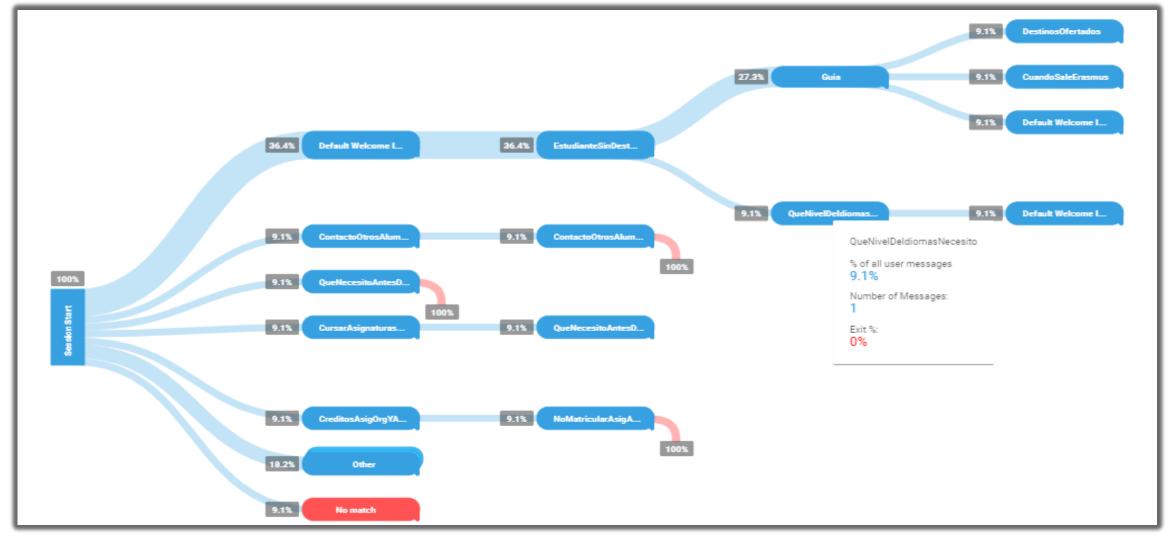


**History**: Podemos ver todas las interacciones entre un usuario y el bot. Pudiendo filtrar de varias formas.

Analytics: Da una idea de qué tan bien se está desempeñando su agente, para que pueda mejorar aún más la experiencia que está proporcionando.

- Datos de uso: Número de sesiones y consultas por sesión.
- Datos de NLU: intentos más utilizados y porcentajes de salida.

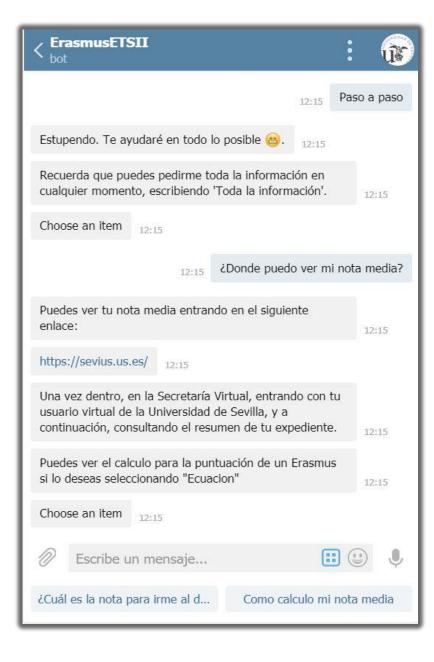
tents 🚱				
Intent	Sessions	Count	Exit %	Agent response time
Default Welcome Intent	3	10	10%	
EstudianteConDestino	1	6	0%	
TengoAsignadaUnaPlaza	1	4	0%	
Sevius	1	4	0%	
UniversidadDeDestino	1	4	0%	
AcuerdoDeEstudios	1	4	0%	
QueNecesitoAntesDeIrme	2	3	66.67%	
PasoAcuerdoEstudios	1	3	0%	
ContactoOtrosAlumnos	1	3	33.33%	



Contamos con un mapa interactivo, que nos despliega las acciones, las veces que ha usado los **Intents** respecto a los otros y mucha más información.

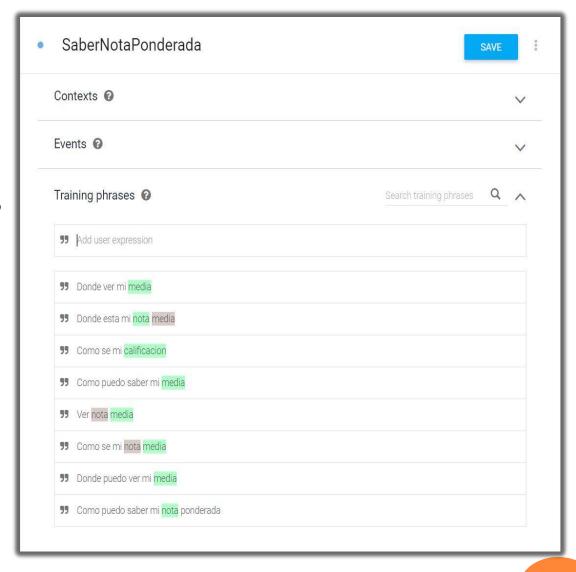
#### DISTINTAS MANERAS DE LLAMAR A UNA RESPUESTA

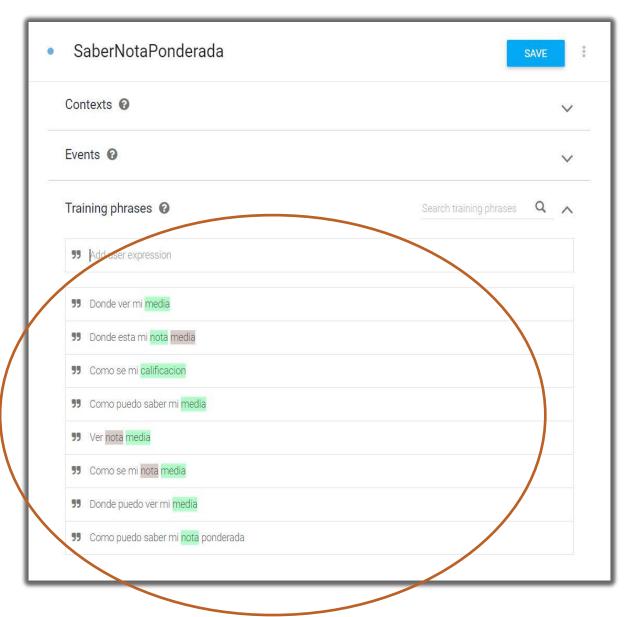
La parte verdaderamente interesante de nuestro ChatBot es que haciendo muchas preguntas que se parezcan, nuestro Bot sea capaz de identificarlas y ofrecer la misma respuesta.



Se comenzará haciéndole la pregunta a nuestro Bot, mediante la cual trataremos de obtener información sobre la calificación media de los alumnos.

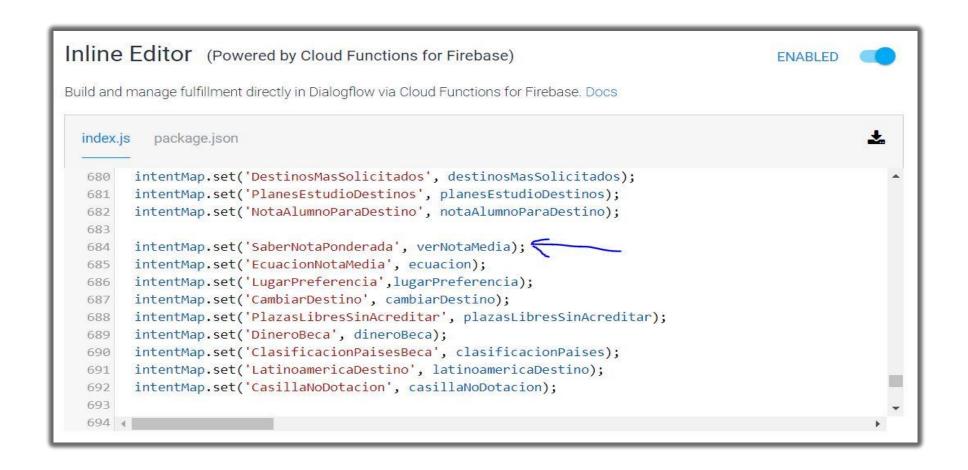
El bot buscará en la frase las posibles "Entities" que contenga la frase.



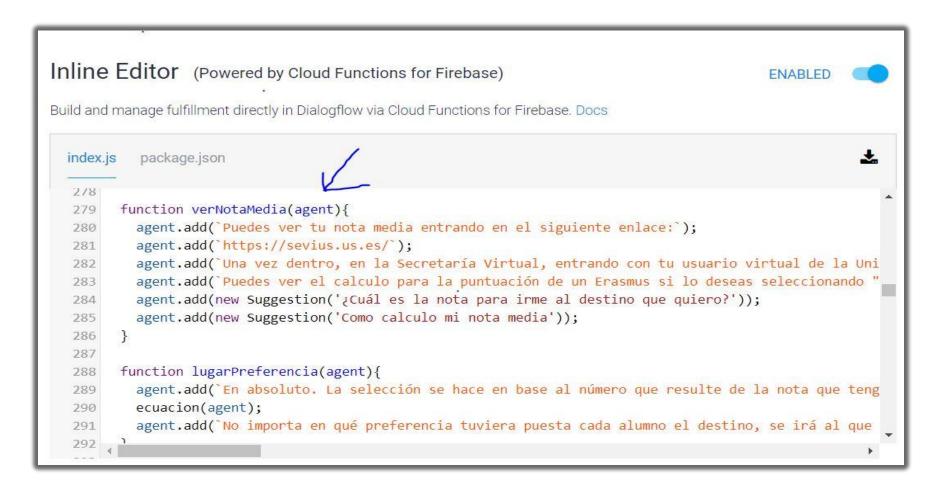


Una vez analizadas las palabras y encontradas las "Entities", buscará en los "Intents" la frase más parecida gracias a su entrenamiento con frases.

Una vez encontrado el "Intent", se buscará el mapeo correspondiente en nuestro código.



#### En este caso, el "Intent" que busca es el siguiente:



En conclusión, mediante la implementación del ChatBot, se ahorra tiempo y facilita la información necesaria a los alumnos de forma más inmediata, así como elimina una gran carga de trabajo a los coordinadores de Erasmus.