

Guía para crear una ontología



Fecha: 19/03/2018

[1 INTRODUCCIÓN 3](#_Toc509229830)

[1.1 Repositorio 3](#_Toc509229831)

[1.1 Dudas y preguntas 3](#_Toc509229832)

[2 diagrama de entidades 3](#_Toc509229833)

[3 Pasos 3](#_Toc509229834)

[3.1 instalación de protege 3.1.1 3](#_Toc509229835)

[3.2 ejecutar programa y crear nuevo proyecto 3](#_Toc509229836)

[3.3 crear namespaces 5](#_Toc509229837)

[3.4 crear las clases y las propiedades 6](#_Toc509229838)

[3.4.1 En la pestaña owl pulsamos Properties View 6](#_Toc509229839)

[3.4.2 Creamos las clases (daw:Winery y daw:Location) 6](#_Toc509229840)

[3.4.3 Añadimos las propiedades simples 7](#_Toc509229841)

[3.4.4 Añadimos propiedades objeto(propiedades relacionadas con otras clases u ontologías) 8](#_Toc509229842)

# INTRODUCCIÓN

En este documento vamos a ver los pasos necesarios para crear la ontología winery.owl.

## Repositorio

<https://github.com/equipognoss/DemoBodegas>

## Dudas y preguntas

[juanvaler@gnoss.com](mailto:juanvaler@gnoss.com)

# diagrama de entidades



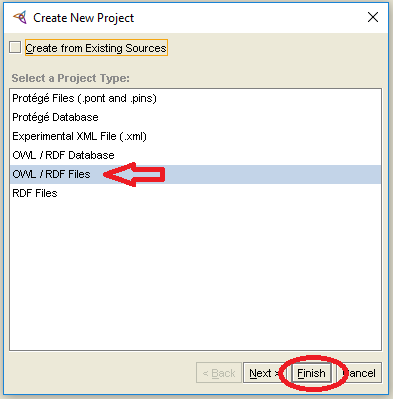
# Pasos

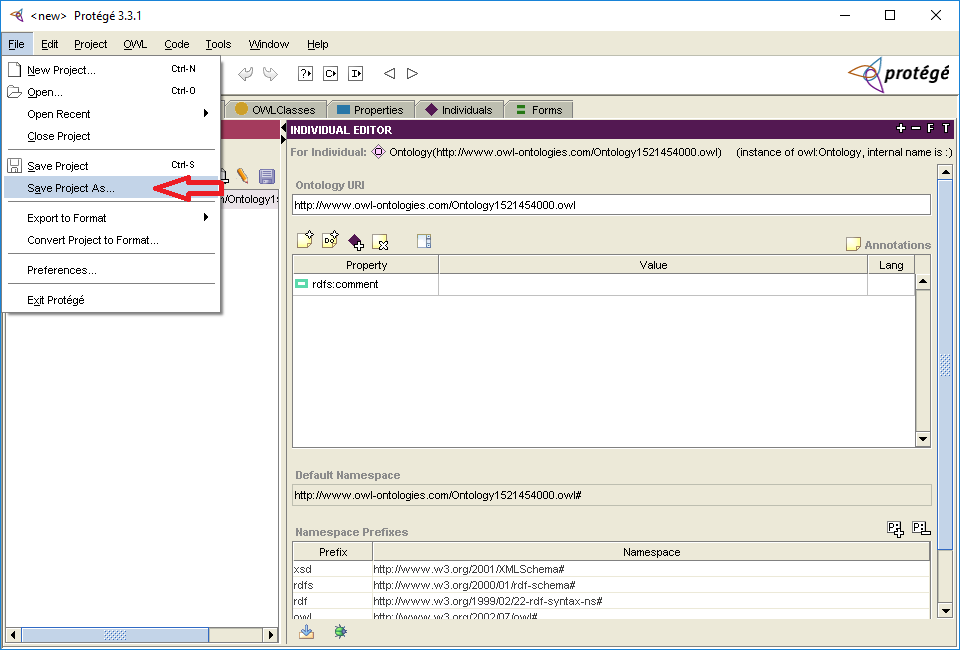
## instalación de protege 3.1.1

Ejecutar install\_protege.exe. (Se puede descargar del repositorio).

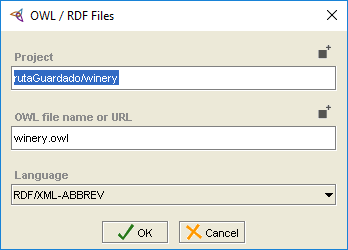
## ejecutar programa y crear nuevo proyecto

Ejecutamos el programa y en el menú ***file/new proyect*** seleccionamos ***OWL/RDF File*** y pulsamos ***finish***.





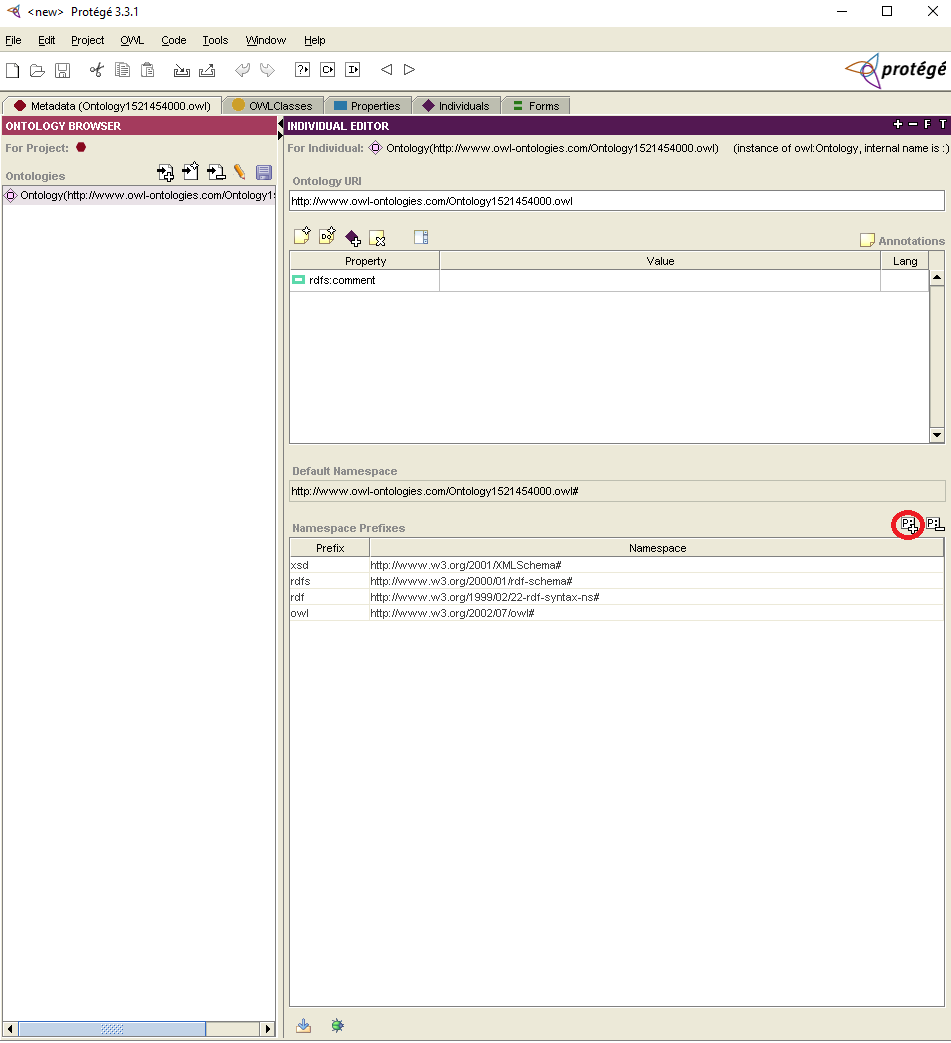
Indicamos la ruta donde queremos guardarlo y su nombre en project. ***Owl file name*** se rellenará automaticamente.



## crear namespaces

Se indica el prefijo y su namespace. Se utilizaran dos prefijos extra para esta ontología

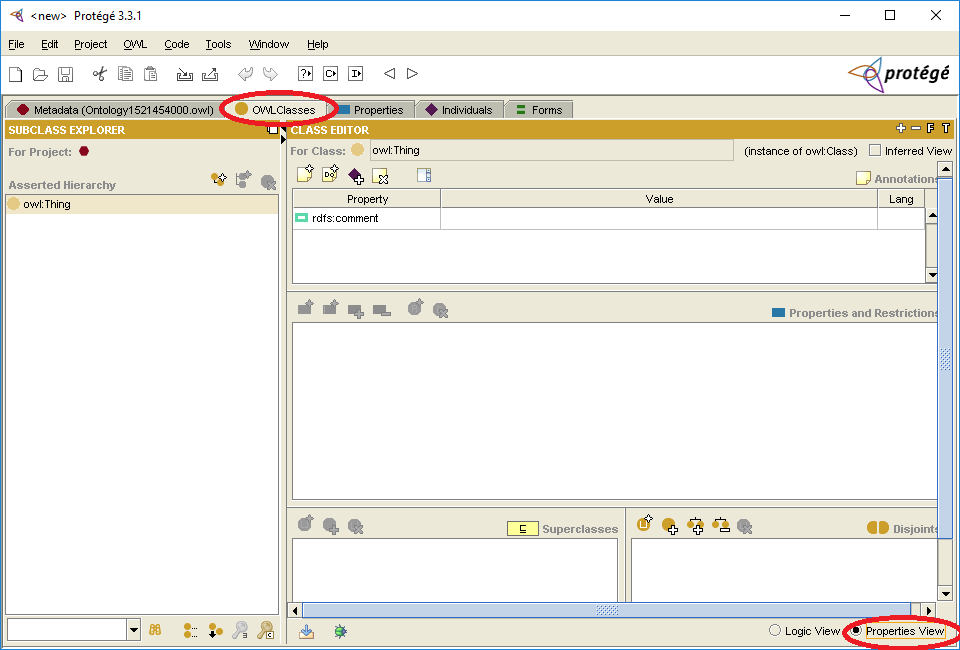
1. harmonise = <http://protege.stanford.edu/rdf/HTOv4002#>
2. daw = <http://www.try.gnoss.com/daw#>

****

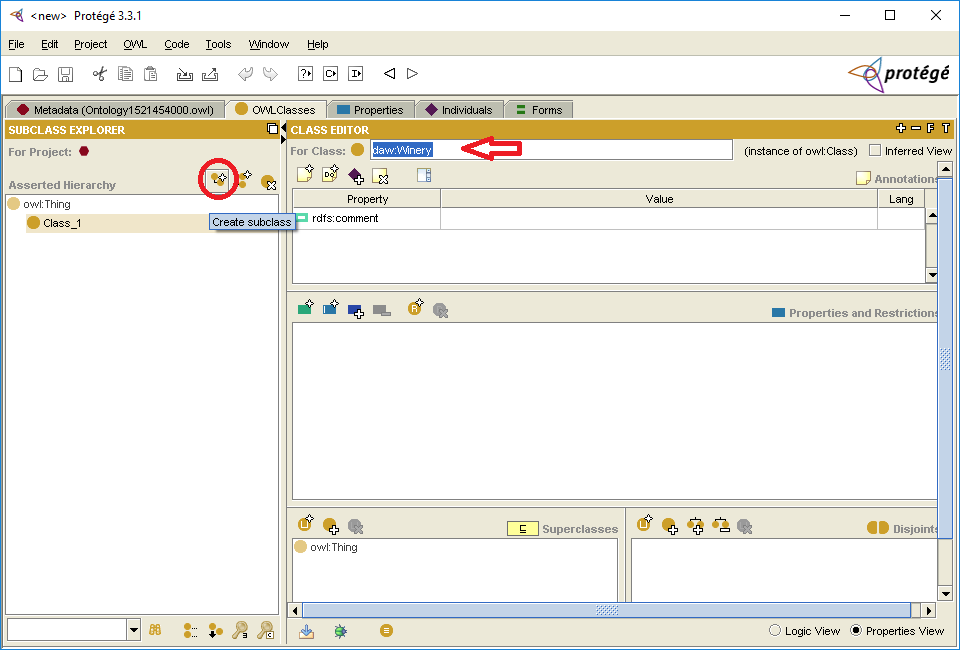
## crear las clases y las propiedades

Siguiendo el diagrama de entidades se crearán las clases y las propiedades de winery.owl.

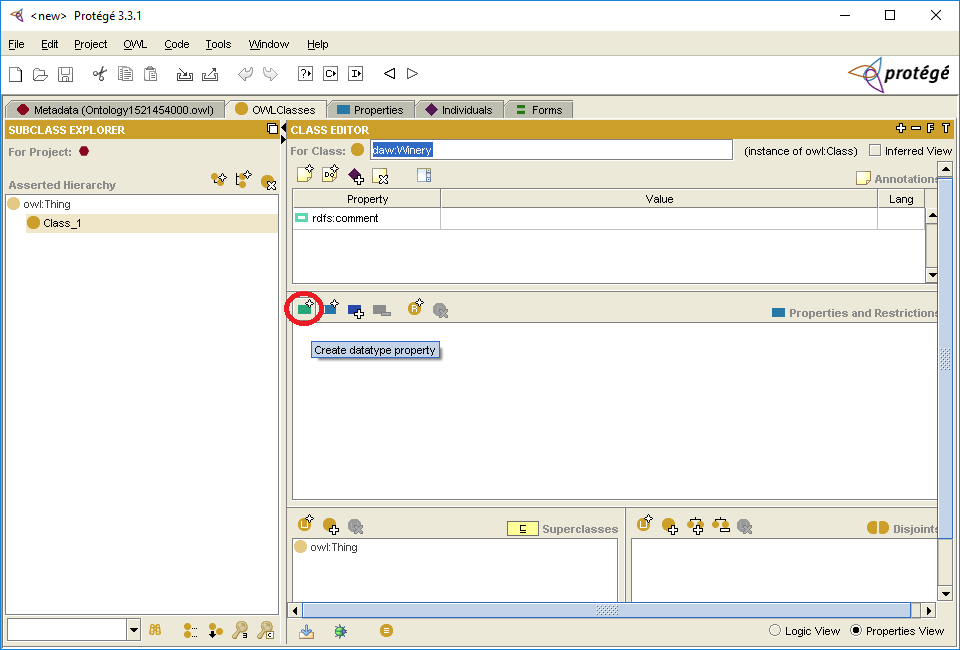
### En la pestaña owl pulsamos Properties View



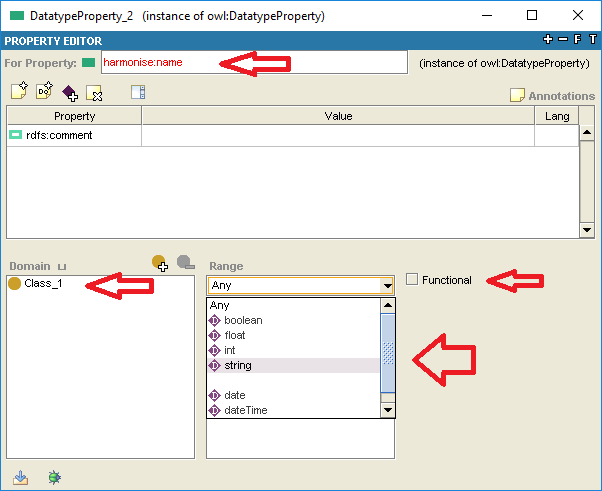
### Creamos las clases (daw:Winery y daw:Location)



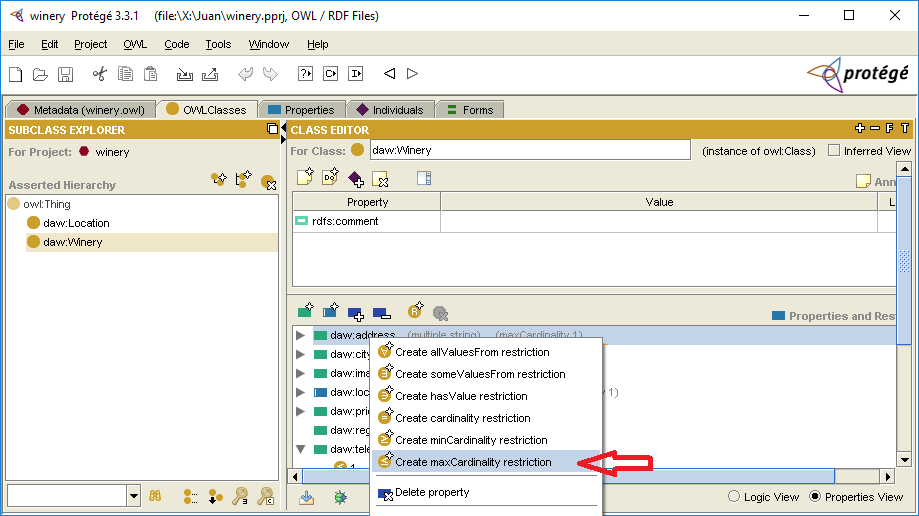
### Añadimos las propiedades simples



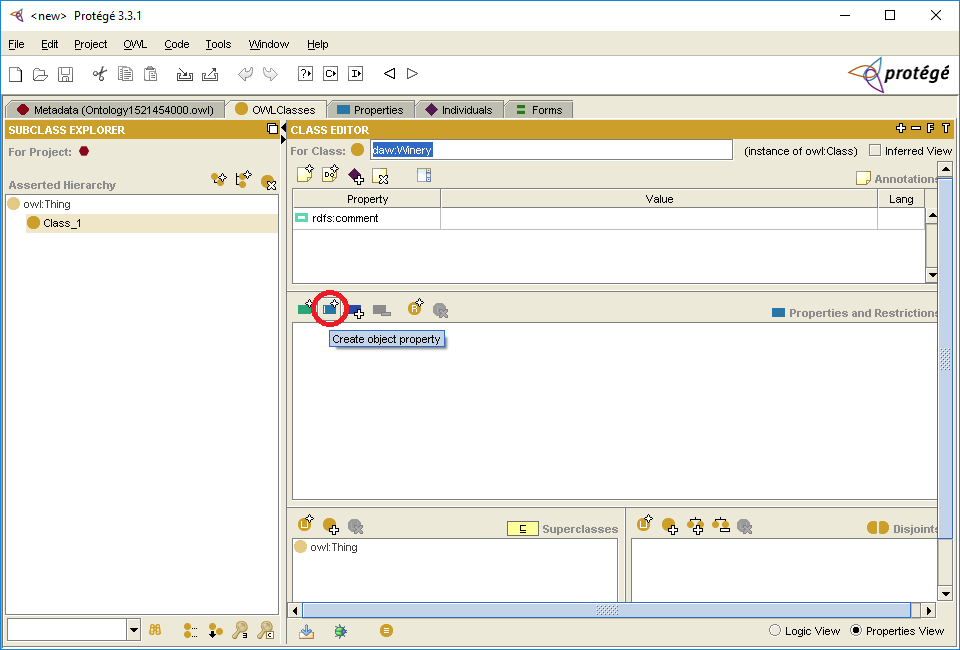
* + Indicamos prefijo y nombre, si es obligatoria( functional) y el tipo de propiedad. A la izquieda nos indica en que clases está o estará esta propiedad.



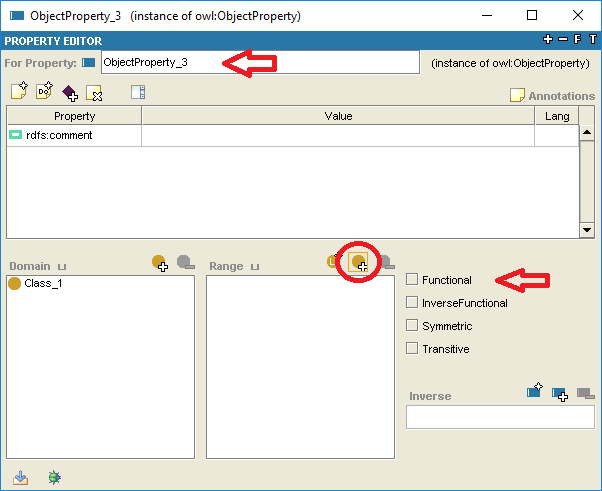
* + Si una propiedad es opcional, pero no puede tener más de un valor (multiplicidad de 0..1) se le añadirá una restricción, clic secundario sobre la propiedad.



### Añadimos propiedades objeto(propiedades relacionadas con otras clases u ontologías)



* + Indicamos prefijo y nombre, si es obligatoria( functional). Si esta propiedad apunta a una clase de la misma ontología se le añadira pulsando en 



* + En este caso tenemos una propiedad, daw:location, que es de tipo daw:Location

