



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Integración Semántica de Recursos en una Memoria Corporativa

Idónea Comunicación de Resultados para obtener el grado de

MAESTRO EN CIENCIAS
(CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN)

por

Erik Alarcón Zamora

Asesores:

Dra. Reyna Carolina Medina Ramírez

Dr. Héctor Pérez Urbina

2 de octubre de 2013

Resumen

El área de Redes y Telecomunicaciones (RyT) del departamento de Ingeniería Eléctrica (IE) de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) tiene una amplia y rica variedad (heterogeneidad en formato, contenido y estructura) de recursos de información. Algunos ejemplos de estos recursos de información son: los profesores y alumnos del departamento IE, artículos científicos, notas de curso, bases de datos de los trabajadores del dpto. IE, libros, presentaciones, manuales, inventarios, especificaciones de circuitos eléctricos.

Cada recurso representa el conocimiento sobre investigaciones, colaboraciones, proyectos, cursos y temas de interés de los profesores y alumnos en el dominio RyT. Por ejemplo, los artículos científicos, presentaciones, notas de curso e inclusive el propio profesor autor de estos documentos y multimedia son fuentes de información. Todo el conocimiento de una organización representado a través de los recursos, se conoce como memoria corporativa [1].

Una adecuada gestión del conocimiento en una memoria corporativa (MC) se traduce en varias ventajas a nivel operacional, como: una organización bien informada y con mejores tomas de decisión, una herramienta de aprendizaje para las personas adscritas a la organización, una base de conocimiento persistente y accesible para estas personas, un instrumento para búsqueda, recuperación e intercambio de conocimiento entre personas, por mencionar algunas.

Para llevar a cabo esta gestión de los recursos en una MC, se necesitan dos operaciones: 1) la representación del conocimiento sobre los recursos y 2) la búsqueda sobre esta representación. En las tecnologías de la Información, hay varios enfoques tradicionales de representar/buscar el conocimiento de los recursos, como: motores de búsqueda sintácticos y bases de datos relacionales. Pero, el enfoque que nos llamó la atención, es el de las Tecnologías Semánticas.

Las Tecnologías Semánticas se basan en el uso de tecnologías, herramientas y estándares para: la representación de los recursos en un formato estándar, establecer un vocabulario conceptual, la explotación del conocimiento mediante reglas, la búsqueda y recuperación de la información a partir de la representación estándar, el uso de aplicaciones genéricas para la creación, manipulación y visualización de la información sobre los recursos, y para que los expertos en el dominio sean los encargados de suministrar y evaluar la información sobre los recursos.

En esta tesis de maestría, se propone una metodología para la representación, búsqueda, explotación e integración del conocimiento de los recursos de información en una memoria corporativa, mediante el uso de tecnologías semánticas. Esta metodología está guiada por

dos casos de uso base y la memoria corporativa es del área de RyT de la UAM.

- El primer caso de uso (Cartografía de competencias) consiste en la búsqueda de las personas (adscritas o relacionadas al depto. IE) a partir de sus características profesionales. En particular, se buscan a las personas por las competencias de profesionales, lingüísticas y sobre los temas que conocen de Redes y Telecomunicaciones. Por ejemplo, "todos los profesores de la UAM con conocimientos en radios cognitivos y que lean en inglés". Este primer caso también contempla la búsqueda de profesores que pueden impartir un curso, a partir de un conjunto de temas básicos que debe saber para dicho curso.
- El segundo caso de uso (Búsqueda de recursos digitales) consiste en la búsqueda de documentos y archivos multimedia, con base a uno o varios criterios de búsqueda (autor, título, año, temas de RyT, entre otros). Por ejemplo, "todos los artículos de Tim Berners Lee sobre Web Semántica y mayores al 2009".

La metodología para el desarrollo del modelo, la explotación y la integración del conocimiento sobre los recursos en una MC, se ha dividido en varias etapas que concuerdan con cada uno de los objetivos de la tesis. Los objetivos de la tesis son los siguientes:

- Un modelo (representación del conocimiento) de los recursos a partir de los dos casos de uso en un formato estándar.
- Un modelo coherente y del cual se explote el conocimiento sobre los recursos (ontología), a partir del uso de axiomas y un programa razonador.
- La búsqueda y recuperación (integración) de los recursos que satisfagan las necesidades informativas de los usuarios, a partir de un motor de consulta.
- Un prototipo (navegación y consultas específicas) para la interacción fácil y visual de los usuarios con el modelo .
- Evaluar los resultados devueltos y el tiempo de ejecución de las consultas a la ontología.

En las tecnologías de la web semántica, el marco de descripción de recursos (RDF) es la solución para la representación del conocimiento de manera formal sobre los recursos en la MC. La representación se basa en la descripción de las características significativas o relaciones semánticas de/entre los recursos. Por ejemplo, Jorge Aparicio Reyes tiene 29 años, vive en el Estado de México, lee en Inglés, conoce a Erik Alarcón, estudia en la UAM y tiene conocimientos en sistemas operativos, java y flash.

Si bien cada recurso de la MC tiene un nombre propio, en el marco RDF cada persona, documento, multimedia o concepto tiene un identificador único de recurso [2] (URI). Con la finalidad de no tener ambigüedades a la hora de referirse a un recurso. Por ejemplo, el URI de Jorge Aparicio es <http://www.mi-ejemplo.com/JorgeAparicio>. Para cada recurso

(identificado con URI) se describen las características/relaciones en forma de triples (sujeto-predicado-objeto) y cada elemento de un triple es un URI o en algunos casos el objeto es una Literal.

Esta representación de las características se encuentra en un formato estándar y para almacenar estos triples, se emplea un triplestore. En este trabajo de tesis se empleó el triplestore Apache Jena que proporciona almacenamiento, un motor de consulta y un razonador.

Las descripciones representan la información explícita de los recursos, pero, esta información explícita tiene conocimiento implícito. Por ejemplo, un alumno, niño, profesor, empleado, madre, hijo son personas, pero éstas como tal no tienen un triple que establezca que son personas. Entonces, para explotar este conocimiento implícito de los recursos, se proponen un conjunto de reglas o axiomas que permiten establecer estas relaciones. Aunque, para materializar estos triples a partir de los axiomas, es necesario un programa razonador que infiera estos triples. Este razonador también permite encontrar inconsistencias en el modelo. Algunos triplestores integran o permiten importar un razonador, en el caso de Jena permite las dos opciones.

El modelo que captura el conocimiento explícito (descripciones) de los recursos y los axiomas que completan el conocimiento sobre éstos, se denomina ontología. En esta tesis se hicieron dos ontologías; una para cada caso de uso, y también se modificó una ontología legada que tiene conceptos del área de RyT. Esta última ontología se emplea para vincular a personas, documentos y multimedia con los tópicos de RyT.

La consulta de los triples en el modelo, ya sea únicamente descripciones (triples explícitos) o una ontología con razonador (triples explícitos e inferidos), se hace con un motor de búsqueda (integrado en el triplestore) que compara los triples con un conjunto de patrones; aquellos triples que concuerden, se recuperará la información que se solicitó en la consulta.

Un motor de consulta y un razonador que materializa triples en una ontología, son una buena combinación, ya que permiten consultar el conocimiento inferido (triples inferidos) y reducir la complejidad de las consultas. Por ejemplo, se tienen seis individuos que afirman que son alumno, niño, profesor, empleado, madre, hijo respectivamente, también se tienen los axiomas que establecen que alumno, niño, profesor, empleado, madre, hijo son personas y se tiene la siguiente pregunta "¿Quiénes son personas?". Si se emplea solamente un motor de búsqueda, entonces no habrá ningún resultado, pero si se emplea la combinación motor y razonador, los seis individuos serán respuesta, porque estos seis individuos tienen el triple que afirma que son personas.

Los usuarios del área de RyT no están familiarizados con las tecnologías semánticas y en particular, al uso de la sintaxis de consulta. Entonces para facilitar a éstos la interacción y consulta del conocimiento de la ontología, se propone un prototipo que medie (interfaz) entre los usuarios y la ontología, específicamente este prototipo tiene los siguientes objetivos:

- Navegación a través de la información de los recursos; guiada por los casos de uso.
 - Estructurar la pregunta de un usuario.
 - Mapear las preguntas a consultas para el motor de consulta.
-

- Ejecutar la consulta con el motor de consulta, el razonador y la ontología.
- Publicar la información de los recursos respuesta en un formato visual agradable al usuario.

En esta tesis dos de los aspectos importantes a evaluar son: el desempeño de Apache Jena a la hora de consultar la ontología, así como el número y cuáles resultados responden estas consultas. Para llevar a cabo estas dos evaluaciones se obtuvieron un conjunto básico de preguntas para interrogar el modelo, para cada pregunta se sabe de ante manos el número y los recursos que la responden. En la primer evaluación, para cada consulta básica se calcula 20 veces el tiempo aproximado en milisegundos y se saca un tiempo promedio. Mientras, en la segunda evaluación, para cada consulta se compara el número/recursos que responde el motor con los recursos que previamente se sabe que la responden.

Las contribuciones de esta tesis son:

1. Una metodología para la Integración Semántica de Recursos en la MC de Redes y Telecomunicaciones.
 2. Identificación y descripción de los principales escenarios de búsqueda/recuperación de los recursos en la MC de RyT.
 3. Ontologías (Triples RDF + axiomas) que capturan el conocimiento de los recursos (apegados a los dos casos de uso) en la memoria corporativa RyT.
 4. Prototipo para la consulta interactiva de los usuarios con las ontologías de RyT.
 5. Evaluación del desempeño y calidad de resultados del triplestore Jena para la consulta de información.
-

Agradecimientos

Índice general

| | |
|--|-----------|
| Índice de tablas | XI |
| Índice de figuras | XIII |
| Acrónimos | XV |
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1. Problema a Tratar | 1 |
| 1.2. Motivación Tecnologías Semánticas | 3 |
| 1.3. Caso de Estudio (General) | 4 |
| 1.4. Objetivos y Contribuciones | 4 |
| 1.5. Estructura del Documento | 5 |
| 2. Descripción del problema | 7 |
| 2.1. Caso de Estudio | 7 |
| 2.2. Fuentes de Conocimiento | 8 |
| 2.3. Memoria Corporativa | 8 |
| 2.4. Administración de una Memoria Corporativa | 10 |
| 2.4.1. Administración por Fragmentos | 11 |
| 2.4.2. Naturaleza de una Memoria Corporativa | 12 |
| 2.5. Integración del Conocimiento | 13 |
| 2.6. Casos de uso | 14 |
| 2.6.1. Cartografía de Competencias | 14 |
| 2.6.2. Búsqueda de Recursos Digitales | 15 |
| 2.7. Hipótesis | 15 |
| 3. Tecnologías Semánticas | 17 |
| 3.1. Semántica y Tecnologías | 17 |
| 3.2. Ontología | 18 |
| 3.3. Marco de Descripción de Recursos (RDF) | 20 |
| 3.4. Reglas de inferencia (RDF(S)/OWL) y razonadores | 23 |
| 3.5. Lenguaje de consulta sobre grafos RDF (SPARQL) | 27 |
| 3.6. Ventajas de las tecnologías Semánticas | 28 |

| | |
|--|-----------|
| Appendices | 29 |
| Apéndice A. Códigos interfaz de Usuario | 31 |
| Bibliografía | 33 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| 3.1. Ejemplos de identificadores (URI) asignados a distintos recursos. | 21 |
| 3.2. Ejemplos de identificadores (URI) asignados a algunas propiedades. | 22 |

Índice de figuras

| | |
|---|----|
| 2.1. Diagrama de casos de uso para la integración de los recursos de una memoria corporativa. | 14 |
|---|----|

Acrónimos

| Acrónimo | Descripción | Definición |
|----------|--|------------|
| RyT | Redes y Telecomunicaciones | 7 |
| IE | Ingeniería Eléctrica | 7 |
| UAMI | Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa | 7 |
| MC | Memoria Corporativa | 8 |
| MO | Memoria Organizacional | 8 |
| TI | Tecnologías de la Información | 11 |
| MBSK | Motores de Búsqueda Sintácticos basados en Keywords | 11 |
| GBDR | Gestor de Bases de Datos Relacional | 11 |
| BD | Base de Datos | 11 |
| TS | Tecnologías Semánticas | 18 |
| ABox | Componente Asertivo | 20 |
| TBox | Componente Terminológico | 20 |
| RDF | Resource Description Framework | 20 |
| URI | Identificador Único de Recursos | 20 |

Capítulo 1

Introducción

Las personas todos los días están en contacto con diferentes organizaciones. Por ejemplo, el niño que asiste a la **escuela primaria**, el estudiante que asiste a la **universidad**, la ama de casa que compra productos en una **tienda departamental**, la persona que hace un depósito o cobrar en una **institución bancaria**, la personas que solicita un servicio en alguna **dependencia gubernamental**, el empleado trabaja en una **empresa**, inclusive una **familia** es una organización.

El concepto de organización tiene diferentes definiciones, nosotros elegimos la siguiente definición: “*una organización es una entidad a través de la cual las personas realizan actividades y de las cuales por lo menos algunas se dirigen a la consecución de fines comunes (metas) de las personas del grupo*” [3]. De esta definición, se tiene que una organización alcanza mayores logros, porque varias personas se coordinan y dirigen sus esfuerzos conjuntamente. Las organizaciones deben poner atención en las siguientes actividades para alcanzar sus metas y objetivos [4]:

1. Reunir recursos para alcanzar las metas y los resultados deseados.
2. Producir bienes y servicios de manera eficiente.
3. Buscar formas innovadoras de producir y distribuir con mayor eficiencia bienes y servicios.
4. Utilizar tecnologías de información y manufactura.
5. Adaptar, evolucionar e influir en un entorno que cambia con rapidez.
6. Crear valor para dueños, empleados y clientes.
7. Hacer frente y adaptarse a los cambios que plantea la diversidad del mundo laboral, problemas éticos, responsabilidad social y coordinación de los empleados.

1.1. Problema a Tratar

La **administración** es un concepto importante para una organización y éste se define como: “un conjunto de actividades dirigido a aprovechar los recursos de manera eficiente

y eficaz con el propósito de determinar y alcanzar los objetivos de la organización” [5]. A partir de esta definición, se tienen dos elementos importantes: actividades y recursos. Las **actividades** en una organización pueden ser *búsqueda de información, almacenamiento de los recursos, intercambio de información, control de bienes y materiales, control de inventario, colaboración con otras personas, solo por mencionar algunas*. Mientras, los **recursos** son “el medio que posee una organización para realizar las actividades que le permitan lograr los objetivos” [6]. Una organización puede tener los siguientes recursos: materiales o físicos, humanos (personas), financieros (dinero) e informáticos. La finalidad de la administración en una organización es que ésta sea estable, crezca y prospere.

La *administración en una organización* tiene diferentes enfoques que dependen de los principales elementos de la misma, por ejemplo: las metas, el proceso interno y los recursos. En particular, nuestro foco de atención son los recursos de información. Porque éstos son los instrumentos que representan y encapsulan el conocimiento de una organización. Algunos ejemplos de estos recursos son: una persona, una base de datos, un libro, un archivo multimedia, informes anuales, un equipo de cómputo, un servidor, por mencionar algunos. De esta manera, el enfoque para esta tesis es *con base en recursos* y éste se define como: “la capacidad de la organización para adquirir recursos valiosos, integrarlos y administrarlos exitosamente” [5].

La administración de los recursos puede realizarse con alguna herramienta de las Tecnologías de la Información. La finalidad de estas herramientas es facilitar, efficientar y agilizar las actividades relacionadas a la administración de los recursos. Los dos enfoques mediante el uso de estas tecnologías son: el manual y automático. Por un lado, el enfoque manual consiste en almacenar y organizar los recursos digitales (documentos, archivos de audio, presentaciones, documentos escaneados, etc) en carpetas que tienen cierta estructura. Por otro lado, el enfoque automático permite delegar ciertas tareas de gestión a programas computacionales; las dos herramientas comunes de este enfoque son: *sistemas gestores de bases de datos relacionales* o *motores de búsqueda basados en keywords*. Un *motor de búsqueda* es un sistema de recuperación de la información, que a partir de las palabras clave, realiza una búsqueda documental en la Web, y aquellos documentos que tengan las palabras clave, el motor los arrojará como respuestas al usuario. Por otro lado, un *gestor de bases de datos relacional* es un mecanismo para el almacenamiento y recuperación de la información sobre una Base de Datos, que se basa en la idea, que conjuntos de datos (bajo un mismo contexto limitado) son como tablas (relaciones). Un gestor para tareas de almacenamiento de información emplea un *esquema conceptual*. El esquema permite describir un conjunto de objetos, aspectos relevantes de los objetos, las interrelaciones entre estos y restricciones de integridad. Mientras, para fines de recuperación de la información, se emplean lenguajes de consulta sobre las bases de datos. En general, cualquiera de estas dos herramientas tiene un menor tiempo en el proceso de búsqueda, pero la calidad de los resultados va depender de los algoritmos y de la representación de los recursos.

Tanto el enfoque manual como las dos herramientas del enfoque automático no son del todo adecuadas para gestionar los recursos de una organización. En el caso de una solución manual, si hay un crecimiento explosivo de los archivos (recursos digitales), entonces

la búsqueda de recursos se vuelve un proceso tardado, pesado y cansado para las personas. Mientras, las dificultades de las dos herramientas son con respecto a la representación de los recursos, porque una inadecuada representación de éstos y del contexto, se traduce en menos resultados o resultados impertinentes.

1.2. Motivación Tecnologías Semánticas

Las tecnologías semánticas [7] son un conjunto de metodologías, lenguajes, aplicaciones, herramientas y estándares, para obtener y suministrar el significado de la información ¹. Estas tecnologías permiten la representación y la administración del conocimiento, por ello, son una solución interesante para la administración de los recursos en una organización. A continuación, se presentan los beneficios del uso de las mismas:

- **Formato estándar:** una persona, documento, objeto físico o digital, concepto, idea, en general, cualquier recurso posee información significativa y útil para las personas. Esta información puede estar embebida en el recurso o es referente a éste, por ejemplo, en un libro nos interesa saber sobre qué trata, el título, los autores, la fecha de edición, entre otros. Por otro lado, los datos de los recursos pueden ser de distintas formas: estructurados (bases de datos), semiestructurados (lenguajes de etiquetas, como XML y HTML) o sin estructura (orientados al texto). También, cada recurso puede estar almacenado en distintos tipos de archivo, por ejemplo, un documento digital puede ser un doc, pdf, odp, rtf, etc. Esta diversidad en los recursos hace difícil la administración de los mismos. Por ello, las tecnologías proponen representar los recursos a través de sus características significativas en un formato estándar, para que, los procesos automáticos puedan acceder, procesar, razonar, combinar, reutilizar y compartir esta información.
- **Explotar el conocimiento:** las características de los recursos es información explícita de los mismos. Si se introducen reglas para explotar el conocimiento implícito, entonces los procesos automáticos podrán aprovechar, completar y utilizar este conocimiento, para fines de búsqueda de la información. Por ejemplo, una persona, un perro y un gato pertenecen al campo semántico mamíferos, si se introduce la regla que establece que todo gato, perro o persona es un mamífero, entonces, un proceso automático podrá identificar quienes son mamíferos.
- **Flexibilidad e interoperabilidad:** las tecnologías semánticas pueden emplear a otros sistemas como fuentes de información. Por ejemplo, un gestor de base de datos es la principal herramienta que depende una organización, si ésta se reemplaza de golpe, entonces se puede desencadenar varios riesgos en la organización. A fin de que no suceda esto, se introduce una capa de interoperabilidad sobre estos datos, para que los datos sean transformado al formato estándar.

¹L. Feigenbaum, “Semantic Web vs. Semantic Technologies”, Disponible en: <http://www.cambridgesemantic.com/semantic-university/semantic-web-vs-semantic-technologies>

1.3. Caso de Estudio (General)

Existen distintos tipos de organizaciones que dependen del enfoque con el que se mira. Si es con respecto al alcance, se tienen corporaciones multinacionales, pequeños y medianos negocios, así como negocios familiares. Cuando el enfoque es el objeto final, se tienen organizaciones que fabrican productos o proveen servicios. Si es a partir de la naturaleza de la organización, se tienen instituciones económicas (empresas), fundaciones, organizaciones sin fines de lucro e instituciones públicas.

Esta tesis de maestría se enfoca en las organizaciones de investigación (institutos o universidades), porque tienen áreas o equipos de investigación. En concreto, la organización electa como caso de estudio es el grupo de investigación del **área de Redes y Telecomunicaciones** de la **Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa**. Los recursos significativos en esta organización son: *personas (profesores, alumnos y colegas empleados), documentos (artículos científicos, libros, tesis), bases de datos, archivos multimedia (presentaciones, vídeos, imágenes), solo por mencionar algunos*. Porque representan el conocimiento de los profesores (miembros de esta organización) sobre sus investigaciones, colaboraciones, proyectos, actividades, cursos y temas de interés. Una adecuada administración de los recursos, se traduce en un grupo de investigación bien informado con mejores tomas de decisiones, así como una base de conocimiento persistente y accesible para los profesores y alumnos.

1.4. Objetivos y Contribuciones

El principal objetivo de esta tesis es *ver la viabilidad del uso de las tecnologías semánticas para la construcción de una base de conocimiento, con la finalidad de integrar la información sobre los recursos del área de RyT de la UAM, para responder las necesidades informativas de los usuarios de RyT*. Mientras, los objetivos particulares son:

- Desarrollar una metodología para la integración semántica de recursos en una memoria corporativa.
 - Determinar los casos de uso para la integración semántica de los recursos en una memoria corporativa.
 - Representar y explotar el conocimiento de los recursos de información (identificados en los casos de uso) del dominio de redes y telecomunicaciones de la UAM en una o varias ontologías.
 - Implementar un prototipo de interfaz de usuario que permita a éstos últimos una interacción amigable para la integración semántica de los recursos en una ontología.
 - Evaluar los resultados devueltos en la integración semántica para la memoria corporativa de redes y telecomunicaciones.
-

Mientras, las contribuciones de tesis son las siguientes:

1. Metodología para la integración semántica de recursos en una memoria corporativa.
2. Identificar los principales casos de uso para la integración semántica (cartografía de competencias y búsqueda de recursos digitales)
3. Estado del arte de la integración semántica de recursos y las herramientas para la generación de triples, editores de ontologías y triplestore.
4. Tres ontologías para modelar el conocimiento de los recursos en la memoria corporativa de redes y telecomunicaciones.
5. Prototipo de interfaz de usuario para la interacción amigable de los mismos en la integración semántica de los recursos de la memoria de redes y telecomunicaciones.
6. Evaluación del desempeño en el proceso de consulta y evaluación de la precisión de los resultados al triplestore Jena con nuestras ontologías.

1.5. Estructura del Documento

Al organizar esta tesis, hemos querido establecer un camino coherente para alcanzar cada uno de los objetivos planteados. Los capítulos se organizan de la siguiente manera:

El capítulo 2 describe la problemática principal de esta tesis, la cual es la integración semántica de recursos en una memoria corporativa, así como algunos conceptos básicos (memoria corporativa, integración, recurso). Los principales conceptos, definiciones, estándares de los elementos pertenecientes a las tecnologías semánticas, se presentan en el capítulo 3. En el capítulo ?? se presentan los dos estado del arte: el primero es sobre la integración semántica de los recursos en una memoria corporativa, mientras el segundo es sobre las herramientas para la generación de triples, editores de ontologías y triplestore. El capítulo ?? describe nuestra metodología para la integración semántica de recursos en una memoria corporativa. Primero, se presenta la arquitectura para la integración semántica de recursos. Segundo, se describe la representación (modelo) de los recursos en un formato estándar a partir del conocimiento explícito de éstos. Tercero, se describe los axiomas para completar el conocimiento y el uso de un razonador para explotar el conocimiento implícito de los recursos. Cuarto, se describe la manera de interrogar el conocimiento de los recursos en el modelo. El capítulo ?? describe los objetivos y características del prototipo para la integración semántica de recursos. Las pruebas y resultados (desempeño y calidad de las respuestas) hechos/obtenidos al triplestore Jena, así como al modelo para el área de redes y telecomunicaciones, se presentan en el capítulo ??. Finalmente, las conclusiones sobre la integración semántica de los recursos, el uso de las tecnologías semánticas y los resultados de nuestra experimentación, se presentan en el capítulo ??. En esta sección también se presentan algunos trabajos futuros que identificamos.

Descripción del problema

2.1. Caso de Estudio

El *área de Redes y Telecomunicaciones* (RyT) es una de las cinco áreas académicas en que se organiza el departamento de Ingeniería Eléctrica (IE) de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa (UAM-I). En esta área se cultivan las siguientes líneas de investigación: *Redes y Servicios de Telecomunicaciones, Sistemas de Comunicación Digital, Sistemas Distribuidos y Web Semántica*.

El área de RyT es una organización que se constituye por un conjunto de personas. Ellas desempeñan las actividades de investigación, académicas, preservación y difusión de la cultura. Las personas de RyT pueden ser clasificadas en dos tipos: las que pertenecen al núcleo del área y las temporales. Las personas del núcleo del área son los **profesores-investigadores**. Ellos se encargan de realizar las siguientes actividades: *planear, definir, dirigir, coordinar y evaluar los cursos de las licenciaturas en Computación, Ingeniería Electrónica, Posgrado en Ciencias y Tecnologías de la Información, investigación, así como la investigación y desarrollo de proyectos asociados a sus líneas de investigación*. Ahora bien, las **personas temporales** trabajan con el personal del núcleo, ya sea en la investigación, colaboración, ayuda o servicios administrativos. Estas personas tienen un rol menos activo en el área. porque el tiempo en que trabajan es un periodo corto. Algunos ejemplos de este tipo de personas son: 1) *estudiantes que realizan algún proyecto o servicios social y cuyo responsable de ellos es un profesor del núcleo*, 2) *profesores temporales que imparten cursos relacionados con los temas de Redes y Telecomunicaciones*, 3) *empleados de la universidad que proporcionan servicios administrativos a los profesores del núcleo* y 4) *empleados de otras organizaciones que colaboran con los profesores del núcleo*.

En cuanto a la cantidad de personas involucrada o que se han involucrado en el área RyT. Para el núcleo se tienen trece profesores-investigadores. Mientras el número de personas temporales, que han participado o participan con las personas del núcleo, no hay un número exacto de éstas. Porque cada profesor-investigador tiene su lista de personas conocidas (estudiantes y colegas) y cada trimestre estas listas se van incrementando.

2.2. Fuentes de Conocimiento

El conjunto de personas del área es el elemento más importante para ésta. Porque ellas realizan las actividades para lograr las metas y objetivos del área de RyT. Las personas al realizar sus actividades cotidianas y estructuradas, se convierten en las constructoras del conocimiento para la organización. Las etapas para la construcción del conocimiento son la *adquisición y representación*.

1. Las personas consiguen y hacen propio el conocimiento por distintas maneras, como: *la experiencia, al realizar sus actividades cotidianas; la observación, análisis, experimentación, evaluación y en general por distintas actividades de la investigación; la búsqueda, obtención, almacenamiento, recopilación, lectura, visualización y consulta de distintos soportes (documento, imagen, audio, vídeo); enseñanza y aprendizaje entre personas; por mencionar algunas*. Estas personas utilizan este conocimiento para ejecutar sus actividades y tareas en la organización.
2. Las personas realizan dos actividades con el conocimiento: *1) mantener el conocimiento en su mente o 2) hacer presente el conocimiento con palabras, imágenes, sonidos, símbolos en algún soporte como documento, imagen, audio, presentación, base datos, hoja de cálculo o vídeo*. En la primera actividad, la *representación del conocimiento es intangible*, como habilidades, destrezas profesionales, conocimiento privado o el conocimiento de la organización. La finalidad este conocimiento es que las personas sean instrumentos de conocimiento para realizar determinadas tareas o solucionar problemas específicos en la organización. Mientras, en la segunda actividad la *representación del conocimiento es tangible*. La finalidad de esta representación es que los objetos (recursos inanimados) conserven y transmitan la información a las personas de la organización.

Personas y recursos inanimados se agrupan bajo el concepto de **recurso de información o conocimiento**. En el área de RyT, los recursos de información son el conocimiento de *investigaciones, colaboraciones, proyectos, cursos, temas de interés, objetos, ideas o conceptos vinculados con los tópicos de Redes y Telecomunicaciones*. Esta área tiene las siguientes clases de recursos: *artículos científicos, presentaciones, libros, equipos de cómputo, bases de datos, tesis, reportes técnicos, audios, vídeo tutoriales, notas de curso, tareas, imágenes, páginas web, profesores, estudiantes, empleados de otras organizaciones, servidores computacionales, programas y aplicaciones computacionales científicas-académicas*.

2.3. Memoria Corporativa

Los recursos de información expresan el conocimiento en la organización. A este conocimiento se denomina memoria corporativa (MC) o memoria organizacional (MO). Una definición formal de este concepto es la siguiente: *“una memoria corporativa es la representación explícita, tácita, consistente y persistente del conocimiento en una organización”* [1]. Por explícita, se refiere a que el conocimiento se expresa de manera clara y formal. Representación

tácita significa que ciertas partes del conocimiento no se mencionan formalmente, sino que deben inferirse; por ejemplo, una mujer y un hombre son personas. Por consistente, se traduce en que el conocimiento es estable y no sufre grandes cambios. Persistente, es una cualidad temporal y se refiere a que el conocimiento debe durar por un tiempo prolongado.

Una memoria corporativa conserva y mantiene el conocimiento de una organización [8], con la finalidad de *facilitar el acceso, intercambio y difusión del mismo*. De esta manera, las personas adscritas o interesadas en la organización podrán *adquirir, reutilizar y razonar* con este conocimiento y realizar nuevas actividades o mejorarlas. Por ejemplo, aportar nuevas ideas, modificar ciertos aspectos en su trabajo, colaborar e intercambiar puntos de vista con sus colegas, abarcar otros mercados, generar mayor conocimiento, actualizar la información, por mencionar algunas.

En una organización existen distintas razones para tener una memoria corporativa. Rose Dieng et al. proponen una lista básica de razones [8]:

- Prevenir la pérdida del conocimiento de los expertos, cuando éstos salgan de la organización.
- Aprovechar las experiencias buenas y malas de trabajos pasados, con la finalidad de mejorar el trabajo y no caer en los mismos errores.
- Aprovechar el conocimiento global para mejores tomas de decisión en la organización.
- Mejorar las capacidades de la organización para reaccionar y adaptarse a los cambios.
- Mejorar la circulación de la información y la comunicación entre las personas de la organización.
- Mejorar el aprendizaje de las personas en la organización.
- Integrar el conocimiento fundamental de una organización, como flujos de trabajo, productos, técnicas, información secreta.

Una memoria corporativa representa todo el conocimiento de la organización: actividades de producción, datos técnicos, requisitos de productos, experiencia, habilidades, entre otros. Algunos autores hacen una clasificación de las memorias corporativas [8], con base a distintos puntos de vista de la administración:

- Memoria técnica: comprende el conocimiento, información y datos que obtienen los empleados en la organización.
 - Memoria gerencial: comprende el conocimiento de las estructuras organizativas de la organización.
 - Memoria de proyecto: comprende la definición del proyecto, actividades, historia y resultados
-

- Memoria de profesión: integra las referencias, documentos, herramientas y métodos para una determinada profesión.
- Memoria de empresa: comprende las actividades, productos, clientes, proveedores, contratistas, entre otras personas.
- Memoria individual: integra las competencias, estatus, conocimientos, actividades de una determinada persona en la organización.
- Memoria interna: comprende el conocimiento e información interna de la organización.
- Memoria externa: comprende el conocimiento e información útil para la organización que proviene del mundo externo.

El conocimiento del área de Redes y Telecomunicaciones no se clasifica en un determinado tipo de memoria corporativa. Porque este conocimiento representa más de un punto vista (multienfoque) de la clasificación de memorias (técnico, gerencial, profesional, individual, por mencionar). Este multienfoque del conocimiento de RyT se presenta en la sección ?? de este presente capítulo.

2.4. Administración de una Memoria Corporativa

Una memoria corporativa (MC) es uno de los principales elementos para una organización y las personas adscritas o interesadas en ésta, por esta razón, es importante la **administración de la memoria corporativa**. La *administración* es un concepto interesante para las organizaciones. Este concepto se define como: “*un conjunto de actividades dirigidas a aprovechar los recursos de manera eficiente y eficaz, con el propósito de determinar y alcanzar los objetivos en la organización*” [5].

La administración del conocimiento es un problema complejo que puede ser abordado de distintos enfoques: financieros y económicos, técnicos, metas, proceso interno, entre otros. En particular, el conocimiento prioritario para esta tesis son los **recursos de información**: 1) *elementos tangibles* como datos, procedimientos, planes, documentos, audios, vídeos, presentaciones, tesis, libros, por mencionar algunos y 2) *elementos intangibles* como habilidades, destrezas profesionales, conocimiento privado y el conocimiento del contexto en la organización.

Los **objetivos** en la administración de una memoria corporativa son: *integrar el conocimiento disperso en la organización, preservar y difundir el conocimiento, facilitar el acceso y visibilidad del conocimiento, tener con un instrumento para el aprendizaje, facilitar la búsqueda y recuperación del conocimiento, promover la comunicación y cooperación entre personas, emplear un lenguaje técnico entendido por todas las personas, promover el crecimiento e intercambio del conocimiento, facilitar la compartición de nuevas ideas, mejorar las tomas de decisión, por mencionar algunos*.

Un analogía de la administración de los *recursos de información* se presenta a continuación. Una biblioteca es una organización dedicada a la *adquisición, conservación, exposición*

y préstamo de libros. Para llevar a cabo estas tareas, la biblioteca realiza distintas actividades de administración con los libros. Las actividades básicas en la administración de los libros son: *caracterizar los libros, generar las fichas bibliográficas, clasificar las fichas de acuerdo a ciertos parámetros, asignar un identificador a cada libro, acomodar el libro de acuerdo a la clasificación y al identificador, generar un catálogo de todos los libros; consultar el catálogo, retirar el libro del estante, dar de baja un libro en el catálogo, indicar a quién se le presta el libro, indicar una fecha de devolución; dar de alta el libro en el catálogo y regresar el libro a su ubicación*. Este flujo de actividades las podemos agrupar en seis actividades generales: **representar, almacenar, clasificar, consultar, recuperar y actualizar**.

Una memoria corporativa debe administrar los recursos de información, de manera semejante a como, una biblioteca administra los libros. En la actualidad, la administración de los recursos se hace mediante el uso de las **Tecnologías de la Información** (TI). Esta tecnologías proporcionan un conjunto de herramientas, enfoques y aplicaciones para facilitar, agilizar y automatizar distintas actividades o procesos.

2.4.1. Administración por Fragmentos

En el área de Redes y Telecomunicaciones (RyT), la administración del conocimiento se hace de manera individual, es decir, cada profesor, estudiante o empleado administra sus recursos de información. Porque cada persona tiene intereses particulares (líneas de investigación) y emplea la herramienta que más le conviene. Estas personas administran sus recursos mediante dos enfoques:

- El **enfoque manual** consiste en almacenar los recursos de información (recolectados o generados) en carpetas organizadas. Estas carpetas están estructuradas de forma jerárquica y cada recurso tiene un nombre significativo. Las personas para recuperar los recursos, tienen que buscar en las carpetas e identificar el recurso con base al nombre o al contenido de éste.
- El **enfoque automático** consiste en emplear alguna aplicación para automatizar el almacenamiento, búsqueda y recuperación de los recursos. Los profesores emplean como aplicaciones a motores de búsqueda sintácticos basados en keywords y gestores de bases de datos relacionales. Los *motores de búsqueda sintácticos basados en keywords* (MBSK) hacen una búsqueda documental de acuerdo a las palabras (keywords) que un usuario escribe. Los resultados de esta búsqueda se presentan como un ranking de enlaces a los documentos fuente. Un motor de búsqueda no realiza actividades que se relacionan al almacenamiento de los documentos. Estos motores generan índices del contenido de los documentos, para facilitar el trabajo de búsquedas futuras. Mientras, un *gestor de bases de datos relacional* (GBDR) almacena, modifica y recupera la información en una base de datos (BD). La consulta de información se hace mediante un lenguaje de consulta estructurado. Los resultados asociados a las consultas, se presentan en forma de tabla. Un GBDR necesita de esquema relacional para almacenar y actualizar la información en la base de datos.

Estos dos enfoques en la administración de recursos de información se aplican a fragmentos de la memoria corporativa. Sin embargo, todos los recursos de la memoria corporativa no se administran bajo un mismo enfoque. Ahora bien, *cuál es el enfoque o herramienta para aprovechar los recursos de manera eficiente y eficaz*. Para tomar esta decisión, deben ser analizadas: 1) las características de una memoria corporativa y 2) los beneficios de los distintos enfoques de las Tecnologías de información.

2.4.2. Naturaleza de una Memoria Corporativa

En una memoria corporativa, los recursos de información tienen distintas cualidades que deben considerarse para administrar el conocimiento de éstos. Porque estas cualidades pueden causar dificultades en etapas tempranas del proceso de administración. Esta tesis presenta las principales características a considerar en la gestión de una memoria corporativa. En particular, las características de la memoria del área RyT.

Diversidad en formato

Esta característica tiene que ver con los recursos digitales. En el área de RyT, los recursos digitales se clasifican de acuerdo al soporte (documento, audio, vídeo, presentación, imagen, base de datos y código). Los recursos pertenecientes a un determinado soporte, no tienen el mismo formato que otros recursos pertenecientes a otros soportes. Inclusive, recursos pertenecientes al mismo soporte, no necesariamente todos tienen el mismo formato. Esto se debe a la gran ***diversidad de formatos*** que emplean las aplicaciones como: *procesadores de texto, hojas de cálculo, editores de código, bases de datos, por mencionar algunas*. Por ejemplo, los recursos de información que son documentos tienen los siguientes formatos: *pdf, doc, txt, docx, odp, tex y html*. Idealmente, se podría pensar que todos estos recursos sean guardados con el mismo formato. Sin embargo, esto no sucede porque las personas emplean distintas aplicaciones computacionales. En la gestión del conocimiento se debe considerar esta *diversidad en formato* que cambien se denomina ***heterogeneidad en formato***.

Diversidad en Contenido

El conocimiento del área de Redes y Telecomunicaciones se clasifica en las cuatro líneas de investigación: *Redes y Servicios de Telecomunicaciones, Sistemas de Comunicación Digital, Sistemas Distribuidos y Web Semántica*. Cada línea tiene un conjunto de temas que se relacionan a ésta. Por ejemplo, la línea de Sistemas Distribuidos tienen los siguientes temas: *p2p, middleware, estado global, sistema operativo, replicación, concurrencia, sincronización, por mencionar algunos*.

En una memoria corporativa, un recurso en su contenido representa el conocimiento de uno o más temas de una línea de investigación. Por ejemplo, un conjunto de documentos pueden tener el mismo formato, pueden pertenecer a la misma organización, pero éstos pueden representar distintos temas como: p2p, middleware o estado global. De esta manera, se puede

afirmar que una memoria corporativa tiene una *variedad en el contenido de los recursos*. Esta diversidad también se conoce como *heterogeneidad en contenido*.

Diversidad en la Estructura

Los datos en los recurso digitales aparecen en distintas formas. Éstos se pueden clasificar en tres formas: 1) **datos estructurados**: *la información se apega a una estructura formal, como el modelo relacional en las bases de datos*, 2) **datos semi-estructurados**: *la información está contenida entre etiquetas para marcar el contenido de recurso*, y 3) **datos sin estructura**: *la información es orientada al texto*. Ejemplos de estos tres tipos son los siguientes: una base de datos con los datos de los profesores del área de RyT es ejemplo de datos estructurados, páginas web son ejemplos de datos semi-estructurados, notas de un curso son ejemplos de datos sin estructura.

Significado de la Información

Los recursos de información contienen palabras (escritas o habladas), símbolos lingüísticos, expresiones o situaciones, en general, información. Esta información puede ser entendida e interpretada sin ningún problema. Sin embargo, la naturaleza de nuestro lenguaje (escrito y oral) puede llevar a confusiones y malas interpretaciones. En particular, se puede tener dificultades con las siguientes cualidades de las palabras: *homonimia y la sinonimia*. La **homonimia** es *la relación entre palabras que se escriben o pronuncian igual y tienen distinto significado*. La **sinonimia** es *la relación entre palabras que se escriben o pronuncian diferente y tienen el mismo significado*. Un ejemplo de homonimia es la palabra radio, ya que esta palabra tiene distintos significados que se asocian a la Química, Comunicación, Anatomía o Geometría. Mientras, un ejemplo de sinonimia son las palabras resumen, sumario, síntesis y recapitulación.

2.5. Integración del Conocimiento

La **administración en una memoria corporativa (MC)** contempla varias actividades (representar, almacenar, clasificar, consultar, recuperar, actualizar, entre otras) que puede prolongar el tiempo y la complejidad de ésta. Además, en esta administración se debe contemplar las características de una memoria corporativa. Por estas razones se debe limitar el conjunto de actividades a una menor cantidad, es decir, ajustar el alcance de esta administración.

En la administración de una memoria corporativa existen distintos objetivos que son los elementos prioritarios, para alcanzar la finalidad de ésta (promover el acceso, intercambio y difusión de conocimiento). En particular, los siguientes objetivos prioritarios tienen una relación cercana: integrar el conocimiento disperso en la organización, facilitar el acceso y visibilidad del conocimiento, tener con un instrumento para el aprendizaje y facilitar la búsqueda y recuperación del conocimiento.

El análisis de estos objetivos, nos lleva a un problema de integración de la información o del conocimiento. La **integración del conocimiento** es el proceso de representar y utilizar el conocimiento de un dominio dado (Memoria Corporativa), con el fin de llevar a cabo actividades de búsqueda, recuperación y combinación de la información de los recursos. Esta integración debe proporcionar información correcta a la consulta o pregunta del usuario.

2.6. Casos de uso

Esta tesis presenta la integración de la *memoria corporativa del área de RyT*. Los **principales usuarios** de la integración son: *los profesores-investigadores del área RyT, estudiantes de Computación y Electrónica, así como personas interesadas en el área (colegas de los profesores)*.

La memoria corporativa de RyT tiene una gran cantidad de recursos de información. Esto hace difícil las actividades de integración del conocimiento. Por ello, se propone descubrir y registrar los principales **casos de uso**. La finalidad de éstos, es *identificar las operaciones básicas o aspectos funcionales en la integración de los recursos, describir situaciones específicas, así como identificar los principales recursos de información y el contexto de éstos*.

En este trabajo, los casos de uso se identificaron a través del análisis de los principales recursos de información. Los principales recursos del área son **las personas y los recursos digitales**. De esta manera, los casos de uso identificados son: *Cartografía de competencias* para personas y *Búsqueda de recursos digitales*. La Figura 2.1 presenta el **diagrama de casos de uso**, en la cual, se ve la interacción entre los usuarios y los dos casos de uso.

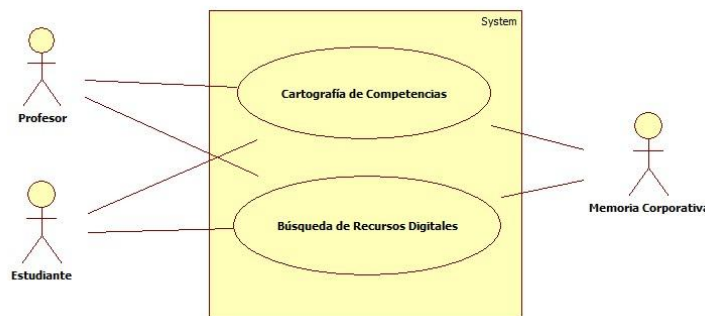


Figura 2.1: Diagrama de casos de uso para la integración de los recursos de una memoria corporativa.

La descripción de estos casos de uso se expresan a continuación.

2.6.1. Cartografía de Competencias

El elemento dinámico en el área de RyT es el conjunto de personas que se clasifican en: *profesores, investigadores, estudiantes y empleados*. Estas personas tienen actitudes, valores,

conocimientos técnicos, habilidades individuales y colectivas. Las caracterizadoras profesionales son importantes para la organización. Porque con base en éstas se pueden identificar las personas para: *realizar determinadas tareas, solucionar problemas específicos, hacer colaboraciones o tener un determinado cargo*.

La **cartografía de competencias** es la búsqueda y recuperación de las personas a partir de las características profesionales. Los principales parámetros en la búsqueda de estas personas son: las competencias profesionales (*trabajo en equipo, liderazgo, organizar, planificar*), conocimientos en temas de Redes y Telecomunicaciones (*sistemas operativos, capa enlace, filtros, ontologías, radios cognitivos*), capacidades lingüísticas (*lee en inglés, escribe en español, habla en francés*), relaciones profesionales (*colega, asesor o conocido*) y finalmente por la ocupación (*estudiante, empleado o profesor*).

Para cada *persona* identificada en la memoria corporativa, debe ser recuperada *información significativa* de ésta. La finalidad esto, es proporcionar al usuario mayor información, para que pueda localizar y contactar a la persona o filtrar los resultados de acuerdo a otros criterios (*sexo, edad, habilidades*).

2.6.2. Búsqueda de Recursos Digitales

En la memoria corporativa de RyT, los recursos digitales representan *ideas, objetos, teorías, procesos, flujos de trabajo y conocimiento estático de la organización* en un formato digital. Estos recursos se clasifican en: *artículos científicos, libros, reportes técnicos, páginas web, tesis, otros documentos, audios, vídeos, presentaciones, imágenes y otros archivos multimedia*. Las personas emplean a estos recursos como *objetos de aprendizaje*. Por esta razón, deben identificarse los recursos que solucionen las *necesidades informativas* de los usuarios.

La **búsqueda de recursos digitales** es la búsqueda y recuperación de los documentos y archivos multimedia a partir del contenido de éstos. Los principales parámetros de búsqueda de los recursos digitales son: el autor, la extensión (*ppt, wav, mp3, mpg, jpg*), relaciones con los temas de Redes y Telecomunicaciones (*sistemas operativos, capa enlace, filtros, ontologías, radios cognitivos*), el idioma fuente (*inglés, español, francés, ruso, chino*), tipo de recurso digital (*artículos, reportes técnicos, páginas web, tesis, libros, audios, vídeos, imágenes y presentaciones*) y la organización a la que pertenece (*uam, unam, ipn, iee, acm, oracle*).

Para cada *recurso digital* identificado en la memoria corporativa, debe recuperarse información significativa de éste, con la finalidad de proporcionar al usuario mayor información. De esta manera, el usuario verifica la importancia del recursos filtrar los resultados de acuerdo a otros criterios (*número de páginas, extensión, lenguaje fuente*).

2.7. Hipótesis

En este capítulo, se ha descrito de manera explícita el alcance, los principales elementos y características para la integración de los recursos en una Memoria Corporativa. Esta integración se ha planteado de manera genérica con respecto al uso de una determinada tecnología, con la finalidad de poder desarrollar la integración con algún enfoque, herramienta,

metodología o aplicación de las Tecnologías de la Información.

Nosotros no elegimos alguna de los dos herramientas que ocupan las personas del área (MBSK y GBDR). En cambio, seleccionamos a las Tecnologías Semánticas como enfoque para solucionar esta integración. De esta manera, *nuestra hipótesis de investigación* para esta tesis es: *¿Acaso es posible usar a las Tecnologías Semánticas para solucionar la integración de los recursos en una memoria corporativa?*

Capítulo 3

Tecnologías Semánticas

Los *motores de búsqueda sintácticos basados en keywords* (MBSK) son los instrumentos que más emplean las personas para buscar información en la Web. Porque estos motores obtienen varios enlaces que pueden responder rápidamente las preguntas de las personas. Un MBSK a partir de las palabras (keywords) escritas por una persona, realizan una búsqueda documental en la Web. Los documentos Web que en su contenido tienen las keywords, son listados y entregados como respuesta para la persona.

Los resultados que proporciona un MBSK, pueden ser variados en cuanto a responder o no la pregunta de una persona. En ocasiones, los primeros documentos de la lista responden la pregunta. En otras ocasiones, la persona tiene que revisar uno por uno los documentos de la lista hasta encontrar el que responda su pregunta. En el peor caso, ningún documento de la lista responde la pregunta de la persona y ésta tiene que replantear su pregunta.

Existen varias razones del *por qué* los resultados no son pertinentes en una búsqueda con un MBSK, como: *ocurrencia de palabras en un documentos, el ranking de los resultados, los algoritmos de indexación, la visión de un documento como un conjunto de palabras, el significado de la información en los documentos, por mencionar algunas.*

Nosotros bajo el contexto gestión de memoria corporativa, analizamos y seleccionamos tres razones que se deben considerar para la búsqueda de información (integración). 1) Los recursos no son sólo cadenas de caracteres, sino *información y conocimientos significativos que deben representarse adecuadamente*. 2) Un proceso automático no *entienda el contexto, significado y la rica diversidad de los signos lingüísticos*. 3) La información en los recursos debe tener un *significado bien definido para que sea interpretado* por las personas y procesos automáticos, con el fin de evitar ambigüedades, como la *homonimia y la sinonimia*.

3.1. Semántica y Tecnologías

La *semántica* es un subcampo de la lingüística que determina la relación entre palabras y el significado de estas; así como el estudio de cómo las palabras, frases y otros símbolos lingüísticos, se relacionan entre sí para formar un significado estructurado¹.

¹L. Metz, "What Is the Role of Semantics in Language?," Disponible en: <http://www.wisegeek.com/what-is-the-role-of-semantics-in-language.htm>

El nivel más sencillo en la semántica es la **denotación** de una palabra que se refiere a indicar el significado literal de las palabras. Por ejemplo, la palabra computadora en la RAE se define como “*máquina electrónica, analógica o digital, dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas matemáticos y lógicos mediante la utilización automática de programas informáticos*”.

Las **tecnologías semánticas** (TS) [7] son *un conjunto de metodologías, lenguajes, aplicaciones, herramientas y estándares para suministrar u obtener el significado de las palabras, información y las relaciones entre estos*². En estas tecnologías existen varios enfoques para la aplicación del concepto. Estos enfoques se agrupan en dos categorías: 1) **mejorar las capacidades de los procesos automáticos para analizar y comprender el lenguaje** y 2) **técnicas para describir formalmente las palabras, información y el conocimiento para un dominio especializado**.

La categoría para la integración de la información (búsqueda) es la segunda (*técnicas para describir formalmente el conocimiento*), porque al describir formalmente la información y el conocimiento en los recursos, se crea una **capa de conocimiento** en los recursos. La finalidad de esta capa es que los procesos automáticos puedan *acceder, procesar, razonar, combinar, reutilizar y compartir la información y su significado* [9]. De esta manera, se podrá mejorar la búsqueda de información, ya que se evitan problemas de ambigüedad y las personas obtendrán resultados más significativos de acuerdo al contexto del dominio dado.

Los **beneficios** de emplear las tecnologías semánticas bajo esta categoría son: *captar la visión de contextos particulares, adaptar la naturaleza cambiante del conocimiento, considerar la naturaleza distribuida del conocimiento y de los usuarios, integrar información y conocimiento de distintos recursos de información, proponer nuevas técnicas y paradigmas para representación de la información y el conocimiento, representar la información en un formato estándar y flexible, eliminar ambigüedades en la representación, inferir sobre el conocimiento implícito, facilitar la localización y recuperación el conocimiento de los recursos de manera eficaz y precisa, desarrollar aplicaciones genéricas, implementar a menor costo y proporcionar mayor interacción de las personas expertas en el dominio*.

Las herramientas, metodologías y estándares para construir esta capa, se describen en las siguientes secciones de este presente Capítulo 3.

3.2. Ontología

En las tecnologías semánticas, el concepto clave es la **ontología** para representar (modelar) y gestionar el conocimiento de un dominio particular. El concepto de ontología surge en la filosofía, pero a lo largo del tiempo, se ha introducido en la computación y las tecnologías de la información (TI). Varios investigadores en las TI, como: Newell, Genesereth y Nilsson, Neches y Gruber, han definido este concepto. Nosotros elegimos la siguiente definición: “*Una ontología es una especificación formal y explícita de una conceptualización compartida* [10].

²L. Feigenbaum, “Semantic Web vs. Semantic Technologies,” Available: <http://www.cambridgesemantics.com/semantic-university/semantic-web-vs-semantic-technologies>

En esta definición se tienen las siguientes características [9], [11].

- **Conceptualización** es una visión simplificada de algún fenómeno en el mundo que queremos representar a partir de los conceptos, funciones, relaciones, restricciones y otros objetos relevantes en dicho fenómeno.
- **Explícita** consiste en definir expresa y claramente los conceptos así como las restricciones sobre ellos.
- **Formal** significa que los elementos de una conceptualización deben ser representados en un lenguaje para que sean comprensible por los procesos automáticos.
- **Compartida** se refiere a que la conceptualización debe ser consensuada y aceptada por el grupo de personas.

La finalidad de una **ontología de un área investigación** es permitir encontrar información pertinente sobre temas especializados para los grupos de investigación. De esta manera, estas personas en vez de dedicar tiempo en la búsqueda, mejor pasen más tiempo en realizar sus actividades de investigación.

Los principales objetivos en el uso de una ontología son [10]: 1) La construcción de un vocabulario conceptual formal y consensuado para un dominio dado. 2) Un conjunto de reglas para combinar los conceptos y relaciones, de esta manera, componer expresiones complejas en el vocabulario. 3) Un vocabulario para construir descripciones y comunicar hechos. 4) Personas y procesos automáticos interpreten sin ambigüedad el conocimiento y vocabulario de un dominio dado. 5) Personas y procesos intercambien y reutilicen el conocimiento para diferentes propósitos. 6) La inferencia de información a partir de un programa especializado (razonador) y los hechos en una ontología. 6) Personas y procesos consulten información mediante motores de búsqueda y razonadores

Una ontología tiene tres elementos clave [12], [13]:

- Clase (Class) representa una colección de objetos que comparten características comunes.
- Individuo (Individual) es el nombre de un objeto específico que pertenece a alguna clase.
- Propiedad (Property) describe relaciones binarias entre los objetos.
 - Propiedad de Objeto (Object Property) son relaciones entre objetos.
 - Propiedad de Dato (Data Property) son relaciones entre un objeto y una literal (cadena, entero).

Una ontología generalmente tiene dos partes [14]:

- Un componente asertivo (ABox) compuesto por aserciones (hechos verdaderos) que afirman que los individuos son instancias de una clase o propiedad. Por ejemplo, puede afirmarse que: *el curso **Temas Selectos de Bases de Datos** pertenece al plan de estudios de la **Licenciatura en Computación**, el alumno **Jorge Aparicio** está cursando **Temas Selectos de Bases de Datos** o el **Laboratorio de Análisis y Rendimiento de Teleservicios** está en la **Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa**.*
- Un componente terminológico (TBox) compuesto por axiomas que describen las clases y propiedades relevantes, y restringen la manera en que las instancias de éstos se relacionan entre sí. Por ejemplo, se puede especificar que: *todo **alumno** está inscrito a un **curso** y pertenece a una **universidad**, toda **universidad** es una **institución educativa** o todo **estudiante de universidad** pertenece a la **comunidad universitaria**.*

3.3. Marco de Descripción de Recursos (RDF)

Las *tecnologías semánticas* proponen al *marco de descripción de recursos* (RDF³) como *marco de trabajo para representar el conocimiento e información sobre los recursos en un formato estándar* [15].

El objetivo de este *marco de trabajo* es [16] definir un mecanismo neutro para la descripción de información en cualquier dominio. La finalidad de *expresar este conocimiento* (*modelar*) con RDF, es *proveer a los recursos con un significado que sea comprensible por los procesos automáticos*. Mientras, la finalidad de un *formato estándar* es tener un formato compatible y universal para que los procesos automáticos interpreten, mezclen y compartan la información.

En el marco RDF se tienen tres conceptos claves: 1) *Recurso*, 2) *Propiedad* y 3) *Sentencia o tripleta*.

Un *recurso* es cualquier *persona, lugar, documento, página web, objeto abstracto o físico* que se quiera representar. Todo recurso en rdf debe tener un identificador único de recursos (URI), para distinguirlo de otro recurso. Un URI es “*una cadena compacta de caracteres que proporciona un medio simple y extensible para la identificación de un recurso*” [17]. Estas cadenas deben estar codificadas en UTF-8 [18], es decir, no deben tener caracteres raros como: *letras con acentos, diéresis o la ‘ñ’*. Ejemplos comunes de URIs son los siguientes:

- ftp://ftp.mi-ejemplo.com/rfc/rfc2396.txt
- http://www.mi-ejemplo.com/rfc/rfc2396.html
- telnet://mi-ejemplo.com
- mailto:alguien@mi-ejemplo.com

³W3C, “RDF 1.1 Concepts and Abstract Syntax,” Disponible en: <http://www.w3.org/TR/rdf11-concepts/>

Algunos recursos que son accesibles vía Web, ya poseen un URI, como *documentos digitales, vídeos o páginas web* poseen un URI. Pero, otros recursos como *personas, lugares, organizaciones* se les puede asignar un URI. En la Tabla 3.1 lista se presentan los URIs de algunos recursos.

Tabla 3.1: Ejemplos de identificadores (URI) asignados a distintos recursos.

| Objeto | Recurso(URI) |
|-----------------------------|---|
| Juan López | http://www.mi-ejemplo.com/Juan_Lopez |
| UAM | http://www.uam.mx/ |
| Kitty | http://www.mi-ejemplo.com/kitty |
| Teoría de cuerdas | http://www.mi-ejemplo.com/teoría_de_cuerdas |
| Laboratorio ARTE | http://mcyti.izt.uam.mx/index.php/laboratorios/laboratoriores |
| presentación tesis.pdf | http://www.mi-ejemplo.com/mi_presetacion_tesis.pdf |
| Búsqueda en la Web | http://www.mi-ejemplo.com/Busqueda_Web |
| Libro Matemáticas Discretas | http://www.mi-ejemplo.com/mate_disc |
| Persona | http://www.mi-ejemplo.com/Persona |
| Libro | http://www.mi-ejemplo.com/Libro |

Una propiedad representa un *aspecto significativo, característica, atributo, relación, y en general, cualquier metadato (datos de datos)* para describir un recursos. Por ejemplo, en una persona los metadatos y relaciones interesantes son: *nombre, edad, teléfono, correo electrónico, habilidad lingüística, nivel de estudios o relación amistad*; en un libro los metadatos interesantes son: *título, autor, isbn, resumen, edición, editorial, año de publicación, volumen o referencia*.

Una propiedad funciona como verbo y tiene un significado bien definido para expresar sin ambigüedad el metadato. La sintaxis básica para asignar el nombre de una propiedad es: ***un verbo en tercera persona, tiempo presente y minúsculas*** + guión + ***nombre del metadato sin espacios donde cada palabra a excepción de la primera está capitalizada*** o una ***preposición***.

Las propiedades también tienen un URI, por ello, los nombres de éstas se escriben en URI. En la Tabla 3.2 se muestran URIs de algunas propiedades.

Los URI de recursos y propiedades son cadenas con una longitud larga. Para reducir el tamaño de estos, se sustituye la secuencia de caracteres desde “*http://*” hasta el símbolo “*#*” o “*/*” por un prefijo, que es una cadena corta parecida a un acrónimo. Por ejemplo, el prefijo “*exp*” se traduce en el siguiente URI <http://www.mi-ejemplo.com/>. De esta manera,

Tabla 3.2: Ejemplos de identificadores (URI) asignados a algunas propiedades.

| Metadato | Propiedad (URI) |
|--------------------|--|
| Nombre | <code>http://www.mi-ejemplo.com/tiene-nombre</code> |
| Edad | <code>http://www.mi-ejemplo.com/tiene-edad</code> |
| Conocido | <code>http://www.mi-ejemplo.com/conoce-a</code> |
| Nivel de estudios | <code>http://www.mi-ejemplo.com/tiene-nivelEstudios</code> |
| Resumen | <code>http://www.mi-ejemplo.com/tiene-resumen</code> |
| Año de publicación | <code>http://www.mi-ejemplo.com/tiene-anhoPublicacion</code> |
| Referencia | <code>http://www.mi-ejemplo.com/refiere-a</code> |

los recursos y propiedades: *Juan Lopez*, *Teoria de cuerdas*, *nombre* y *conocido de* en las Tablas 3.1 y 3.2 se escriben de la siguiente forma:

- `exp:Juan_Lopez`
- `exp:teoria_de_cuerdas`
- `exp:tiene-nombre`
- `exp:conoce-a`

Una **declaración** [15] (sentencia) **representa la afirmación** sobre un *recurso* en términos de una *propiedad de objeto o dato* y el *valor* asignado a ella (recurso o literal). Estas declaraciones en el modelo RDF se conocen mejor como tripletas. Las declaraciones representan el conocimiento o información de un recurso. Estas declaraciones emplean lógica de predicados y se escriben en forma [19] de: *sujeto-predicado-objeto*.

1. **Sujeto** es el recurso que se describe.
2. **Predicado** es la relación o metadato que se describe del recurso.
3. **Objeto** es otro recurso o literal (cadena o entero) que describe el predicado.

Los recursos suelen agruparse en clases. Para decir que cierto recurso pertenece a una clase se utiliza el triple: `sirp:recurso rdf:type sirp:Clase`

Una propiedad es a su vez un recurso. El objeto es el valor asignado a dicha propiedad, y puede ser una cadena simple de caracteres (string), u otro recurso, es decir, un recurso especificado por un URI.

Otra forma de representar las declaraciones (sentencias) RDF es a través de un grafo rotulado como se muestra en la Fig. 3.

La estructura general de RDF es un grafo dirigido, estructurado con nodos y aristas que representan la tripleta. El sujeto es el nodo de origen, el objeto es el nodo de destino y el predicado es la etiqueta de la arista.

La estructura general de RDF forma un gráfico estructurado con los nodos y aristas que representan el triplete. El sujeto es el nodo de origen, el objeto es el nodo objetivo y el predicado es la etiqueta de la arista.

Estas cosas se interconectan con otras, bajo determinada característica. Entonces para visualizar el conocimiento, es necesario emplear una estructura gráfica. Esta estructura grafica permite una mejor comprensión del conocimiento y brinda esta serie de ventajas [4]: 1) coherencia al navegar sobre el modelo, 2) Inferir sobre el conocimiento, 3) conexión con información relacionada, 4) Mapeo conceptual, 5) marco de trabajo para eliminar ambigüedad en el contexto y 6) vocabulario conceptual y 7) capacidad de representar/conectar cualquier tipo de información, gracias a los URI.

El conjunto de todos los triples RDF sobre los recursos de un dominio, se denomina componente asertivo (ABox) [12]. Un triple se forma por un sujeto, un predicado y un objeto; el sujeto es el identificador del recurso que se describe, el predicado es el identificador de la propiedad, y el objeto es o bien una Literal (cadena, entero), o bien el identificador de otro recurso.

El conjunto de descripciones o hechos explícitos de los recursos es el componente asertivo (ABox). Informalmente, podemos ver al ABox como una descripción parcial de la realidad: los hechos en el ABox son ciertos, pero puede haber otras instancias de los conceptos y roles no mencionadas en A

Existen muchas sintaxis para representar los triples o aserciones. El W3C establece como estándar el RDF/XML1 y obviamente al modelo de datos RDF [10] para representar a los recursos. Finalmente, un dato interesante es el siguiente.

abstraer- Separar por medio de una operación intelectual las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción.

En esta sección hay que describir de manera general a las tecnologías semánticas. Empezamos diciendo que todo tiene identificadores únicos (URIs), luego introducimos RDF y decimos que el modelo de datos está basado en triples, que pueden ser utilizados para describir nuestro dominio (:Juan :conoce-a :María). Posteriormente, describimos SPARQL y mostramos algunas consultas que podemos utilizar para recuperar información contenida en un conjunto de triples en RDF almacenado en un triplestore. Luego, mencionamos que los grafos en RDF pueden ser enriquecidos con reglas de inferencia o axiomas a través de lenguajes como RDFS, OWL, y SWRL, que nos permiten modelar conocimiento de nuestro dominio, y damos ejemplos básicos. Finalmente, mencionamos que existen razonadores genéricos que nos permiten explotar los axiomas en nuestros modelos u ontologías.

3.4. Reglas de inferencia (RDF(S)/OWL) y razonadores

Axiomas especifican las características de las clases y propiedades

los axiomas formales, que modelan los enunciados que son siempre ciertos, y representan conocimiento que no puede ser definido formalmente por ninguno de los otros componentes

Hemos descrito cómo el marco RDF permite representar o modelar el conocimiento explícito de los recursos (modelo de datos). Este modelo de datos se puede enriquecer con la introducción de axiomas [20], que permiten completar, extender, renovar y adaptar el conocimiento de los recursos.

Las funcionalidades y ejemplos de estos axiomas se pueden encontrar en la literatura [12], [13].

Axiomas describen las relaciones entre los conceptos. Por ejemplo, el hecho de que todas las madres son los padres se expresa por la inclusión concepto $\text{Mother} \sqsubseteq \text{Parent}$

en cuyo caso se dice que el concepto de Madre es subsumida por el Padre concepto. Tal conocimiento puede ser usado para inferir nuevos hechos sobre los individuos. Por ejemplo, (1) y (5) junto implicar que Julia es un padre.

Concepto de equivalencia afirma que dos conceptos tienen los mismos casos, como en $\text{Person} \equiv \text{Human}$. (6)

Cada propiedad tiene un significado específico, define sus valores permitidos, los tipos de recursos que puede describir, y sus relaciones con otras propiedades.

Mientras sinónimos son un claro ejemplo de los conceptos equivalentes, en la práctica se utiliza más a menudo el concepto de equivalencia para dar un nombre a las expresiones complejas

Por otra parte, este tipo de expresiones conceptuales adicionales se pueden combinar con la equivalencia e inclusión para describir situaciones más complejas, como la disyunción de los conceptos, que afirma que dos conceptos no comparten todas las instancias

Axiomas Rbox se refieren a propiedades de roles. En cuanto a los conceptos, DL apoyan el axioma de inclusión y el axioma de equivalencia. Por ejemplo, la inclusión $\text{parentOf} \sqsubseteq \text{ancestorOf}$ (7)

establece que parentOf es un subrol de ancestorOf , es decir, cada par de individuos relacionados por parentOf también está relacionada por ancestorOf . Por lo tanto (2) y (7) juntos implica que Julia es un antepasado de Juan.

Por otra parte, con el fin de tener coherencia durante el razonamiento, su uso está limitado por restricciones estructurales adicionales que especifican si o no una colección de axiomas se puede utilizar juntos en una ontología. Nadie puede ser a la vez un padre y un hijo de la misma persona, por lo que los dos papeles parentOf y childOf son disjuntos. En DL podemos escribir papeles disjuntos como sigue: $\text{disjoint}(\text{parentOf}, \text{childOf})$. (9)

Subsunción (subsumption) respecto a K: Se dice que el concepto C1 es subsumido por el concepto C2 (o, equivalentemente, que C2 subsume a C1) si todas las instancias de C1 son instancias de C2 en todos los modelos I de K, es decir, la extensión de C1 está necesariamente contenida en la extensión de C2.

Equivalencia de conceptos (concept equivalence) respecto a K: Se dice que C1 y C2 son equivalentes si C1 subsume a C2 y C2 subsume a C1, es decir, si C1 y C2 tienen la misma extensión en todos los modelos I de K.

? Jerarquía de clases y propiedades, consiste en agrupar jerárquicamente y sistemáticamente

te las diferentes clases y propiedades en grupos estables. La operación básica es ?subclase? y consiste en ligar un concepto/relación particular con un concepto/relación general. `Persona rdfs:subClassOf Thing` `Mujer rdfs:subClassOf Persona` `tienePadre rdfs:subPropertyOf tieneParinete` ? Dominio y Rango de una Propiedad Objeto, son las clases que intervienen en una relación. En donde el primer componente de una Propiedad es el Dominio y el segundo el Rango. `tieneEsposa rdfs:Domain Hombre` `tieneEsposa rdfs:Range Mujer` ? Dominio y Rango de una Propiedad Dato, son las clases y tipos de valores que intervienen en una relación. Para más detalles de estos tipos de valores consultar el RDF Primer 2. `nombreCompleto rdfs:Domain Persona` `nombreCompleto rdfs:Range xsd:string` ? Características de las Propiedades Objeto, existen muchas relaciones en el mundo real, como transitividad, funcionalidad, simetría, inversa, y otras. Entonces, aquellas propiedades que tengan el comportamiento de las relaciones antes descritas, se debe especificar que son de este tipo. Afortunadamente, existen axiomas que permiten hacer esto. Para más detalles de estas características consultar el tutorial ?Una Guía para construir Ontologías OWL? [9]. `nombreCompleto rdf:type owl:FunctionalProperty` `tienehijo rdf:type owl:AsymmetricProperty` `tienePariente rdf:type owl:TransitiveProperty` ? Restricción existencial, se emplea para asegurar que al menos un individuo que se obtiene por una propiedad, pertenece a la clase especificada. Por ejemplo, el axioma para decir que ?todos tienen una madre que es mujer? es: `tieneMadre some Mujer` ? Restricción universal, se emplea para asegurar que todos los individuos que se obtienen por una propiedad, pertenecen a la clase especificada. Por ejemplo, el axioma para decir que ?todos tienen solo parientes humanos? es: `tienePariente only Humano` ? Restricción cardinal, se emplea para asegurar que como máximo, mínimo o exactamente ?n? individuos que se obtienen por una propiedad, pertenezcan a la clase especificada. Por ejemplo, el axioma para decir ?todos tienen mínimo dos parientes mujeres? es: `tienePariente min 2 Mujer`

Estos axiomas restringen a todos los elementos del área de interés. El siguiente listado describe los axiomas que pueden existir en una ontología. ? Herencia de clases y propiedades, consiste en agrupar jerárquicamente y sistemáticamente las diferentes clases y propiedades en grupos estables. La operación básica es ?subclase? y consiste en ligar un concepto/relación particular con un concepto/relación general. `Persona rdfs:subClassOf Thing` `Mujer rdfs:subClassOf Persona` `Mujer rdfs:subClassOf Persona` `tienePadre rdfs:subPropertyOf tieneParinete`

Otros axiomas Rbox incluyen características de los roles como reflexividad, simetría y transitividad de roles.

Roles transitivos (transitive roles) que nos permiten seleccionar algunos nombres de roles, que tienen que ser interpretados como relaciones transitivas.

Jerarquías de roles H (role hierarchies), que son un conjunto de axiomas de la forma `R ? S`, declarando que la extensión del rol R está contenida en la extensión del rol S.

? Dominio y Rango de una Propiedad Objeto, son las clases que intervienen en una relación. En donde el primer componente de una Propiedad es el Dominio y el segundo el Rango. `tieneEsposa rdfs:Domain Hombre` `tieneEsposa rdfs:Range Mujer` ? Dominio y Rango de una Propiedad Dato, son las clases y tipos de literales que intervienen en una relación. Para más detalles de las Literales consultar el RDF Primer 1. `nombreCompleto rdfs:Domain`

Persona nombreCompleto rdfs:Range xsd:string

Los lenguajes OWL. Algunas de las DLs más conocidas son las que se relacionan con la familia de lenguajes llamados Web Ontology Languages (OWL), propuestos como estándar por el W3C para definir ontologías en la red.

Existen muchos lenguajes para construir una ontología. Sin embargo no todos estos lenguajes son estándares o soportan algunos de los axiomas antes descritos. El World Wide Consortium propone como estándares al Lenguaje Web Ontológico (OWL2) y al Marco de Descripción de Recursos (RDF4). Ambos lenguajes permiten definir clases y varios axiomas, pero el más limitado en expresividad es RDF. Aunque el lenguaje OWL se basa en el RDF. Por tal motivo, si se quiere una ontología apegada a lenguajes estándares y actualizados, la opción a elegir es OWL.

En esta primera etapa (representación del conocimiento explícito), una ontología permite definir un vocabulario explícito. La segunda etapa es introducir axiomas que permitan hacer enriquecer el conocimiento (implícito) sobre los recursos. Ahora bien, este conocimiento se puede explotar para hacer explícito el conocimiento implícito mediante el uso de procesos que hacen inferencia.

La tarea de inferir conocimiento a partir de sentencias ó reglas se le denomina razonamiento, entonces un programa razonador es aquel que permite hacer inferencias y generar conocimiento, mediante el uso de un motor de inferencia (IE) y un conjunto de reglas (axiomas).

El proceso de inferencia consiste en que los procesos automáticos generen aserciones explícitas basadas en las otras aserciones y los axiomas.

El TBox proporciona los axiomas para representar el conocimiento implícito de un dominio. Pero, para aprovechar este conocimiento implícito se requiere una aplicación. Este programa se denomina razonador. Un razonador es una pieza de software que permite deducir datos y asociaciones a partir de los axiomas⁶. Estos razonadores infieren sobre la jerarquía de las clases, las relaciones entre clases y las instancias. Los razonadores también son conocidos como razonadores semánticos, motor de inferencias o motor de reglas.

Los beneficios de emplear los razonadores se describen a continuación. ¿ En la fase de construcción de un modelo de ontología. El razonador verifica la consistencia del modelo. El objetivo de verificar la consistencia es identificar contradicciones o detalles en el modelo. ¿ Un razonador en combinación con SPARQL permite mejorar la calidad de los resultados de las consultas, ya que se aprovecha el conocimiento implícito del TBox.

Los razonadores son aplicaciones que derivan nuevos datos y asociaciones a partir de la información existente³. Específicamente, los razonadores en el enfoque semántico generan nuevas relaciones a partir de la información implícita en las ontologías. Esta información implícita es la que está contenida en el TBox. Por ejemplo, 1) en la jerarquía de conceptos y relaciones, 2) en las características de las Propiedades Objeto y sobre todo 3) en todos los axiomas. El beneficio de usar un razonador, es mejorar la calidad de integración de los datos en la Web [11]. En la fase de construcción de un modelo de ontología. Un razonador se emplea como mecanismo para verificar la consistencia del modelo. En donde, el objetivo de verificar la consistencia es identificar problemas en el diseño, como contradicciones, redundancia, etc.

Las dos actividades comunes al verificar la consistencia en un modelo son: identificar si una clase es subclase de otra clase (herencia) o si un individuo pertenece a una determinada clase (clasificación).

3.5. Lenguaje de consulta sobre grafos RDF (SPARQL)

Ahora enfocamos el uso de las bases de conocimiento, es decir, en las consultas que podemos hacer y los métodos para resolverlas. En particular, tratamos de responder tres preguntas: 1. ¿Qué tipo de preguntas podemos hacer a una base de conocimiento? 2. ¿Cómo se puede dar respuesta a estas preguntas? 3. ¿Qué tan difícil, computacionalmente hablando, es responder estas preguntas?

Las ontologías son fuentes de conocimiento en forma de triples, para buscar y recuperar (integración) la información de éstas, es necesario tres cosas: 1) una pregunta en lenguaje natural, 2) una consulta basada en triples y 3) un motor de consulta.

En el primer punto, mediante el análisis de los casos de uso, se identifican y escriben en lenguaje natural las principales preguntas que pueden hacer los usuarios al modelo. En nuestro caso de estudio, se obtuvieron 10 preguntas (Tabla ??) para la búsqueda de recursos digitales, pero para ejemplificar la consulta de información, se muestra una de éstas: (1)... ¿Qué documentos sirven para dar un curso de Sistemas P2P?

En el segundo punto, las tecnologías semánticas establecen al lenguaje SPARQL⁴ [21] como la especificación para consultar, recuperar y modificar la información de triples RDF. Este lenguaje se basa en el uso de patrones de búsqueda para comparar con los triples del modelo y variables para la recuperación de información. Un patrón de búsqueda es parecido a un triple, pero a diferencia de este último, el sujeto, la propiedad o el objeto pueden ser una variable. En una consulta SPARQL, hay dos cláusulas SELECT y WHERE, la cláusula SELECT enuncia las *variables resultado* y la cláusula WHERE enuncia los patrones de comparación. En nuestro ejemplo, la pregunta (1) se escribe como consulta SPARQL de la siguiente manera.

Un motor de consulta SPARQL es el programa que permite responder las consultas de los usuarios. La función básica de este motor es: interpreta una consulta SPARQL, compara los patrones con los triples del modelo, recupera la información asociadas a las variables que están en la cláusula SELECT y regresa la información al usuario. Un motor de consulta se puede encontrar en un triplestore. En particular, Jena posee un motor de consulta (ARQ) que soporta el lenguaje SPARQL. Este motor ARQ permite recuperar los resultados de una consulta para mostrarlos en pantalla en forma de una tabla o para procesar estos resultados con Java.

⁴W3C, "SPARQL 1.1 Overview," available: <http://www.w3.org/TR/sparql11-overview/>

3.6. Ventajas de las tecnologías Semánticas

La capacidad que tiene RDF para procesar metadatos facilita la interoperabilidad entre diversas aplicaciones, proporcionando un mecanismo perfecto de intercambio de información a través del Web. En general RDF se enfoca en establecer un mecanismo que permita describir recursos, entendidos estos como objetos, que tengan como principios la multiplataforma (es decir, independencia de software y/o sistema operativo) y la interoperatividad de metadatos (que posibilite fusionar diferentes descripciones de recursos realizadas con distintos conjuntos de metadatos). RDF posee semánticas que generan una base para razonar sobre el significado de una expresión RDF. Además posee un vocabulario extensible, basado en URIs.

Appendices

Apéndice A

Códigos interfaz de Usuario

Bibliografía

- [1] L. Gandon, Fabien. Ontology Engineering: a Survey and a Return on Experience. Technical Report RR-4396, INRIA, March 2002.
- [2] T. Berners-Lee, R. Fielding, and L. Masinter. Uniform resource identifiers (uri): Generic syntax. 1998.
- [3] James G. March, Herbert A. Simon, and Harold S. Guetzkow. *Teoría de la Organización*. Ariel, 1987.
- [4] Richard L. Daft. *Teoría Y Diseño Organizacional*. Cengage Learning, 09 edition, 2007.
- [5] Reinaldo O. Silva. *Teorías de la administración*. Thomson, 01 edition, 2002.
- [6] Juan J. Gilli. *Diseño organizativo: estructura y procesos*. Granica, 2007.
- [7] S. Alfred, A. Arpah, L. H S Lim, and K. K S Sarinder. Semantic technology: An efficient approach to monogenean information retrieval. In *Computer and Network Technology (ICCNT), 2010 Second International Conference on*, pages 591–594, 2010.
- [8] Rose Dieng, Olivier Corby, Alain Giboin, and Myriam Ribière. Methods and Tools for Corporate Knowledge Management. Technical Report RR-3485, INRIA, September 1998.
- [9] Torcoroma Velásquez Pérez, Andrés Puentes Velásquez, and Jaime Guzmán Luna. Ontologías: una tecnica de representacion de conocimiento. *Avances en Sistemas e Informática*, 8(2), 2011.
- [10] Thomas R. Gruber. A translation approach to portable ontology specifications. *Knowl. Acquis.*, 5(2):199–220, June 1993.
- [11] Nicola Guarino, Daniel Oberle, and Steffen Staab. What is an ontology? In Steffen Staab and Rudi Studer, editors, *Handbook on Ontologies*, International Handbooks on Information Systems, pages 1–17. Springer Berlin Heidelberg, 2009.
- [12] Markus Krötzsch, František Simančík, and Ian Horrocks. A description logic primer. *Computing Research Repository (CoRR)*, abs/1201.4089, 2012.
- [13] Matthew Horridge, Holger Knublauch, Alan Rector, Robert Stevens, and Chris Wroe. A Practical Guide To Building OWL Ontologies Using The Protege-OWL Plugin and CO-ODE Tools Edition 1.0. August 2004.

- [14] Magdalena Ortiz. Introducción a las Lógicas Descriptivas. Technical report, Vienna University of Technology, 2009.
 - [15] S. Bouzid, C. Cauvet, and J. Pinaton. A survey of semantic web standards to representing knowledge in problem solving situations. In *Information Retrieval Knowledge Management (CAMP), 2012 International Conference on*, pages 121–125, 2012.
 - [16] César Carreras and Gloria Munilla. *Patrimonio digital un nuevo medio al servicio de las instituciones culturales*. Universitat Oberta de Catalunya, 2005.
 - [17] Tim Berners-Lee, Roy T. Fielding, and Larry Masinter. Uniform resource identifier (URI): Generic syntax. RFC 3986, RFC Editor, January 2005.
 - [18] F. Yergeau. Utf-8, a transformation format of iso 10646, 1998.
 - [19] Nigel Shadbolt, Tim Berners-Lee, and Wendy Hall. The semantic web revisited. *IEEE Intelligent Systems*, 21(3):96–101, May 2006.
 - [20] Franz Baader, Ian Horrocks, and Ulrike Sattler. Description Logics. In Frank van Harmelen, Vladimir Lifschitz, and Bruce Porter, editors, *Handbook of Knowledge Representation*, chapter 3, pages 135–180. Elsevier, 2008.
 - [21] Jorge Pérez, Marcelo Arenas, and Claudio Gutierrez. Semantics and complexity of sparql. *ACM Trans. Database Syst.*, 34(3):16:1–16:45, September 2009.
-