



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
DEPARTAMENTO DE DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE
LA COMPUTACIÓN

DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA DE REPRESENTACIÓN Y
VISUALIZACIÓN DE REDES SOCIALES CON CAPACIDADES DISTRIBUIDAS

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE TÍTULO DE INGENIERO CIVIL EN
COMPUTACIÓN

FELIPE ANIBAL RICARDO ESPINOZA CASTILLO

PROFESOR GUÍA:
CLAUDIO GUTIÉRREZ GALLARDO

MIEMBROS DE LA COMISIÓN:
GONZALO NAVARRO BADINO
LUIS MATEU BRULE

SANTIAGO DE CHILE
JULIO 2013

RESUMEN DE LA MEMORIA
PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
INGENIERO CIVIL EN COMPUTACIÓN
POR: FELIPE ANÍBAL RICARDO ESPINOZA CASTILLO
PROFESOR GUÍA: CLAUDIO GUTIÉRREZ GALLARDO
FECHA: 12/07/2013

**DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA DE
REPRESENTACIÓN Y VISUALIZACIÓN DE REDES SOCIALES CON
CAPACIDADES DISTRIBUIDAS**

A mi familia, a mi polola, a mis amigos y mi profe guía.

Agradecimientos

Gracias a mí por ser tan genial xD.

Índice general

Introducción	1
1. Descripción del Proyecto	4
1.1. Objetivos	4
1.1.1. Objetivo General	4
1.1.2. Objetivos Específicos	4
1.2. Resultados Esperados	5
1.3. Alcances	5
2. Marco Conceptual	6
2.1. Conceptos de Redes Sociales	6
2.1.1. Actor	6
2.1.2. Uniones Relacionales	7
2.1.3. Relaciones	7
2.1.4. Red Social	7
2.2. Conceptos de Desarrollo	8
2.2.1. Desarrollo Web	8
2.2.1.1. Desarrollo Front-End	9
2.2.1.2. Desarrollo Back-End	9
2.2.2. Modelo MVC	9
2.2.3. Frameworks de Desarrollo	10
2.2.3.1. Frameworks Server Side	10
2.2.3.2. Frameworks Client Side	10
2.2.4. HTML5	11
2.2.4.1. SVG, gráficos vectoriales en la web	11
3. Especificación del Problema	12
3.1. Antecedentes y soluciones existentes	12
3.1.1. LittleSis y Poderopedia	12
3.1.2. Memoria Manuel Bahamonde	15
3.1.3. Otras Alternativas	17
3.2. Relevancia del Problema	17
3.3. Usuarios Objetivo	18
3.4. Requisitos de la Aplicación	18
3.4.1. Requisitos Funcionales	18
3.4.2. Requisitos de Calidad	18

4. Descripción de la Solución	19
4.1. SNM, Social Network Model	19
4.1.1. Elementos de Redes Sociales	19
4.1.2. Definición Matemática	20
4.1.3. Representación Gráfica	21
4.1.4. Representación Como Triples	22
4.2. Herramientas Elegidas	23
4.2.1. Ruby on Rails	23
4.2.2. EmberJS	24
4.2.3. D3.js	24
4.3. Arquitectura de la Aplicación	25
4.3.1. Arquitectura de Hardware	25
4.3.2. Arquitectura de Software	25
4.3.3. Diseño de la Base de Datos	25
5. Funcionamiento de la Solución	26
5.1. Registro e Ingreso de Usuarios	26
5.2. Edición de Redes Sociales	26
5.2.1. Área de Edición de Redes Sociales	26
5.2.1.1. Modos de Edición	27
5.2.2. Creación y Edición de Familias	27
5.2.3. Creación y Edición de Actores	28
5.2.4. Creación y Edición de Relaciones	28
5.2.5. Creación y Edición de Atributos en Nodos	28
5.2.6. Creación y Edición de Roles	29
6. Conclusión	30
6.1. Dificultades Técnicas	30
6.1.1. Modelamiento de Redes Sociales	30
6.1.2. Interfaz de Alta Interacción en Desarrollo Web	30
6.2. Trabajo Futuro	31

Índice de tablas

4.1. Representación en triples de la red social de la figura 4.2	23
--	----

Índice de figuras

2.1. Modelo MVC	10
3.1. Interfaz de LittleSis, Rupert Murdoch	13
3.2. Interfaz de Poderopedia, Michelle Bachelet	14
3.3. Interfaz de Grafo de Poderopedia, Michelle Bachelet	14
3.4. Interfaz SocialNetworks Manager	16
4.1. Elementos Gráficos SNM	22
4.2. Ejemplo Red Social de Amistad en SNM	22

Introducción

Existe una red social llamada **LittleSis**[10] que consiste en una base de datos de relaciones de *quien conoce a quien* entre gente política, económica y socialmente poderosa en el mundo de las organizaciones en Estados Unidos cuyo fin es entregar el poder de la información al pueblo.

El origen del nombre de *LittleSis* se relaciona con el personaje *Big Brother* de la novela de George Orwell llamada *Nineteen Eighty-Four*. Este personaje consiste en un dictador que maneja toda la información sobre la población. *Big Brother* posteriormente fue un concepto con el cual se describió un ente poderoso.

De esta forma, al grupo compuesto por las personas poderosas y políticos de un país se les atribuye esta imagen de *Big Brother*, por su poder e influencia en un país. Esta es la motivación para bautizar con el nombre *LittleSis* (*Little Sister*), en oposición a *Big Brother*, a una aplicación cuyo fin es entregar poder de la información a toda la población en lugar de esta minoría poderosa.

La idea detrás de *LittleSis* tiene la capacidad de ser replicada en muchos países con el mismo fin, esto es, el de entregar poder al pueblo e informarle sobre los posibles conflictos de interés que las autoridades locales y/o nacionales puedan tener al lidiar con el ejercicio de su poder, lo que en el caso particular de Chile, existe una iniciativa llamada **Poderopedia**[14] que busca ser una réplica de *LittleSis* para Chile.

En el caso de **Poderopedia**, uno de los líderes de ese proyecto es el ex alumno del DCC, Álvaro Graves, quienes tienen un **modelo RDF publicado en un repositorio en Github**[20], tienen el sitio de Poderopedia funcionando, el cual al igual que LittleSis es un repositorio centralizado de información sobre la gente de poder político y económico de Chile, sus relaciones entre sí y su relación con organizaciones.

Con toda sus potencialidades, tanto *LittleSis* como *Poderopedia*, poseen un fin muy particular. En este sentido, sólo tienen la capacidad de cubrir la información sobre las personas muy importantes del mundo político, social y económico poderoso. Pero si una persona quisiera recolectar información sobre grupos de personas (por ejemplo la red social de la comunidad investigadora en computación dentro de latinoamérica) para formar una red social, estas

plataformas no sirven. Tampoco estas herramientas permiten la creación de redes sociales privadas, que cumplan los objetivos que el usuario desee, pero al mismo tiempo permitirle interactuar con los datos de otras redes sociales pertenecientes a otras personas o comunidades.

El objetivo de esta memoria es llenar ese vacío, diseñando y desarrollando una herramienta para representar redes sociales, y que tengan capacidades distribuidas, donde los usuarios que poseen sus redes sociales públicas o privadas, puedan unirlos y compartirlas a voluntad.

Esta herramienta posee una gran gama de aplicaciones posibles, tanto para estudios de tipo sociológico, histórico, biológico, político, etc. Un caso de ejemplo reciente es el caso de las redes de autoridades e intereses posibles dentro del ambiente educacional chileno, lo que puede dar una visión más informada sobre el entramado de intereses detrás de los problemas denunciados por el conflicto estudiantil que se vive desde el año 2011.

Para lograr desarrollar esta herramienta se deben sortear una serie de desafíos técnicos, que aunque pareciera una aplicación bastante intuitiva, hasta el momento no hemos encontrado una aplicación con estas características.

Entre sus mayores desafíos está el de tener una aplicación de fácil instalación y uso amigable para los usuarios. Por otro lado, con lo que respecta al modelamiento de datos, debe basarse en algún estándar flexible de representación de redes sociales que permita la interoperabilidad. Esta memoria partirá de la base y la experiencia del recientemente titulado doctor en computación Mauro San Martín, cuya tesis de doctorado consistió en diseñar un modelo para el manejo de redes sociales, de esta forma, se aprovechará el conocimiento de su experiencia de investigación, aplicándolo a un trabajo práctico y útil para la investigación y estudio de varias disciplinas.

También habrá que desarrollar el aspecto de la visualización de datos, la integración con otras herramientas enfocadas al análisis de redes sociales, el modelamiento y uso de la información de redes sociales.

Dado que la estructura de redes sociales está fuertemente ligada a grafos, y se necesita un estándar aceptado (para el que existan herramientas de desarrollo disponibles), se ha optado por representarlo en el modelo **RDF**. Este estándar es además es una representación que permitirá todo tipo de usos incorporándose a tecnologías de la **Web Semántica**. Finalmente, además de los anteriores, hay desafíos de negocios que se vinculan con lo técnico, como hacer algunos casos de prueba de usabilidad para entregar una herramienta de valor a usuarios y contactar diversas personas que puedan estar interesadas en la herramienta.

Este informe comprende toda la experiencia al realizar esta memoria, las motivaciones, soluciones propuestas y resultados obtenidos durante el periodo de la misma. En el capítulo

lo 1 se presentan los objetivos y alcances para este trabajo. En el capítulo 2 se abordan los conceptos relacionados a redes sociales y de desarrollo que son útiles para entender el resto del informe. En el capítulo 3 se aborda en mayor medida el contexto en el cual se desarrolla el problema y se extraen los puntos principales a resolver. Luego en el capítulo 4 se documenta la arquitectura conceptual y concreta de la aplicación desarrollada para solucionar lo planteado en todo sus detalles, en el capítulo 5 se expone como esta solución funciona y finalmente se discuten las conclusiones del trabajo y sus alternativas a futuro.

Capítulo 1

Descripción del Proyecto

1.1. Objetivos

A continuación se presentan los objetivos para este trabajo de memoria.

1.1.1. Objetivo General

El objetivo de este trabajo consiste en crear una herramienta por la cual personas que estudian diversos tipos de redes sociales como: sociólogos, periodistas, biólogos, etc; puedan representar, administrar y visualizar redes sociales de mediana escala, contando además con la capacidad de combinar redes sociales con otros usuarios de la herramienta para obtener redes sociales con información más completa ofreciendo esto como un servicio centralizado con la capacidad de ser distribuido

1.1.2. Objetivos Específicos

De lo escrito anteriormente en el objetivo general, se desprenden los siguientes objetivos intermedios:

1. Implementar un modelo de representación de redes sociales en RDF.
2. Hacer una interfaz amigable de ingreso de datos: actores y relaciones.
3. Desarrollar un sistema centralizado que administre la asignación de identificadores únicos a los actores que los usuarios agregan a sus redes sociales.
4. Unir redes sociales, combinando la información y relaciones de actores en común.
5. Visualización
 - (a) De la estructura general de las redes sociales creadas.
 - (b) Específica de elementos de interés en esas redes sociales.

6. Representar algunas redes con el modelo implementado anteriormente, que varíen en tamaño y en complejidad.

1.2. Resultados Esperados

Para llevar a cabo los objetivos expuestos en esta memoria, los resultados que se esperan consisten en: un sistema que permita el modelamiento de redes sociales en donde debe existir una aplicación que permita de manera cómoda crear estas redes sociales, complementar su información para posteriormente unir las redes de un usuario con otro en caso de que este lo quiera. Además de lo anterior, los datos generados por el sistema deben estar en un formato amigable para computadores, que faciliten la posterior interoperabilidad con otras aplicaciones y fuentes de conocimiento.

1.3. Alcances

Es importante mencionar, que con el objetivo de que el trabajo a realizar cumpla con las limitaciones de tiempo correspondientes a una memoria de ingeniería, el problema de la creación y manipulación de redes sociales por personas se acota en los siguientes aspectos:

- El tamaño de redes sociales, se considerará pequeño con un número de alrededor 100 actores por red social, debido a que las redes serán principalmente creadas de forma manual, por tanto debe manejar un número que sea posible de alcanzar por los usuarios de la aplicación, de esta forma, ahorrando problemáticas asociadas con la escalabilidad de la aplicación para redes sociales más grandes.
- Dependiendo de las aplicaciones para las cuales se use el modelamiento de redes sociales, puede requerirse ver los cambios temporales que sufren estas, para analizar la estructura de una red social y su evolución en el tiempo. Dicho problema no será abordado en esta memoria.

Capítulo 2

Marco Conceptual

En este capítulo se describen los conceptos necesarios para que el lector se pueda familiarizar con mayor facilidad con los conceptos usados en el resto del informe, describiendo lo que se entiende por los conceptos usados en términos de redes sociales y conceptos asociados al desarrollo de la solución.

En caso de así preferirlo, el lector puede saltar las secciones que estime convenientes dentro de este capítulo, en caso de dominar los conceptos y usar este capítulo como referencia en caso de necesitarlo.

2.1. Conceptos de Redes Sociales

A continuación se expondrán los conceptos fundamentales que se usarán en la memoria en relación a redes sociales. Estos conceptos fueron extraídos desde la tesis de doctorado del alumno del DCC, Mauro San Martín[25], debido a que representan lo necesario para el entendimiento de este trabajo, por lo tanto su reusó e inclusión en el informe para que el lector no necesite revisar la memoria de Mauro para poder ver estos conceptos.

Para construir la definición formal de redes sociales, es necesario definir algunos conceptos claves previamente, siguiendo las definiciones clásicas de este dominio[26].

2.1.1. Actor

Un actor es una entidad social, la cual está bajo estudio junto con sus interacciones sociales. En estricto rigor, los actores pueden ser definidos como individuos, corporaciones o unidades sociales colectivas. Ejemplos de actores son gente en un grupo, departamentos en una empresa o agencias de servicio público en una ciudad. El uso del término actor no significa que estas entidades necesariamente tienen la habilidad de actuar. Más allá, la mayoría de las

aplicaciones en redes sociales se enfocan en colecciones de actores que son de un mismo tipo (por ejemplo, gente en un grupo de trabajo). A veces, sin embargo, la investigación necesita mirar a actores de diversos niveles o tipos conceptuales, o desde diversos conjuntos. Los datos pueden incluir atributos no relacionales asociados a los diferentes actores.

2.1.2. Uniones Relacionales

Los actores están conectados hacia otros por uniones sociales. El rango y tipo de estas uniones puede ser muy grande. La característica principal de una unión es que establece una conexión entre un par de actores. Algunos de los ejemplos más comunes de uniones empleadas en el análisis de redes sociales son:

- La evaluación de una persona por otra, ej: amistad declarada, gusto o respeto.
- Transferencia de recursos materiales, ej: transacciones de negocios, prestar o pedir prestado.
- Asociación o afiliación, ej: atender conjuntamente a un evento social, o pertenecer al mismo club social.

2.1.3. Relaciones

El conjunto de uniones entre un tipo específico de miembros de un grupo se llama una relación. Por ejemplo, el conjunto de las amistades entre pares de niños en un salón de clases, o el conjunto de uniones diplomáticas entre pares de naciones en el mundo, son uniones que definen relaciones. Para cualquier grupo de actores, podemos encontrar diversas relaciones; por ejemplo, además de las relaciones diplomáticas entre países, podemos encontrar la existencia de comercio en un determinado año. Las relaciones (o uniones específicas) pueden tener atributos que las describen. Por ejemplo en el caso del comercio, su cantidad de transacciones total puede haber sido guardado.

Con lo expuesto anteriormente, finalmente podemos definir una red social.

2.1.4. Red Social

Una red social consiste en uno o muchos conjuntos finitos de actores, junto con las relaciones definidas entre ellos. La presencia de información relacional es una característica crítica de las redes sociales. Una red social es un caso particular de red, de esta manera su estructura puede ser formalizada como un grafo.

En adición al uso de conceptos relacionales, Wasserman y Faust[26] se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Actores y sus acciones son vistos como interdependientes, más que independientes, unidades autónomas.

- Uniones relacionales (conexiones) entre actores son canales de transferencia o "flujo" de recursos (material o no material).
- Modelos de red enfocados en individuos muestran el ambiente estructural de la red, además de proveer la capacidad de definir limitaciones en nivel individual.
- Los modelos de red conceptualizan estructura (social, económica, política, entre otras) como patrones generales de relaciones entre actores.

2.2. Conceptos de Desarrollo

A continuación se explican los términos en lo que a desarrollo que se refiere que tienen relación con el trabajo realizado en esta memoria.

2.2.1. Desarrollo Web

El desarrollo web se denomina al desarrollo de software cuyo fin es la creación de aplicaciones que se ejecuten en computadores que puedan ser accedidos vía la *world-wide web*. Este estilo de desarrollo conlleva a que una aplicación que pueda estar ejecutándose en un servidor pueda entregar resultados a clientes provenientes de cualquier parte del mundo, usando una gran diversidad de dispositivos, plataformas de software, etc. Las cuales son frecuentemente accedidas por personas vía un navegador web.

Esta propiedad de multiplataforma de las aplicaciones desarrolladas para la web, junto con propiedades de accesibilidad desde diversos medios a las aplicaciones, ha hecho que el desarrollo web sea un enfoque de desarrollo ampliamente usado en la industria en los últimos 10 años.

En términos generales el desarrollo web posee una arquitectura clásica de cliente/servidor, en donde una aplicación corriendo en un servidor proporciona resultados y ejecuta instrucciones proveniente de clientes, que pueden ir desde un navegador web de p.c. o dispositivo móvil, o servir de API, *Application Programming Interface*, para otras aplicaciones. A continuación se adjunta un diagrama que muestra los principales componentes cuando se habla de desarrollo web.

A modo de ejemplo de componentes en el desarrollo web de una aplicación que posee un servidor de ejecución de la aplicación, con un servidor de base de datos, que es accesada vía teléfono, tablet o computador por medio de un navegador web o de una interfaz API que use otra aplicación, por la cual se acceden sus datos en formato de documentos HTML (junto con sus estilos en CSS y manejo de eventos en JavaScript) o documentos en formato JSON, RDF, XML entre otros.

Dentro del desarrollo web, también se encuentran subcategorías que son expuestas a continuación.

2.2.1.1. Desarrollo Front-End

Es el desarrollo orientado a todos los componentes con los cuales interactúa un usuario de la aplicación, enfocado en la interfaz y sus componentes gráficos, además de la experiencia usuario, la usabilidad de la aplicación, etc. Es el desarrollo del cliente que el usuario usa para acceder al core de la aplicación.

En términos de tecnologías, se asocia el desarrollo front-end al uso de tecnologías como: HTML, CSS, Javascript, entre otras.

2.2.1.2. Desarrollo Back-End

Es el desarrollo de la aplicación que almacena y posee la lógica común a todos los clientes de la aplicación, en donde el código de este tipo de desarrollo es que se ejecuta en el servidor. Además generalmente en el desarrollo back-end se incluye todo lo relacionado a persistencia de datos generados a través del uso de la aplicación.

2.2.2. Modelo MVC

El modelo MVC (Modelo, Vista, Controlador)[16], consiste en un modelo para separar la lógica de una aplicación agrupándola en clases u otras unidades modulares, de acuerdo con la responsabilidad que estos módulos cumplan dentro de un sistema. A modo de ejemplo, a fin de ilustrar este concepto, se puede dar un caso de una aplicación que registre compras en un sistema de tienda online, un ejemplo de los módulos asociados a compras en MVC puede ser el siguiente:

- **Modelo:** el modelo corresponde a una clase **Compra** que contiene toda la lógica de negocio asociada a las compras, que además se asocia directamente a como se almacena una compra en la base de datos.
- **Vista:** un ejemplo de vista para una compra, puede ser una interfaz **HTML** en la cual el cliente efectúe operaciones sobre la compra, por ejemplo agregar productos, cabe destacar que la vista no ejecuta las acciones, sólo se encarga de recibirlas y enviarlas al último componente del modelo MVC, el controlador.
- **Controlador:** de acuerdo a lo recién expresado, el controlador es el encargado de coordinar uno o más modelos para ejecutar las acciones capturadas en la vista. En el caso de la compra, el controlador es quien efectivamente procesaría el pago de la misma.



Figura 2.1: Modelo MVC

2.2.3. Frameworks de Desarrollo

Un framework de desarrollo define un marco en el cual desarrollar una aplicación, el cual provee una gran cantidad de funcionalidad común lista de manera de no desarrollar un proyecto desde cero, pero además de sólo funcionalidad, provee de una estructura lógica con la cual se escribe el código, que está influida por muchas otras personas que han usado el framework en aplicaciones reales.

2.2.3.1. Frameworks Server Side

Dentro de los frameworks de desarrollo web existe una categoría llamada *Sever Side*, la cual consiste en que el código de la aplicación corre desde un servidor en internet, lo que permite que si la computación es común para muchos clientes, los resultados de esa computación pueden ser usados múltiples veces.

Ejemplos actuales de esta categoría de frameworks son: Ruby on Rails[17], Sinatra[18] que utilizan el lenguaje Ruby; Django[7], Pylons[15] para Python; Spring[19] para Java y CakePHP[4] para PHP entre otros.

2.2.3.2. Frameworks Client Side

En el último tiempo, surgió una nueva categoría de frameworks de desarrollo web llamada *Client Side*, en la cual el código de la aplicación se ejecuta en el computador del usuario de la aplicación, ahorrando recursos necesarios en un servidor, además de ahorrar el tiempo de latencia entre el cómputo de una respuesta y su transmisión al equipo del usuario.

Comúnmente estos frameworks son escritos para ser usados con el lenguaje **Javascript**, pues posee la propiedad que todos los navegadores web implementan un motor de **Javascript** y por lo tanto el usuario no necesita instalar nada más. Ejemplos de frameworks client side son: **AngularJS**[2], **EmberJS**[24], **Meteor**[11] y alternativamente **BackboneJS**[3] que es una librería más que un framework.

2.2.4. HTML5

Html5[5] es el nuevo estándar para *HTML*, Hyper-Text Markup Language, definido por la WC3[21] y Web Hypertext Application Technology Group (WHATWG), es un trabajo en progreso, sin embargo desde hace tiempo los principales navegadores soportan muchas de los nuevos elementos de HTML y sus APIs.

Algunas de las nuevas características más interesantes en HTML5 son: el tag `<canvas>` para dibujo en 2D, los tags `<video>` y `<audio>` para reproducción multimedia, soporte para almacenamiento local en el browser, algunos elementos específicos para el contenido como `<article>`, `<footer>`, `<header>`, `<nav>` y `<section>`; nuevos controles para formularios como para fecha, hora, email, url y búsqueda. Además de esto, soporte para SVG dentro de los sitios, característica especialmente importante para esta memoria.

2.2.4.1. SVG, gráficos vectoriales en la web

SVG, en inglés se refiere a gráficos vectoriales escalables, los cuales pueden ser usados directamente en documentos HTML5, de manera de crear gráficos complejos en un formato de tipo XML. La diferencia de este tipo de gráficos con respecto a imágenes por ejemplo, es que los gráficos SVG no pierden calidad si son redimensionados o se ven sus detalles por medio de una funcionalidad de lupa. Estos elementos son altamente animables y corresponde a una recomendación por parte de la W3C[21].

Capítulo 3

Especificación del Problema

3.1. Antecedentes y soluciones existentes

A continuación se presentan algunas de las soluciones existentes que apuntan a resolver problemas similares al de esta memoria.

3.1.1. LittleSis y Poderopedia

LittleSis, pequeña hermana en oposición al gran hermano (Big Brother), es una plataforma estadounidense que contiene una base de datos libre de relaciones de *quien conoce a quien* en el mundo de las grandes empresas y políticas de ese país. Todo esto con el fin de entregar información a la gente de que posible conflictos de intereses pueden tener los políticos que toman las decisiones en el país.

LittleSis
[Login](#)
[Sign Up](#)
[Explore](#)
[Help](#)
[About](#)
[Blog](#)

Rupert Murdoch

Chairman and CEO of News Corp

[add connection](#)
[edit](#)
[flag](#)
[Tweet](#)
[Recommend](#)

Edited by **Bot** 13 days ago

Australia-born tabloid titan welcomed Dow Jones and its crown jewel, the Wall Street Journal, into News Corp. empire in December after \$5.6 billion all-cash takeover. Plans to challenge the New York... [more »](#)

[Relationships](#)
[Interlocks](#)
[Giving](#)
[Political](#)

Business Positions

News Corp Global media company run by Rupert Murdoch; owner of Fox News, WSJ,
 • [Director](#) [+2]

The Directv Group Inc TV entertainment broadcasting, satellite networks and...
 • [Director \(past\)](#) [+1]

Other Positions & Memberships

The Partnership for New York City Nonprofit membership organization comprised...
 • [Co-Chairman \(past\)](#) [+1]

Cornell Medical College Cornell University's medical school, in NYC
 • [overseer](#)

Source Links

Articles documenting info on this page
 1-10 of 176 :: [see all](#)

[FEC contribution search](#)
[News Corp Form 4, Aug 19 '08](#)
[Forbes.com](#)
[News Corp board](#)
[Harlem Village Academies board](#)
[FEC Filing 21020062907](#)

Figura 3.1: *Interfaz de LittleSis, Rupert Murdoch*. un ejemplo de como littlesis almacena la información de las personas y el tipo de personas presentes en littleSis.

La idea detrás de LittleSis de entregar el poder de la información a la gente es muy buena desde su punto de vista de análisis de estructuras sociales económicas y políticas. Sin embargo, no cubre el problema que trata resolver esta memoria, debido a que si bien las personas pueden complementar esta información se hace de una manera centralizada, además de que no se puede agregar información asociada a otros tipos de redes sociales, como por ejemplo: la red de panaderos de un país, ya que no está dentro del objetivo y alcance de LittleSis, sin mencionar que esta idea está enfocada en Estados Unidos.

Poderopedia es el clon chileno de LittleSis, una plataforma centralizada por la cual se expone información sobre las redes de poder e influencias en el ambiente económico, social y político chileno, en donde nuevamente el objetivo es enfocarse en las personas en los más altos cargos empresariales y políticos en Chile.

PODEROPEDIA BETA

AZ PERSONAS EMPRESAS ORGANIZACIONES Sobre Poderopedia Registrarse **INGRESAR**

POPULAR AHORA: Marcel Claude Carlos Heller Solari Andrés Allamand Grupo Luksic

Buscar en todo Poderopedia

Michelle Bachelet
20-09-1951

Pediatra y política chilena. Fue presidenta de la República de Chile entre 2006 y 2010 y ex directora ejecutiva de ONU Mujeres hasta el 15 de marzo de 2013, día en que anunció su renuncia por "razones personales". Luego de tres años de vivir en Estados Unidos alejada de la contigencia política chilena arribó al país el 27 de marzo de 2013, ese mismo día, en un acto ciudadano en la comuna de El Bosque anunció formalmente su candidatura presidencial. El 4 de abril de 2013, el mismo día en que la Cámara de Diputados aprobó la acusación constitucional en contra del ministro Harald Beyer, Michelle Bachelet Jeria anunció su segundo comando presidencial con miras a las primarias de la Concertación: "Pacto Nueva Mayoría" el próximo 30 de junio.

[sugerir otro perfil] [sugerir conexiones] [reportar error] [reportar contenido inadecuado] [requiere actualización] [republicar] [ver historial]

Actualizado 11-06-2013

CONEXIONES PERFIL MAPA DE RELACIONES DOCUMENTOS FUENTES RIO DE NOTICIAS

Datos Básicos Mostrar

Familia (6 Items) Mostrar

Cónyuge o Pareja (3 Items) Mostrar

Amigos (12 Items) Mostrar

28 PERSONAS RELACIONADAS

0 EMPRESA RELACIONADAS

19 ORGANIZACIÓN RELACIONADAS

Figura 3.2: *Interfaz de Poderopedia, Michelle Bachelet*. un ejemplo de como poderopedia almacena la información de las personas y el tipo de personas presentes en esta plataforma.

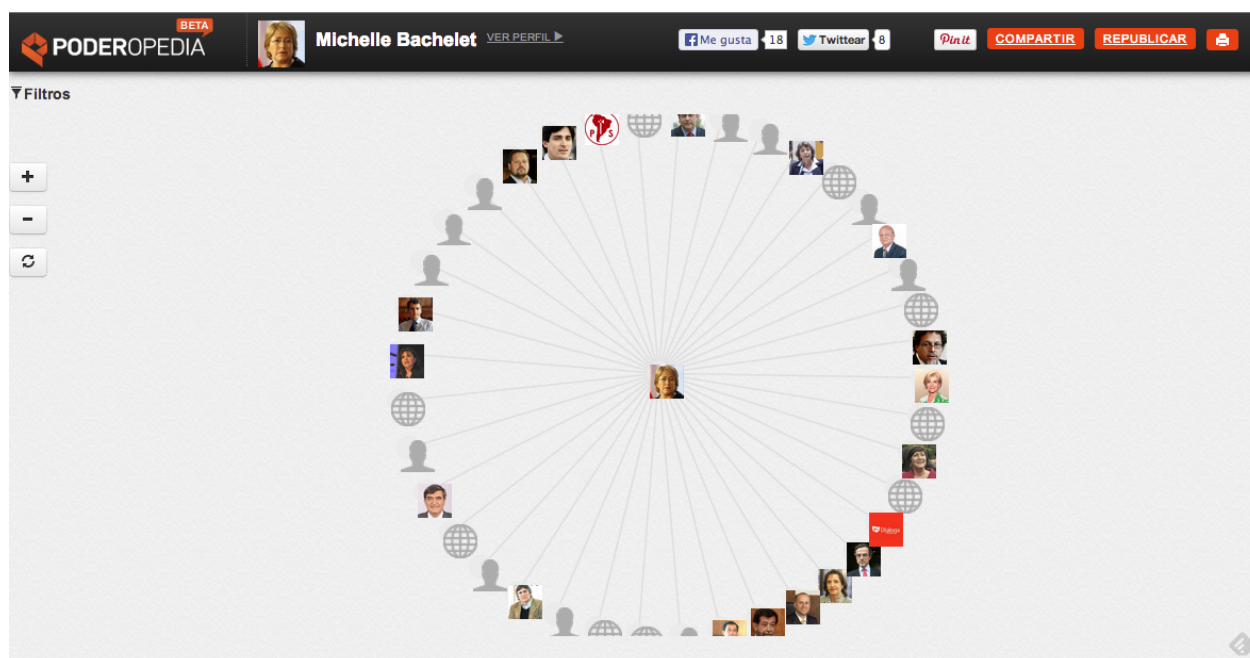


Figura 3.3: *Interfaz de Grafo de Poderopedia, Michelle Bachelet*. Poderopedia tiene una opción de visualización de grafo al rededor de una persona.

De la misma forma de LittleSis, las desventajas de Poderopedia en relación al problema

que se desea resolver, van por el lado de que su foco es exclusivamente la gente con poder político y económico del país, que además es centralizada, que su visualización de grafo no entrega información real de las estructuras sociales y no es fácilmente manipulable.

Ambos LittleSis y Poderopedia son excelentes herramientas, pero su objetivo difiere bastante de lo que se desea resolver en esta memoria, a pesar de que la idea básica es la misma, exponer información sobre estructuras sociales.

3.1.2. Memoria Manuel Bahamonde

Un intento de resolver este problema fue desarrollado por el alumno del DCC Manuel Bahamonde, quien hizo su trabajo de memoria titulado: *Aplicación para la creación y administración de redes sociales* [23] el año 2009, memoria también guiada por el profesor Claudio Gutiérrez. Entonces, se gestó la idea de este trabajo de memoria, como una forma de mejorar lo ofrecido anteriormente por Manuel, aprovechando los avances tecnológicos y experiencias con el modelamiento de redes sociales y la web semántica.

La aplicación desarrollada en Java por Manuel, permite al usuario descargar un ejecutable y usarlo tanto en Windows, Linux o Mac, la cual permite crear redes sociales en forma de grafo, creando actores y sus relaciones respectivas, asociándolos a familias y pudiendo exportar la información de las redes sociales en formato para la utilización del software de análisis de redes sociales, pajek[13].



Figura 3.4: *Interfaz SocialNetworks Manager*. La aplicación creada por el alumno Manuel Bahamonde con el objetivo de modelar redes sociales como aproximación inicial al problema de esta memoria.

El trabajo de Manuel ayudó como experiencia para acercarse más a una solución para el fácil modelamiento de redes sociales y con el conocimiento actual del tema, es necesario hacer modificaciones a lo que hizo Manuel, resolviendo algunos problemas extras, como:

1. El formato de almacenamiento de las redes sociales, no permite una interoperabilidad con otras aplicaciones fuera de pajek[13], en especial con las tecnologías de la web semántica.
2. Las relaciones entre actores sólo pueden ser 2 actores a la vez, no hay posibilidad de crear n-relaciones, o relaciones entre n actores.
3. Esta aplicación no me permite complementar la información de una red social uniéndola con otra.
4. No puedo agregar atributos a los actores y relaciones.
5. Necesita de que el usuario de la aplicación tenga instalado Java en su equipo.
6. No se puede acceder a la información del usuario desde cualquier computador.
7. La interfaz podría ser mejor en términos de usabilidad

3.1.3. Otras Alternativas

Dentro de las otras opciones disponibles al tema de esta memoria, se tiene algunos softwares de creación y visualización de grafos, como por ejemplo yED[22] u OnmniGraffle[12]. Este tipo de soluciones sólo genera los grafos de forma visual, sin tener los datos estructurados de la red para poder ser analizados posteriormente por otra aplicación, además de que no ayudan con la creación efectiva de redes sociales, pues no poseen un esquema concreto de redes sociales por ser herramientas de visualización multipropósito.

Otras herramientas existentes de la rama de análisis de redes sociales son por ejemplo Gruff[9] que es una herramienta de visualización de la base de datos AllegroGraph[1], la cual no posee las características que permiten crear redes sociales en forma estructurada, en base a un modelo estándar que se sepa que funciona, como el modelo SNM de Mauro San Martín[25]. Por otro lado, se encuentra Graph[8], que es una herramienta de visualización de grafos genéricos, que en este caso comparte los problemas de Gruff, para el manejo de redes sociales, un caso específico de grafo.

Por lo tanto dentro de las alternativas disponibles investigadas, entre otras, las características distintivas claves de este trabajo de memoria es la capacidad de unir redes sociales, el uso de un modelo estándar para redes sociales y la generación de datos RDF con la herramienta.

3.2. Relevancia del Problema

El problema es relevante de resolver, debido a que se está entregando una herramienta que le permite a personas que no tengan conocimientos avanzados de computación, almacenar redes sociales en forma gráfica interactivamente.

Además estas redes sociales anteriormente creadas, se pueden complementar uniéndolas con otras redes sociales creadas por otros usuarios de la aplicación, aprovechando el conocimiento de más personas sobre estructuras sociales determinadas.

Otro aspecto clave de resolver este problema con este tipo de aplicación corresponde a que los datos generados por sus usuarios son compatibles con los formatos y tecnologías pertenecientes a la web semántica, por lo cual esta información puede ser relacionada con otras fuentes de conocimiento posteriormente.

3.3. Usuarios Objetivo

La herramienta que se desarrollará para esta memoria está enfocada principalmente en personas en cuya profesión requiera el estudio de diversos tipos de redes sociales, las cuales pueden encontrarse en campos como: sociología, biología, historia, negocios etc. Es decir personas con un conocimiento básico de redes sociales y el estudio de estas, aplicadas a algún campo en particular.

3.4. Requisitos de la Aplicación

Una vez especificado el contexto del problema a resolver, se exponen los requisitos funcionales y de calidad de la aplicación que busca resolver las necesidades planteadas, escritas como requisitos que puedan ser usados posteriormente como criterios de aceptación de la aplicación del trabajo de memoria, un sistema de creación y manejo de redes sociales:

3.4.1. Requisitos Funcionales

1. Creación de usuario para identificación dentro del sistema.
2. Creación, edición y eliminación de redes sociales y sus componentes.
3. Dentro de las redes sociales, crear, editar y eliminar actores y sus atributos.
4. Dentro de las redes sociales, crear, editar y eliminar relaciones n -árias (entre n actores) y sus atributos.
5. Exportar los datos de una red social en formato RDF.
6. Importar/Cargar datos de una red social en formato RDF.
7. Unir redes sociales.

3.4.2. Requisitos de Calidad

1. Una aplicación fácil de usar.
2. Mantener la transparencia con el manejo de información, que las personas sean dueñas de sus datos.
3. Una aplicación de fácil instalación.

Capítulo 4

Descripción de la Solución

A continuación se describe la solución propuesta con motivo de este trabajo de memoria, partiendo de conceptos más teóricos para luego abordar algunos temas de decisiones de implementación y mostrar el resultado final de la aplicación que se desarrolló.

4.1. SNM, Social Network Model

Uno de los puntos principales de esta memoria, es poner en práctica el modelo realizado por el alumno de doctorado en el DCC, Mauro San Martín[25], quien investigó y propuso un modelo llamado *Social Network Model* o SNM. Por lo tanto, la generación de redes sociales en esta aplicación tendrán en cuenta este modelo, trabajo que fue guiado por el mismo profesor guía de esta memoria, aprovechando la experiencia e investigación previa sobre el tema. Entonces, se procederá a definir y explicar brevemente en que consiste este modelo.

4.1.1. Elementos de Redes Sociales

Para el modelo de Mauro se tienen algunos elementos pertenecientes a las redes sociales, que fueron tratados en los conceptos de redes sociales en la sección 2.1, a los cuales se les agregan algunas restricciones:

- Los *Actores*: estos tienen un identificador único y un conjunto de atributos, además pueden participar en cualquier número de relaciones.
- Las *Relaciones* también tiene un identificador único, un conjunto de atributos y un número de actores participantes. El número de participantes puede ser uno o más, y puede cambiar sin afectar el resto de las propiedades de la relación.
- Los *Atributos* tienen un significado asociado y un valor literal. Un atributo es identificado por el identificador del objeto al cual está añadido (acto o relación), por su significado y su valor literal. La clase de un objeto (actor o relación) es un tipo de atributo especial llamado *familia*.

- *Actores, Relaciones, Atributos* y sus conexiones forman una red social. Compartiendo y reusando metadata al nivel, por ejemplo, proveniencia de conjuntos de datos.

4.1.2. Definición Matemática

Dado lo anterior, el modelo *SNM* describe una red social como un grafo de la siguiente forma:

Definición 4.1 (*Red Social Generalizada*) Una red social generalizada es definida como un multigrafo dirigido tripartito con etiquetas junto con una familia de funciones etiquetadoras f y un conjunto de familia de etiquetas L_f :

$$G = (N, E, L_N, L_E, L_f, \iota, \nu, \varepsilon, f)$$

Donde:

- El conjunto de nodos $N = A \cup T \cup C$ es una unión disjunta del conjunto de actores A , con el conjunto de relaciones T y el conjunto de atributos C .
- Existe una colección finita de familias (subconjuntos) de actores $\mathcal{A} = \{A_1, A_2, \dots, A_k\}$ de manera tal que cada $A_i \subseteq A$ y $\cup_{1 \leq i \leq k} A_i = A$.
- Donde existe una colección finita de familias (subconjuntos) de relaciones $\mathcal{T} = \{T_1, T_2, \dots, T_j\}$ donde cada $T_i \subseteq T$ y $\cup_{1 \leq i \leq k} T_i = T$.
- El conjunto de arcos $E = E_{AT} \cup E_{AC} \cup E_{TC}$ es la unión disjunta del conjunto de arcos entre actores y relaciones E_{AT} , con el conjunto de arcos entre actores y atributos E_{AC} , el conjunto de arcos entre atributos y relaciones E_{TC} .
- El conjunto de etiquetas de nodo $L_N = L_A \cup L_T \cup L_C$ es la unión disjunta de los conjuntos de etiquetas de actores L_A , de etiquetas de relaciones L_T y el de etiquetas de atributos L_C .
- El conjunto de etiquetas de arcos $L_E = L_{AT} \cup L_{AC} \cup L_{TC}$ es la unión disjunta de los conjuntos de etiquetas de arcos entre actores y relaciones L_{AT} (roles de participación), de etiquetas de arcos entre actores y atributos L_{AC} (significado de atributos de actores) y el de etiquetas de arcos entre relaciones y atributos L_{TC} (significado de atributos de relaciones).
- El conjunto de etiquetas de familias $L_f = L_{f_A} \cup L_{f_T}$ es la unión disjunta entre el conjunto de etiquetas de familias de actores L_{f_A} y el conjunto de etiquetas de familias de relaciones L_{f_T} .
- $\iota = \{\iota_{AT}, \iota_{AC}, \iota_{TC}\}$ es el conjunto de funciones de incidencia tales que $\iota_{AT} : E_{AT} \rightarrow A \times T$ es una función de incidencia que asocia cada arco de participación a un actor y su relación; $\iota_{AC} : E_{AC} \rightarrow A \times C$ es una función de incidencia que asocia un arco de significado a un actor y a un atributo; $\iota_{TC} : E_{TC} \rightarrow T \times C$ es una función de incidencia que asocia cada arco de significado a una relación y un atributo.
- $\nu = \{\nu_A, \nu_T, \nu_C\}$ es un conjunto de funciones etiquetadoras de nodos tales que $\nu_A : A \rightarrow L_A$ es una función biyectiva desde actores a las etiquetas de actores; $\nu_T : T \rightarrow L_T$ es una función biyectiva desde relaciones a las etiquetas de las relaciones; $\nu_C : C \rightarrow L_C$ es una función biyectiva desde atributos a las etiquetas de atributos.

- $\varepsilon = \{\varepsilon_{AT}, \varepsilon_{AC}, \varepsilon_{TC}\}$ es el conjunto de funciones etiquetadoras de arcos tales que $\varepsilon_{AT} : E_{AT} \rightarrow L_{AT}$ es una función desde arcos de participación a sus etiquetas; $\varepsilon_{AC} : E_{AC} \rightarrow L_{AC}$ y $\varepsilon_{TC} : E_{TC} \rightarrow L_{TC}$ son funciones desde arcos de significado a sus etiquetas.
- $f = \{f_A, f_T\}$ es el conjunto de funciones etiquetadoras de familias tal que $f_A : \mathcal{A} \rightarrow L_{f_A}$ es una función de familias de actores a las etiquetas de familias de actores y $f_T = \mathcal{T} \rightarrow L_{f_T}$ es una función de familias de relaciones a las etiquetas de familias de relaciones.
- La siguiente condición se mantiene para todos los arcos entre el mismo par de actores y relaciones, Para todo e_1 y e_2 de manera tal que $\iota(e_1) = \iota(e_2) = (u, v)$ con $u \in A$ y $v \in T$, $e_1, e_2 \in E \Leftrightarrow \varepsilon(e_1) \neq \varepsilon(e_2)$.
- Cada función de etiquetado en ν, ε y f , excepto ν_C , deben ser invertibles.
- Para una relación $r \in T$ entre dos actores $a_1, a_2 \in A$, tal que existe $e_1, e_2 \in E$, y $\iota(e_1) = (a_1, r)$, $\iota(e_2) = (a_2, r)$ con etiquetas $\varepsilon(e_1) = p_1$, $\varepsilon(e_2) = p_2$. La dirección de r puede ser especificada por el par ordenado de las etiquetas de participación, eso es que una dirección (p_1, p_2) indica que r comienza en a_1 y termina en a_2 , la dirección opuesta es representada por (p_2, p_1) .

De lo anterior se extrae información relevante sobre las características de las redes sociales y sus elementos:

- Un **Nodo** puede ser un *Actor*, *Relación* o *Atributo*.
- Las relaciones pueden ser de uno a múltiples actores.
- Los actores juegan un **Rol** en la relación.
- Los *Actores* y *Relaciones* pertenecen a **Familias de Actores** y **Familias de Relaciones** respectivamente.
- Una **Familia** de relación o actor, define un conjunto de actores/relaciones en común.

4.1.3. Representación Gráfica

En su tesis de doctorado[25], Mauro define un lenguaje gráfico para representar redes sociales con su modelo, el cual se adjunta a continuación por motivos de completitud del trabajo y expresar como este modelo influye posteriormente el diseño de la interfaz del usuario.

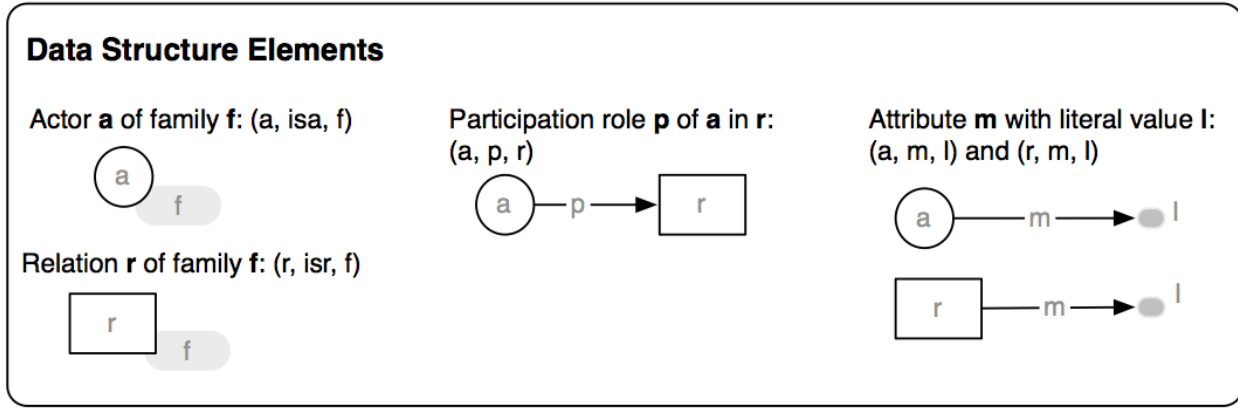


Figura 4.1: *Elementos Gráficos SNM*. Desde izquierda a derecha, los 4 bloques de construcción gráfica de una red social: un actor (arriba) y su etiqueta de familia, una relación y su etiqueta de familia, un rol de participación de un actor en una relación y atributos sobre actores y relaciones. Además por cada bloque se muestra la equivalencia en forma de triple.

Dados estos elementos gráficos podemos modelar una red de ejemplo como:

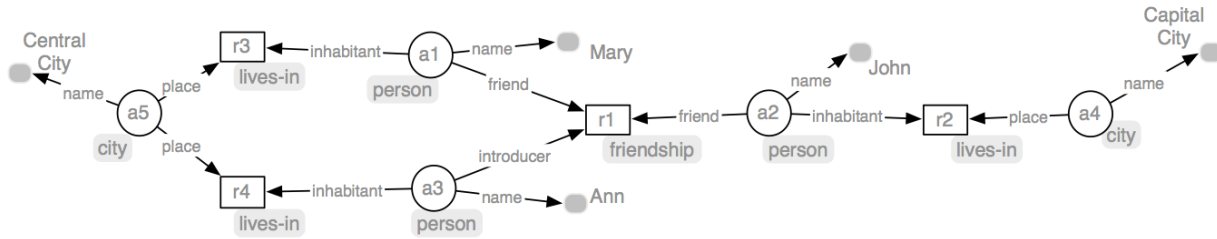


Figura 4.2: *Ejemplo Red Social de Amistad en SNM*. Una red social representando relaciones de amistad (nodos cuadrados) entre Mary y John, quienes fueron presentados por Ann (los actores se muestran como nodos circulares y sus atributos como puntos grises). Las ciudades de residencia también son representadas como actores.

4.1.4. Representación Como Triples

El modelo SNM, al ser en una representación de grafo, es posible representarlo como triples y vice-versa (la demostración se encuentra en la memoria de Mauro[25]). Lo cual es particularmente útil para usar este modelo dentro de un contexto de bases de datos relacionales, razón por la cual veremos una de estas transformaciones a continuación.

Es posible traducir una red social dada, representada como tres conjuntos de triples (N, R, M) , en donde N es el conjunto de triples de *Tipos*, R el de *Roles* y M de *Atributos*; en una red social generalizada G con el siguiente algoritmo que produce un nodo o arco por cada triple:

- Para cada triple $(\nu_A(a), isa, f_A(A_i))$ en N , se añade un nodo actor a en A_i .
- Para cada triple $(\nu_T(t), isr, f_T(T_i))$ en N , se añade un nodo de relación t a T_i .
- Para cada triple $(\nu_A(u), \varepsilon_{AT}(e), \nu_T(v))$ en R , se añade un arco de participación e a E_{AT} con nodos finales $u \in A$ y $v \in T$.
- Para cada triple $(\nu_A(u), \varepsilon_{AC}(e), \nu_C(v))$ en M , se añade un nodo de atributo v a C , y su arco de significado e a E_{AC} con nodos finales $u \in A$ y $v \in C$.
- Para cada triple $(\nu_T(u), \varepsilon_{TC}(e), \nu_C(v))$ en M , se añade un nodo de atributo v a C , y su arco de significado e a E_{TC} con nodos finales $u \in T$ y $v \in C$.

Por ejemplo se muestra la siguiente tabla que representa este conjunto de triples, que es similar a lo que se tendría en una base de datos relacional para el caso de la red de amistades de la figura 4.2.

N: Typing			R: Roles			M: Attributes		
a1	isa	'person'	a1	friend	r1	a1	name	'Mary'
a2	isa	'person'	a2	friend	r1	a2	name	'John'
a3	isa	'person'	a3	introducer	r1	a3	name	'Ann'
a4	isa	'city'	a2	inhabitant	r2	a4	name	'Capital City'
a5	isa	'city'	a4	place	r2	a5	name	'Central City'
r1	isr	'friendship'	a1	inhabitant	r3			
r2	isr	'lives-in'	a5	place	r3			
r3	isr	'lives-in'	a3	inhabitant	r4			
r4	isr	'lives-in'	a5	place	r4			

Tabla 4.1: Representación en triples de la red social de la figura 4.2

4.2. Herramientas Elegidas

A continuación se presentan las herramientas elegidas para el desarrollo de la aplicación y los fundamentos de estas elecciones:

4.2.1. Ruby on Rails

Para el desarrollo del backend de la aplicación se eligió el framework de desarrollo web Ruby on Rails[17], comúnmente conocido simplemente como Rails, en el cual se desarrolla sobre el lenguaje Ruby. Es un framework maduro con 10 años de existencia, el cual es una de las plataformas más populares para este tipo de desarrollo actualmente en Silicon Valley.

Dentro de las características destacables de rails se pueden destacar: sus principios de privilegiar las convenciones sobre las configuraciones, es decir, el framework entrega mucha funcionalidad hecha mientras se cumplan sus convenciones, las cuales de ser necesario se

pueden sobre escribir; aplicaciones que pueden ser ejecutadas en diversos ambientes independientemente configurados como producción, testing o desarrollo.

Además de aspectos técnicos, dentro de las motivaciones al elegir rails, se encuentra la presencia de una gran comunidad de desarrolladores que crean muchas librerías, o en terminología ruby, 'gemas' las cuales hacen el desarrollo mucho más rápido reusando estas librerías que resuelven múltiples problemas frecuentes. Junto con lo anterior el alumno memorista posee vasta experiencia laboral en esta tecnología.

4.2.2. EmberJS

EmberJS es un framework de desarrollo web javascript en el lado del cliente, fue creado por Yehuda Katz y Tom Dale cuando ellos hacían la segunda versión del framework web Sproutcore.

EmberJS se destaca debido a que se pueden escribir aplicaciones completas que son ejecutadas en el lado del cliente, con clases especializadas como *modelos*, *vistas*, *controladores*, *templates* en una versión un poco distinta del modelo MVC. Una característica principal de emberjs es la actualización automática de templates cuando la información el sistema cambia; la presencia de observadores y la capacidad de adaptar emberjs a diversos modelos de persistencia como vía API JSON o el almacenamiento local integrado en los navegadores web de última generación.

Para el desarrollo de la aplicación de esta memoria, debido a que se trata de una aplicación que permite editar grafos interactivamente y es vía web, es necesaria mucha integración entre el javascript de las vistas y los datos de los nodos de las redes sociales, razón por la cual fue un mejor enfoque desarrollar la aplicación con emberJS, que resultó en pruebas iniciales mucho mejor que la otra alternativa evaluada, BackboneJS[3].

Uno de los aspectos útiles de EmberJS es que uno de sus creadores, Yehuda Katz, es integrante de los equipos principales de desarrollo de Ruby on Rails y la librería de javascript jQuery. De esta forma, EmberJS está pensado para tener una muy buena integración con Rails y jQuery, potenciando su atractivo como herramienta de desarrollo en el lado del cliente.

4.2.3. D3.js

Dentro de las herramientas principales se incluye D3.js[6], que es una librería javascript para el despliegue y manipulación de datos como información visual vía SVG en la web. Además de lo anterior D3.js es una de las opciones más utilizadas en lo que a gráficos SVG en la web se refiere.

El funcionamiento básico de D3 es el siguiente: se parte por asociar un arreglo de elementos que contienen los datos con los que trabajamos y son asociados con elementos SVG, como círculos por ejemplo y para el caso del arreglo de datos, D3 tiene 3 estados: el de entrada, es decir, cuando un elemento nuevo es agregado al arreglo, D3 se encarga de crear un nuevo elemento SVG para asociarlo a este nuevo dato; el estado de actualización es el cual que a todos los datos disponibles actualiza su posición u otras propiedades y finalmente el estado de salida es cuando un elemento del arreglo es eliminado y por consiguiente D3.js se encarga de remover su elemento SVG respectivo.

4.3. Arquitectura de la Aplicación

4.3.1. Arquitectura de Hardware

4.3.2. Arquitectura de Software

4.3.3. Entidades

Para comprender de mejor manera la aplicación y los diferentes procesos, es necesario especificar qué entidades existen y qué rol cumplen dentro de la aplicación, estas están con sus nombres en inglés, idioma que se usó para escribir el código de la aplicación.

- **User:** representa a un usuario del sistema, este cuenta con la información necesaria para que un usuario de la aplicación pueda autenticarse dentro del sistema y de esa forma entregarle los permisos necesarios para realizar operaciones sobre sus redes sociales.
- **Social Network:** es la unidad principal dentro de la aplicación, es la entidad que agrupa toda la información que se desea plasmar dentro de la aplicación y representa al grafo completo que forma la red social.
- **Node:** es una unidad atómica dentro de una red social que tiene un *tipo* que puede ser **Actor** o **Relación**, dado que ambos son equivalentes dentro del modelo de Mauro [25]. Un nodo tiene un atributo por defecto y opcional llamado *name* y además puede estar asociados a familias. En general se refiere a *Actor* o *Relación* cuando se necesita hacer una distinción entre ellos o simplemente *Nodo* cuando se habla de ambos.
- **Family:** una familia representa un conjunto para clasificar en tipos a nodos, las familias por su parte cuentan con un tipo que indica a que tipo de nodo pueden ser asociadas (Actor o Relación), junto a esto tienen algunas opciones de presentación, como el color con que se mostrarán los nodos pertenecientes a una familia.
- **Node Attribute:** son los atributos de un nodo, representados como un par key-value, cuyo nombre no fue *Attribute* para evitar conflictos de nombres con los frameworks de desarrollo.

- **Role:** representa la participación de un *Actor* dentro de una *Relación*. Posee un nombre que es opcional para identificar un rol específico dentro de una relación, por ejemplo: la persona que presenta a otras 2 en una relación de amistad.

4.3.4. Diseño de la Base de Datos

Capítulo 5

Funcionamiento de la Solución

A continuación, se mostrarán las características principales de la aplicación desarrollada, a modo de referencia para usuarios, mostrando pantallazos de la interfaz, pero además discutiendo cómo esta interfaz y estas características resuelven los problemas planteados y cumplen los requisitos definidos en la sección 3.4.1.

5.1. Registro e Ingreso de Usuarios

5.2. Edición de Redes Sociales

Una vez el usuario tiene su cuenta y crea una red social, este está listo para ir agregando los datos relevantes a sus redes sociales, haciendo click sobre el link con el nombre de la red social recién creada

5.2.1. Área de Edición de Redes Sociales

El área de edición de redes sociales consiste básicamente de 4 elementos: el canvas donde se crea el grafo de la red social (1), una barra de herramientas para la edición (2), un área donde se definen las familias de actores y relaciones (3) y un formulario con los detalles de las entidades seleccionadas (4).

Esta interfaz está pensada para tener la menor cantidad de elementos posibles, haciendo énfasis en las herramientas primordiales necesarias para la edición del grafo.

5.2.1.1. Modos de Edición

Para la zona de edición se cuenta con 4 modos de edición, de acuerdo a los cuales puedo realizar acciones diversas cuando hago click dentro de la zona del canvas.

Los 4 modos existentes son:

1. **Herramienta de Movimiento:** esta herramienta me permite cambiar la posición de los nodos dentro del canvas a voluntad, además de al hacer click en estos seleccionarlos para la edición de sus detalles.
2. **Modo Actor:** en este modo, al hacer click en algún punto del canvas creará un nuevo actor dentro de esta en la posición donde se especificó haciendo click, el enfoque será puesto automáticamente en el formulario de detalles del nuevo actor para rellenar rápidamente sus campos necesarios y confirmar la creación del nuevo actor.
3. **Modo Relación:** en este modo, al hacer click en algún punto del canvas creará una nueva relación situada en esas coordenadas, el enfoque será puesto automáticamente en el formulario de edición de la relación, pero a diferencia de los actores, las relaciones son automáticamente guardadas al momento de ser creadas y cambian al *modo Rol*.
4. **Modo Rol:** en este modo, al momento de hacer click en un actor (manteniendo el botón presionado), puedo arrastrar una flecha y situarla sobre una relación, donde al soltar el botón del mouse, creará automáticamente un nuevo rol del actor seleccionado en la relación seleccionada, para después editar sus detalles en el formulario de roles correspondiente. Además, puedo repetir esta acción cuantas veces sea necesario.

5.2.2. Creación y Edición de Familias

Para poder agrupar los nodos (actores y relaciones) dentro de familias, hay un área reservada para la creación propia de estas familias dentro de la red, en donde a continuación se explican las principales operaciones con familias dentro de una red social.

Para crear una familia se presiona el botón *Add* en la sección de familias, con lo que aparece un formulario con el siguiente:

Acá se rellena el nombre y se selecciona el color para mostrar los nodos de esta familia y el tipo de nodos a los cuáles se les asignará esta familia.

Una vez creada, se muestra la familia en el listado con un ícono de *A* para el caso de familias de actores y de *R* en el caso de familias de relaciones. Donde puedo editar sus detalles o eliminarlas con los botones que se encuentran a su lado.

Es importante destacar, que se puede presionar cualquier tipo de familia, en donde al hacer esto, se cambiará al *modo Actor* o *modo Relación* según corresponda y a continuación cuando creo un actor o relación, por defecto pertenecerá a la familia seleccionada.

5.2.3. Creación y Edición de Actores

Para crear actores, se debe definir el modo de edición a *modo Actor* 5.2.1.1, y hacer click en el canvas donde aparecerá un actor en dicho punto y se enfocará automáticamente el formulario de creación del actor.

En este formulario se puede rellenar el nombre (opcionalmente), seleccionar las familias a las que pertenece el actor para finalmente confirmar la creación, luego de esto, la información visual del actor es actualizada, mostrando al actor del color de la(s) familia(s) a la cual pertenece, además de un borde indicando de que es dicho actor el que está seleccionado en este momento.

El actor puede ser editado en cualquier momento vía el formulario de actor, luego se presiona el botón de actualizar para persistir los cambios, o puede ser eliminado con el botón de borrar, después de confirmar en el cuadro de dialogo que aparece.

5.2.4. Creación y Edición de Relaciones

Para crear una relación, se debe seleccionar el *modo Relación* 5.2.1.1, posteriormente hacer click dentro del canvas en donde aparecerá la nueva relación y se mostrará el formulario de edición de la relación. A diferencia de los actores, las relaciones son creadas automáticamente, lo cual cambiará al modo de edición de roles, para agregar los roles correspondientes a la relación sin perder el contexto.

Las relaciones pueden o no tener un nombre, además de pertenecer a una familia, lo que generalmente denota el tipo de relación con la cual se está trabajando, ej: estudiaEn, dueñoDe, etc.

La relación puede ser editada en cualquier momento vía el formulario y presionando el botón de actualizar, o eliminada con el botón de borrar, luego de confirmar el cuadro de dialogo que aparece.

5.2.5. Creación y Edición de Atributos en Nodos

Una vez teniendo actores y relaciones creados dentro de la red social, es posible agregarles todos los atributos que se estimen conveniente por medio del formulario de edición de actores o relaciones, para esto, en la subsección de atributos en dicho formulario se puede agregar uno presionando el botón *Add*, en donde puedo ingresar un atributo como un par key-value, por ejemplo puedo agregar el atributo *Edad* (key) con el valor *24* a un actor.

Para editar atributos, se pueden editar directamente en sus campos y luego presionar el

botón *Update* para que los cambios sean persistidos, o borrar un atributo presionando el ícono junto a la definición del mismo.

5.2.6. Creación y Edición de Roles

Los roles representan la participación de un actor en una relación, dicha participación o rol, puede tener un nombre o no, un ejemplo del último caso: en una relación de amistad entre 2 personas, puede haber un tercer actor que fue quien los introdujo, pero nuevamente, el nombre de un rol es opcional. Para crear un rol, se debe seleccionar el modo de edición de roles 5.2.1.1, luego con el mouse, pincho un actor y arrastro el mouse hacia una relación, al soltar el mouse el rol va a ser creado inmediatamente y el foco va a ser puesto dentro del formulario de edición del rol.

En este formulario puedo actualizar el nombre del rol o de ser necesario eliminar el rol. Es importante mencionar que los roles sólo serán creados desde un *Actor* hacia una *Relación*, cualquier otra combinación no resultará en la creación de un rol.

Capítulo 6

Conclusión

6.1. Dificultades Técnicas

Dentro del transcurso del desarrollo de esta memoria, se encontraron algunas dificultades a nivel de implementación, razón por la cual estas serán discutidas brevemente en esta sección.

6.1.1. Modelamiento de Redes Sociales

En este sentido, dentro del prototipado que requirió el abordaje del desarrollo, inicialmente se pasó por alto el modelo de Mauro San Martín [25], creando un modelo básico de redes sociales a medida que las necesidades se iban presentando en términos de desarrollo, lo cual hizo que el mismo fuera más dificultoso, lo cual forzó a estudiar de mejor manera el modelo de Mauro, que mejoró tanto la estructuración de la información, además del esfuerzo requerido para desarrollar la aplicación, ahorrando dificultades por ejemplo: de tener que manejar código para actores y relaciones separadamente en vez de considerarlos un ente común llamado nodo, entre otras cosas.

6.1.2. Interfaz de Alta Interacción en Desarrollo Web

Técnicamente, si se deseaba hacer una aplicación con una alta interactividad en términos de edición de grafos y que a su vez, esta tuviera las propiedades que entrega el hecho de que sea una aplicación web, el lenguaje de programación único para completar esta tarea es JavaScript, por lo tanto, en el camino, se tuvo que adoptar un enfoque distinto al desarrollo web tradicional (*server side*) y optar por el desarrollo *client side*, debido a que en este se pueden acceder limpiamente todos los atributos provenientes de la base de datos, tratarlos como objetos y asignarle lógica de modelos, implementar lógicas de vista mucho más complejas que lo que se puede lograr con JavaScript plano, junto con tener mejor integración con SVG, que era necesario también para este proyecto.

6.2. Trabajo Futuro

A partir de lo realizado, se pueden encontrar los siguientes pasos a futuro con este proyecto:

1. **Agregar Endpoint SPARQL:** uno de los aspectos técnicos a futuro, sería la instalación de un endpoint virtuoso, u otro para aprovechar de mejor manera la utilización del formato RDF, de esta forma, reemplazar el almacenamiento relacional de los datos por uno de grafos y lograr una mayor integración con la web semántica.
2. **Mejorar Escalabilidad Aplicación:** Si el proyecto llega a un nivel popularidad grande, se puede mejorar la escalabilidad de manera tal de que la aplicación soporte redes sociales de mayor tamaño, sin perder performance de la misma.
3. **Habilitar Modo Offline Aplicación:** Es posible, debido a la utilización de frameworks client side, hacer que la aplicación de edición de grafos me permita un modo offline, reemplazando el almacenamiento centralizado por uno local en el navegador, sincronizando los datos si es pertinente posteriormente.
4. **Temporalidad en Redes Sociales:** se puede extender la aplicación de manera tal de que se pueda agregar temporalidad a las redes sociales, que sirva para analizar los cambios en las estructuras sociales con el paso del tiempo, aspecto que puede ser prometedor para la utilidad de esta herramienta en el estudio de ciertas disciplinas relacionadas con redes sociales.

Bibliografía

- [1] Allegrograph, motor de base de datos para grafos. <http://www.franz.com/agraph/allegrograph/>, June 2013.
- [2] Angularjs home page. <http://angularjs.org/>, June 2013.
- [3] Backbonejs home page. <http://backbonejs.org/>, June 2013.
- [4] Cakephp home page. <http://cakephp.org/>, June 2013.
- [5] Curso html5, w3schools. http://w3schools.com/html/html5_intro.asp, June 2013.
- [6] D3.js, data driven documents. <http://d3js.org/>, June 2013.
- [7] Django home page. <https://www.djangoproject.com/>, June 2013.
- [8] Graph herramienta que construye, visualiza y modifica grafos. <http://www.cosbi.eu/index.php/research/prototypes/graph>, June 2013.
- [9] Gruff un browser basado en la base de datos allegrograph. <http://www.franz.com/agraph/gruff/>, June 2013.
- [10] LittleSis, una base de datos libre de relaciones de 'quien conoce a quien' de los negocios y el gobierno estadounidense. <http://littlesis.org/>, June 2013.
- [11] Meteorjs home page. <http://meteor.com/>, June 2013.
- [12] Omnigraffle, aplicación de diagramación para mac. <http://www.omnigroup.com/products/omnigraffle/>, June 2013.
- [13] Pajek, programa para análisis de grandes redes. <http://pajek.imfm.si/doku.php?id=pajek>, June 2013.
- [14] Poderopedia, quién es quién en la política y los negocios en Chile. <http://poderopedia.org/>, June 2013.
- [15] Pylons home page. <http://www.pylonsproject.org/>, June 2013.
- [16] Rails guides, the mvc architecture. http://guides.rubyonrails.org/getting_started.html#the-mvc-architecture, June 2013.

- [17] Ruby on rails, home page. <http://rubyonrails.org/>, June 2013.
- [18] Sinatra home page. <http://www.sinatrarb.com/>, June 2013.
- [19] Spring home page. <http://www.springsource.org/>, June 2013.
- [20] Vocabulario en formato rdf de poderopedia. <https://github.com/poderopedia/PoderVocabulary>, June 2013.
- [21] W3c, home page. <http://www.w3.org/>, June 2013.
- [22] yed, graph editor. http://www.yworks.com/en/products_yed_about.html, June 2013.
- [23] Manuel Bahamonde. Aplicación para la creación y administración de redes sociales, 2009. Memoria para optar al título de ingeniero civil en computación.
- [24] Yehuda Katz. Emberjs home page. <http://emberjs.com/>, June 2013.
- [25] Mauro San Martín. A model for social networks data management, 2012. Tesis para optar al grado de doctor en ciencias mención computación.
- [26] Stanley Wasserman and Katherine Faust. *Social Network Analysis: Methods and Applications*. Cambridge University Press, first edition, structural analysis in the social sciences edition, 1994.