Construcción de una ontología OWL con Protégé 4.3

Flavio E. Spetale

spetale@cifasis-conicet.gov.ar

Basado: T. Rodríguez y J. Aguilar

A Practical Guide To Building OWL Ontologies Using Protégé 4



Construcción de ontología OWL

- Las ontologías son usadas para capturar el conocimiento sobre algún dominio de interés.
- Una ontología describe los conceptos dentro del dominio y la relación que tiene entre esos conceptos.
- Un lenguaje estándar para hacer ontologías es OWL desarrollado por W3C.
- OWL permite describir conceptos y además cuenta con un conjunto de operadores (intercesión, unión, y negación).
- OWL esta basado en lógica descriptiva que permite el uso de un razonador.

Componentes de una ontología OWL

Ontologías	OWL	PROTÉGÉ
Instancias	Individuos	Casos (instance)
Relaciones	Propiedades	Slots
Conceptos	Clases	Clases

Individuos de una ontología OWL

Representan objetos del dominio de interés y son también conocidos como instancias.



Propiedades de una ontología OWL

Son relaciones binarias sobre los individuos y pueden ser inversas, transitivas o simétricas.



Clases de una ontología OWL

Se entienden como conjuntos que contienen individuos y pueden ser organizadas dentro de una jerarquía de clases y subclases conocida como taxonomía.

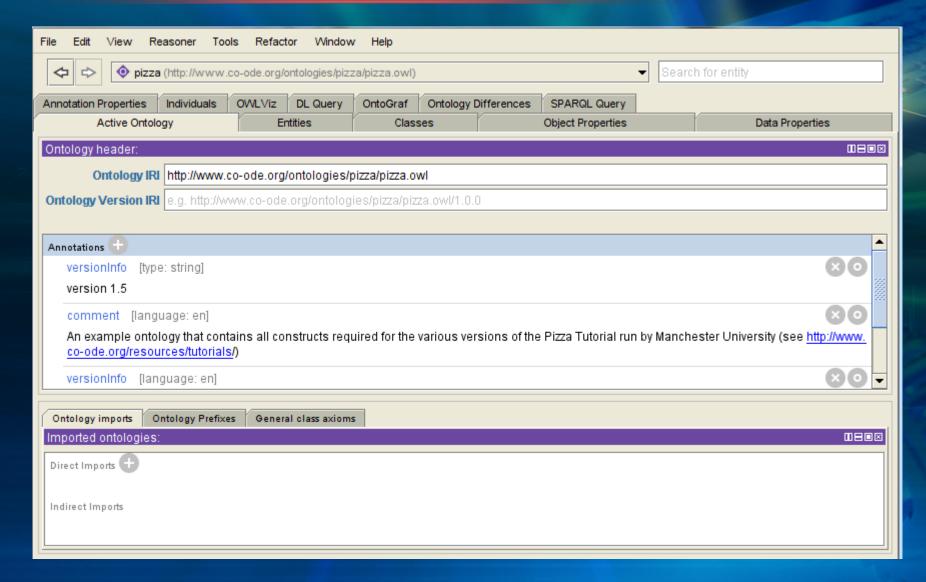


Correspondencia entre OWL y DL

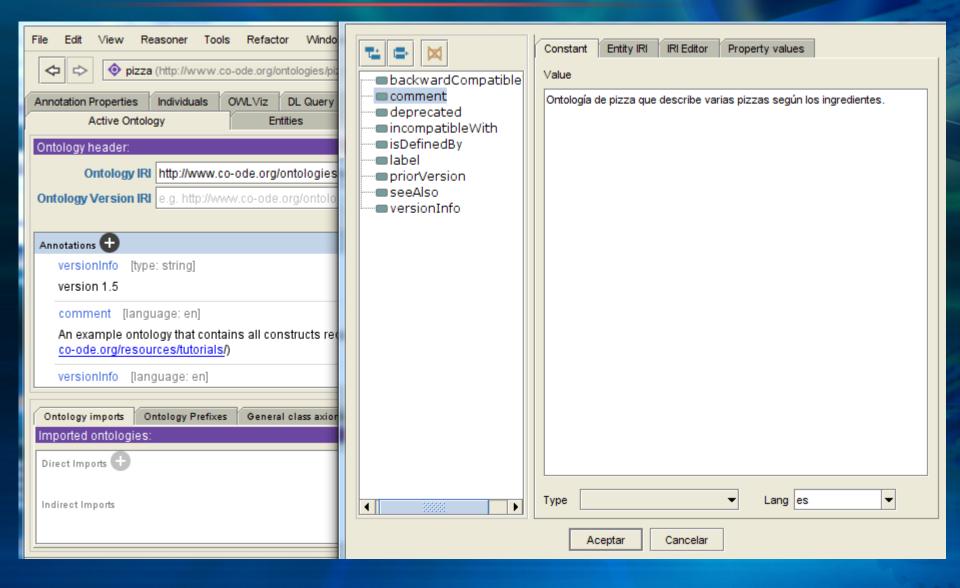
Constructor OWL	Representación DL	Ejemplo
owl:equivalentTo (C,D)	$C \equiv D(C \sqsubseteq D \ y \ D \sqsubseteq C)$	Persona ≡ Humano
rdfs:subClassOf (C,D)	$C \sqsubseteq D$	Padres ⊑ Persona
owl:complementOf (C,D)	$C \equiv \neg D(negacion)$	$Varon \equiv \neg Mujer$
owl:disjointWith (C,D)	$C \sqsubseteq \neg D$	Padre ⊑ ¬Madre
owl:intersectionOf (C,D)	$C \sqcap D(conjunction)$	Padres □ Varon
owl:unionOf (C,D)	$C \sqcup D(disjunction)$	Padre ⊔ Madre
owl:oneOf (I1, I2)	$\{I_1\}\sqcup\{I_2\}$	{Juan} ⊔ {Maria}
owl:someValuesFrom(P,C)	$\exists P.C(existencial)$	∃tieneHijo.Hija
owl:allValuesFrom(P,C)	$\forall P.C(universal)$	∀tieneHijo.Hijo
owl:hasValue (P,I1)	$\exists P.\{I_1\}$	∃tieneHijo.{Juan}
owl:cardinality(P,n)	= n.P	= 2.tienePadres
owl:minCardinality(P,n)	$\geq n.P$	≥ 1.tieneHija
owl:maxCardinality(P,n)	$\leq n.P$	≤ 2.tieneHijos

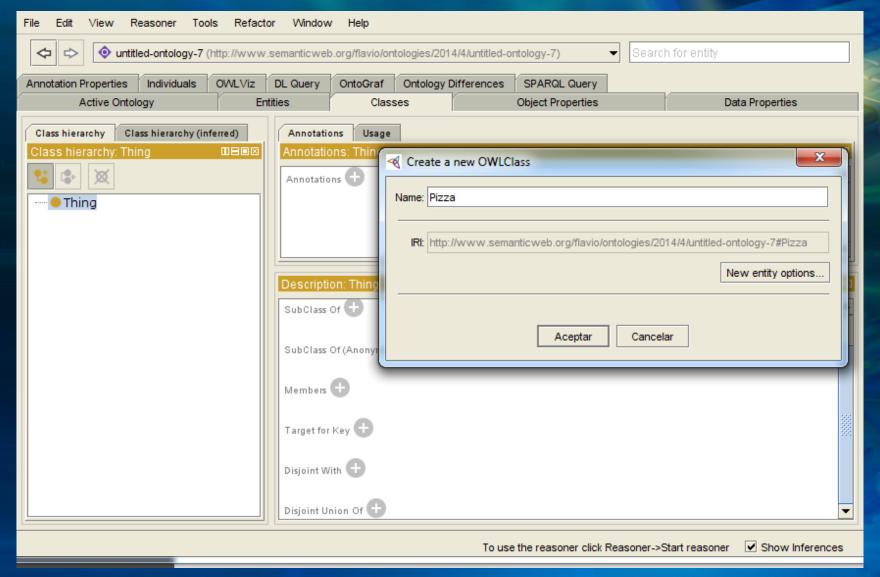
Un concepto en DL se refiere a una clase en OWL. Un rol en DL es una propiedad en OWL.

Interfaz de Protégé



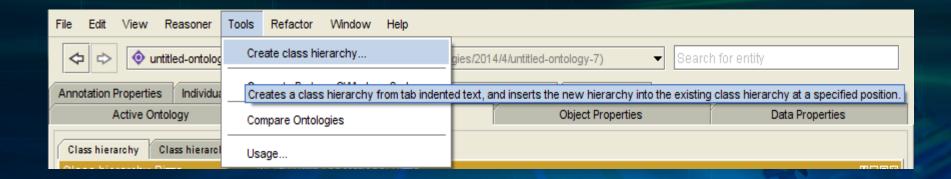
Comentarios en Protégé

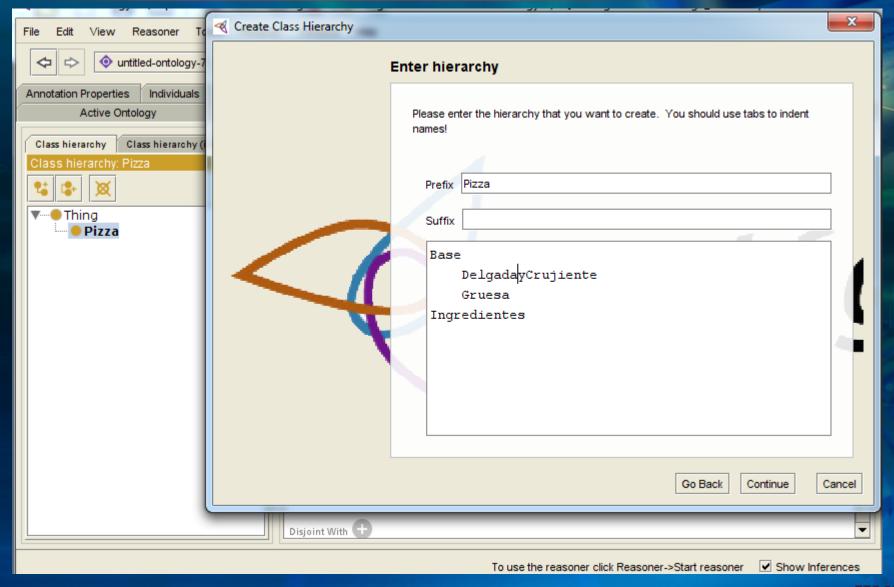


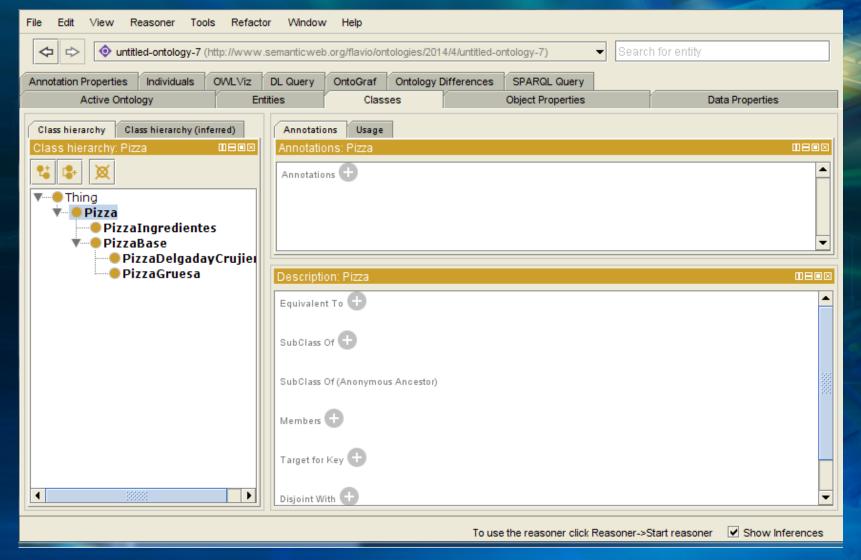


Para generar clases y subclases en un solo paso se utiliza la herramienta:

Create class hierarchy

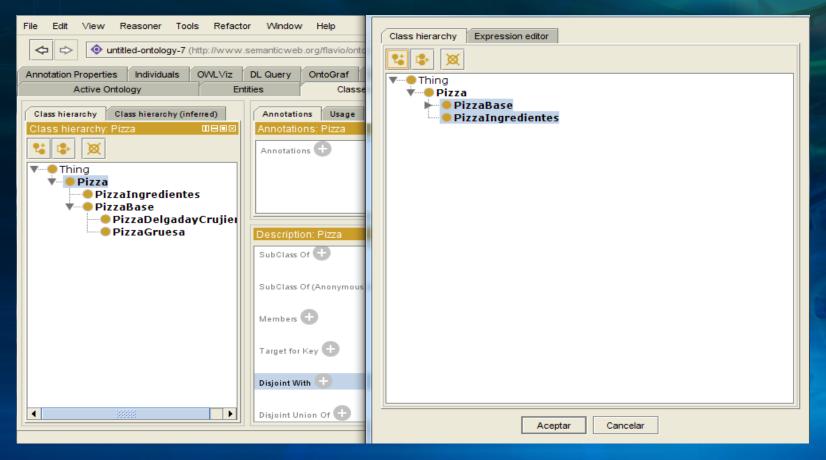




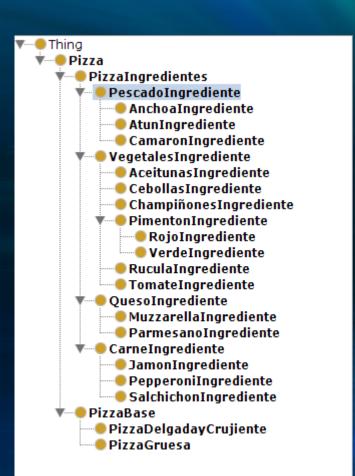


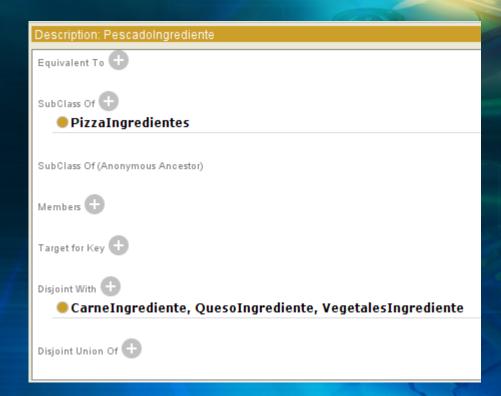
Clases Disjuntas en Protégé

Después de adicionar varias clases en la jerarquía de la ontología, se requiere establecer clases disjuntas, que indican que un objeto o individuo no puede ser instancia de más de una de estas clases que se establecieron disjuntas.



Clases Disjuntas en Protégé

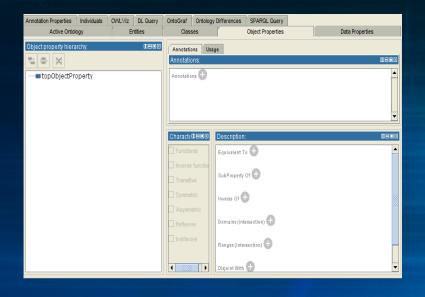


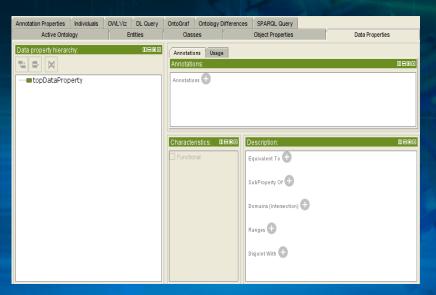


Propiedades OWL en Protégé

Existen dos tipos de propiedades en OWL:

- "ObjectProperties", que permite relacionar un individuo con otro
- "DatatypeProperties", que relaciona un individuo con un XML Schema Datatype value o un literal RDF





Propiedades OWL en Protégé

Los elementos que debe tener un ObjectProperty son:

Nombre

Dominio: hace referencia a la clase o clases iniciales

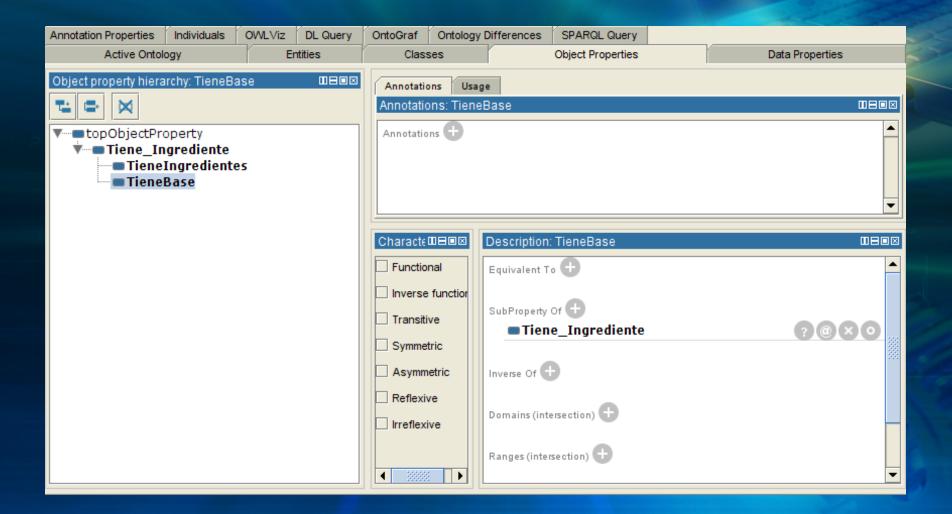
Rango: hace referencia a la clase o clases finales.

Ejemplo la relación: es profesor

Nombre: es_profesor

Dominio: Docente Rango: Estudiante

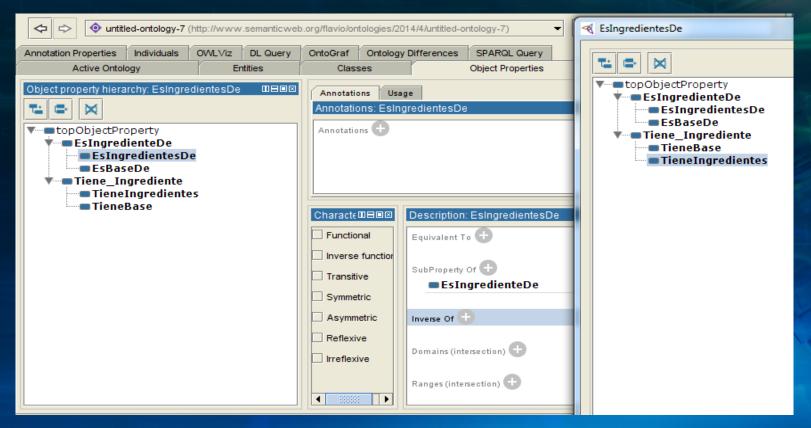
Propiedades OWL en Protégé



Propiedades Inversas en Protégé

Cada *ObjectProperty* debe tener su correspondiente propiedad inversa.

Si una propiedad enlaza un objeto A con otro B, entonces la propiedad inversa enlaza el objeto B con el A.



Características de las propiedades en Protégé

OWL permite que el significado de las propiedades sea enriquecido con características de las propiedades

- Funcional
- Funcional Inversa
- Simétrica
- Transitiva

Propiedad Funcional en Protégé

Define que a lo sumo un objeto puede estar relacionado con otro objeto.

Ejemplo, si se tienen tres objetos que son A, B y C y se tiene una propiedad funcional *tienePadre*, entonces se podrían asociar los objetos A y B por medio de la propiedad y daría como resultado A *tienePadre* B. Igualmente se podrían asociar los objetos A y C por medio de la propiedad y daría como resultado A *tienePadre* C. Como *tienePadre* es propiedad funcional, se concluye que B y C son el mismo objeto. En caso contrario estaríamos en una contradicción.

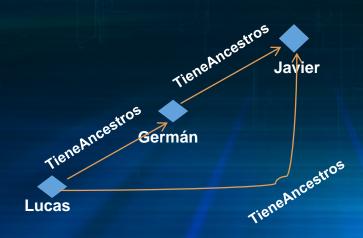
Propiedad Funcional Inversa en Protégé

Indica que puede estar a lo sumo un objeto relacionado con otro.

Ejemplo, si se tienen tres objetos que son A, B y C y se tiene una propiedad funcional *esPadreDe*, entonces se podría asociar el objeto B y A por medio de la propiedad y daría como resultado B *esPadreDe* A. Igualmente se podrían asociar los objetos C y A por medio de la propiedad y daría como resultado C *esPadreDe* A. Como *esPadreDe* es propiedad funcional inversa, se concluye que B y C son el mismo objeto.

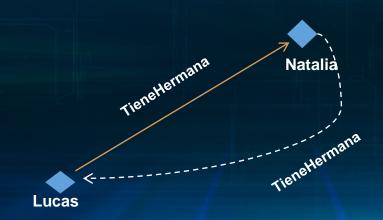
Propiedad Transitiva en Protégé

Relaciona dos objetos A y B, y además hay una propiedad que relaciona al objeto B con otro C, entonces se puede inferir que el objeto A está relacionado con el objeto C mediante la propiedad transitiva.

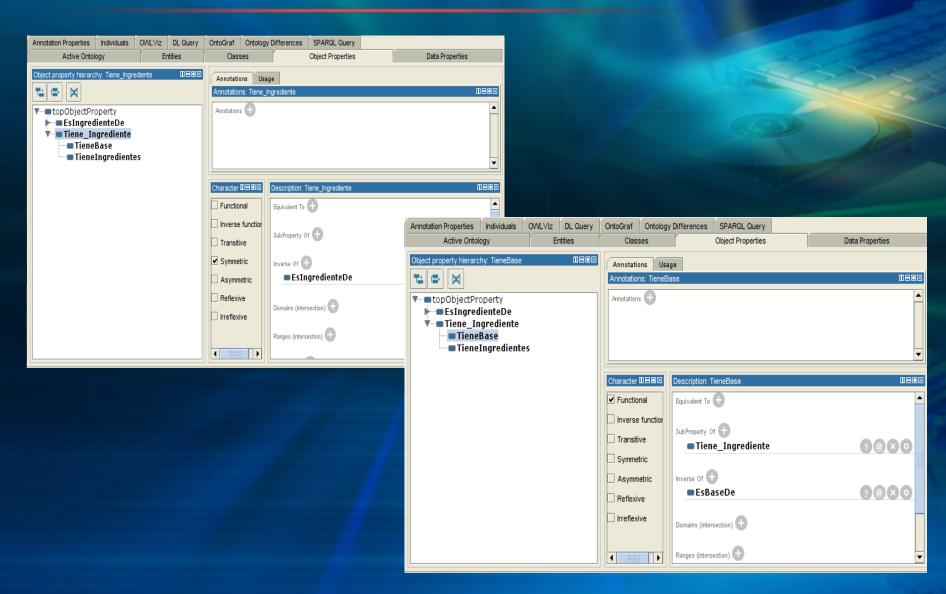


Propiedad Simétrica en Protégé

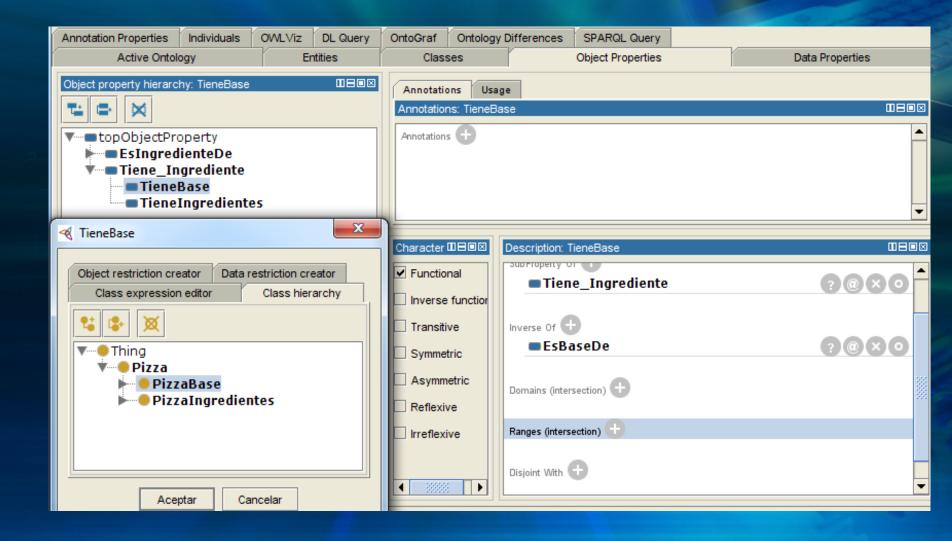
Relaciona a los objetos A y B, entonces el objeto B es relacionado por medio de la propiedad P con el objeto A.



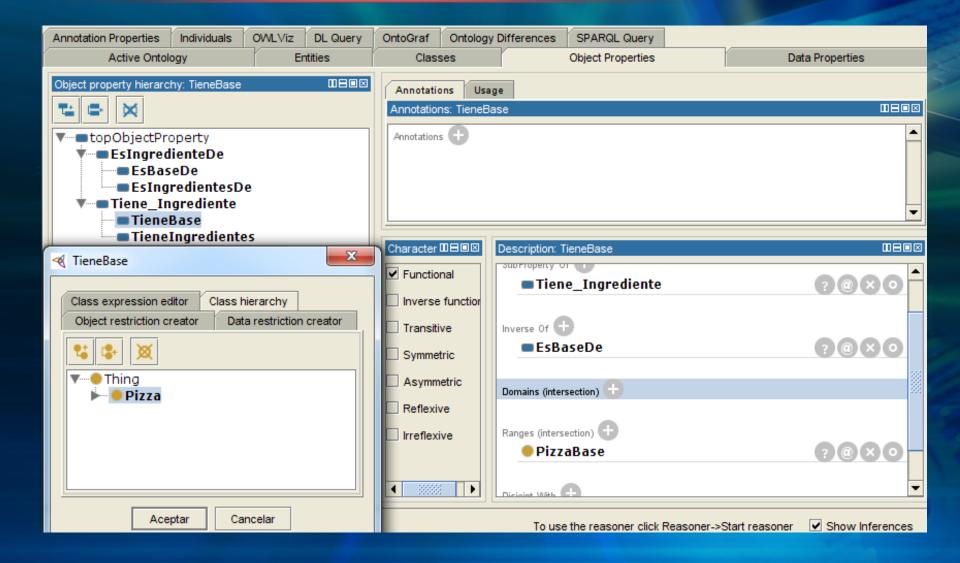
Propiedades en Protégé



Rango de una Propiedad en Protégé



Dominio de una Propiedad en Protégé



Restricciones de una Propiedad en Protégé

Las propiedades son utilizadas para crear restricciones en las clases en una ontología OWL.

Usualmente el nombre de la propiedad debería sugerir las restricciones impuestas a los objetos de la clase.

Las restricciones OWL se presentan en las siguientes tres categorías:

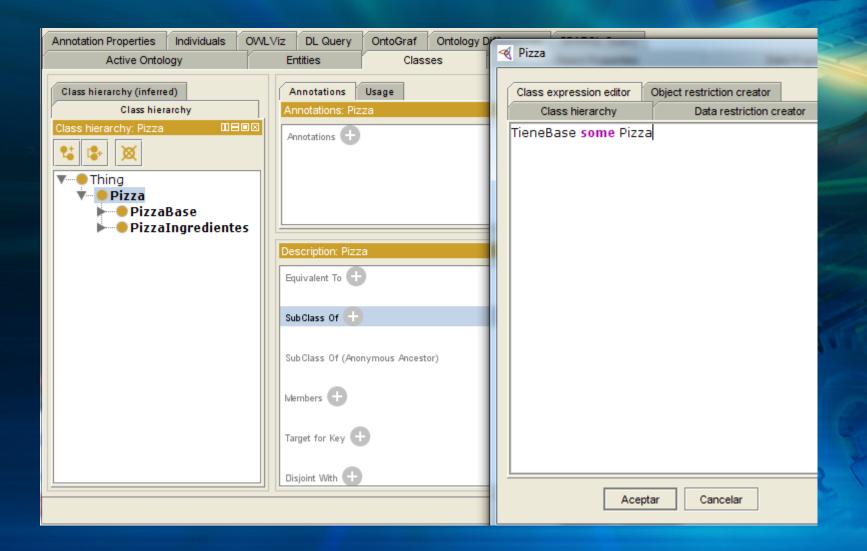
- Restricciones de cuantificación.
- Restricciones de cardinalidad.
- Restricciones de valor.

Restricciones de una Propiedad en Protégé

Cuantificador existencial (∃), el cual permite indicar la existencia de al menos un objeto. En Protégé 4 la palabra clave some es usado para denotar ∃.

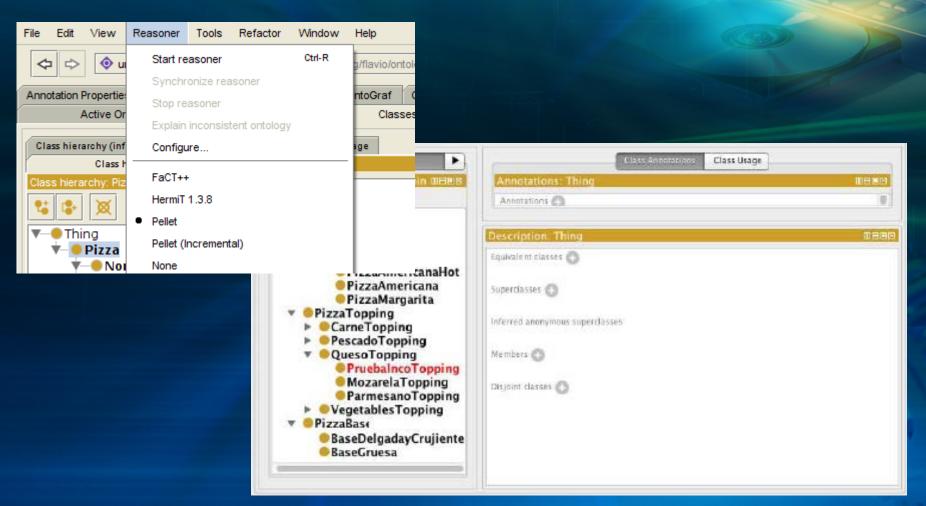
Cuantificador universal (\forall) , el cual permite indicar la existencia de todos los objetos. En Protégé 4. la palabra clave es **only** es usado para denotar \forall .

Restricciones de una Propiedad en Protégé

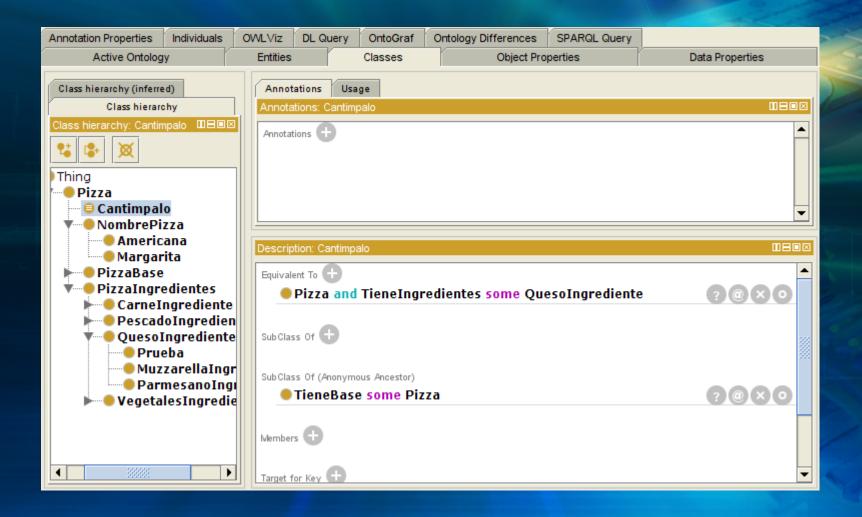


Clase inconsistente en Protégé

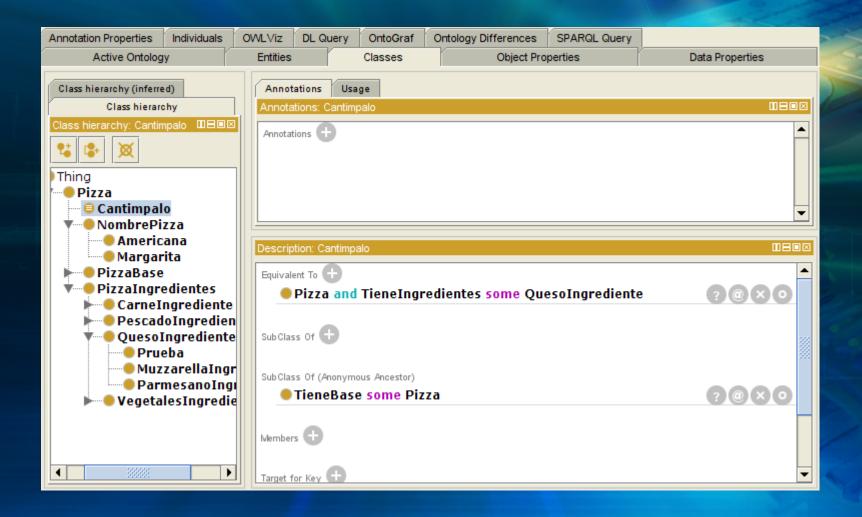
Clasificando con el razonador Pellet, Fact++ o HermiT



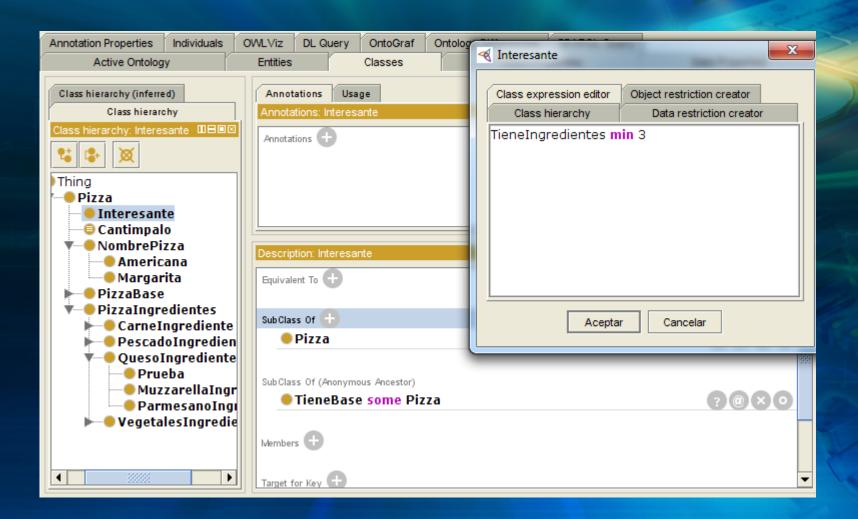
Condición necesaria y suficiente en Protégé



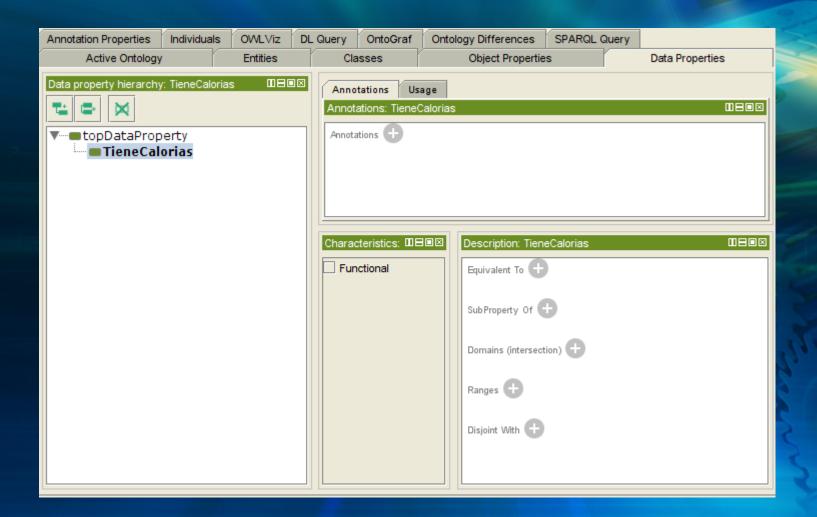
Condición necesaria y suficiente en Protégé



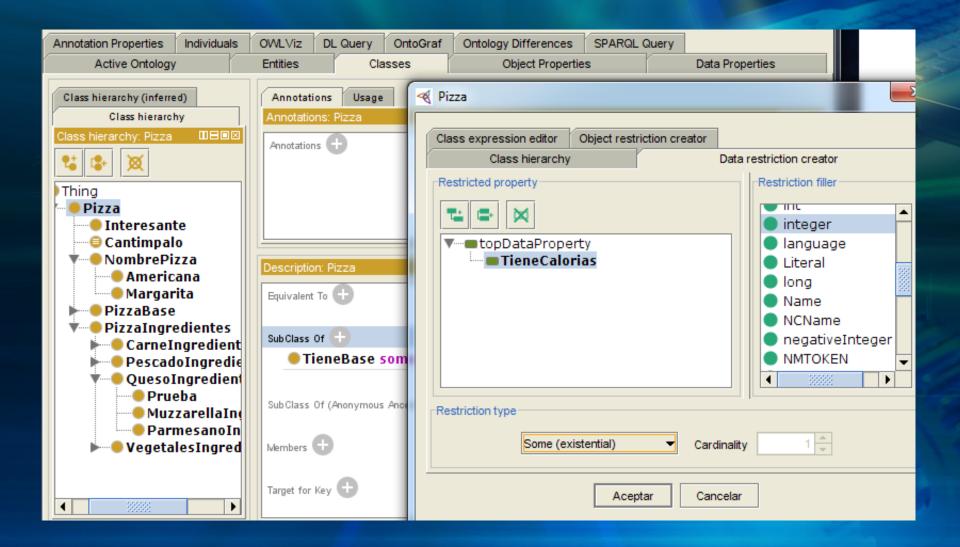
Restricción de Cardinalidad en Protégé



Propiedad Datatype en Protégé



Propiedad Datatype en Protégé



Propiedad Datatype en Protégé

