

Universidades de Burgos, León y
Valladolid

Máster universitario

Inteligencia de Negocio y Big Data en Entornos Seguros



TFM del Máster Inteligencia de Negocio
y Big Data en Entornos Seguros

Herramienta *open-source* para
análisis de sentimientos en redes
sociales sobre palabras clave o
temas específicos

Presentado por Liviu Viorel Jula Vacar
en Universidad de Burgos — 7 de febrero
de 2023

Tutor: Dr. Álgvar Arnaiz González

Universidades de Burgos, León y Valladolid



Máster universitario en Inteligencia de Negocio y Big Data en Entornos Seguros

D. Álgar Arnaiz González, profesor del departamento de Ingeniería Informática, Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos.

Expone:

Que el alumno D. Liviu Viorel Jula Vacar, con DNI dni, ha realizado el Trabajo final de Máster en Inteligencia de Negocio y Big Data en Entornos Seguros titulado “Herramienta *open-source* para análisis de sentimientos en redes sociales sobre palabras clave o temas específicos”.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 7 de febrero de 2023

Vº. Bº. del Tutor:

D. Álgar Arnaiz González

Resumen

Las opiniones públicas que se realizan en Internet sobre diversos productos, servicios, marcas o lugares pueden influenciar el comportamiento de las personas. La gran mayoría de estas opiniones se forman en redes sociales, foros de discusión y en los diferentes sitios web de reseñas.

El objetivo de este trabajo será emplear la información disponible públicamente para crear una herramienta que permita realizar un análisis de sentimientos sobre ciertas palabras clave o temas específicos de los que se quiera obtener información. Se realizará un proceso ETL para el procesamiento de los datos y se implementará un *dashboard* que permita visualizar y explorar la información obtenida finalmente.

Para conseguir estos objetivos, se emplearán tecnologías *open-source* para el desarrollo de la herramienta y técnicas de procesamiento de lenguaje natural para el análisis de sentimientos basado en aspectos clave.

Descriptores

Aprendizaje automático, procesamiento de lenguaje natural, big data, ETL, *dashboard*, visualización de datos, *open-source*.

Abstract

Public opinions made on the Internet about various products, services, brands or places can influence people's behavior. The vast majority of these opinions are formed on social media, discussion forums and on the different review websites.

The objective of this project will be to make use of publicly available information to create a tool able to perform sentiment analysis on certain keywords or specific topics for which we want to obtain information. An ETL workflow will be used to process the data and a dashboard will be implemented to visualize and explore the final information obtained.

To achieve these objectives, open-source technologies will be used for the development of the tool and natural language processing techniques for aspect-based sentiment analysis.

Keywords

Machine learning, natural language processing, big data, ETL, dashboard, data visualization, open-source.

Índice general

Índice general	iii
Índice de figuras	v
Índice de tablas	vi
1. Introducción	3
Memoria	3
2. Objetivos del proyecto	5
3. Conceptos teóricos	7
4. Técnicas y herramientas	9
4.1. Técnicas	9
4.2. Herramientas	10
5. Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	15
6. Trabajos relacionados	17
7. Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	19
Apéndices	20
Apéndice A Plan de Proyecto Software	23

A.1. Introducción	23
A.2. Planificación temporal	23
A.3. Estudio de viabilidad	25
Apéndice B Especificación de Requisitos	27
B.1. Introducción	27
B.2. Objetivos generales	27
B.3. Catalogo de requisitos	27
B.4. Especificación de requisitos	27
Apéndice C Especificación de diseño	29
C.1. Introducción	29
C.2. Diseño de datos	29
C.3. Diseño procedimental	29
C.4. Diseño arquitectónico	29
Apéndice D Documentación técnica de programación	31
D.1. Introducción	31
D.2. Estructura de directorios	31
D.3. Manual del programador	31
D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	31
D.5. Pruebas del sistema	31
Apéndice E Documentación de usuario	33
E.1. Introducción	33
E.2. Requisitos de usuarios	33
E.3. Instalación	33
E.4. Manual del usuario	33
Bibliografía	35

Índice de figuras

Índice de tablas

Memoria

Introducción

Descripción del contenido del trabajo y del estructura de la memoria y del resto de materiales entregados.

Objetivos del proyecto

Este apartado explica de forma precisa y concisa cuales son los objetivos que se persiguen con la realización del proyecto. Se puede distinguir entre los objetivos marcados por los requisitos del software a construir y los objetivos de carácter técnico que plantea a la hora de llevar a la práctica el proyecto.

Conceptos teóricos

En aquellos proyectos que necesiten para su comprensión y desarrollo de unos conceptos teóricos de una determinada materia o de un determinado dominio de conocimiento, debe existir un apartado que sintetice dichos conceptos.

Técnicas y herramientas

Esta parte de la memoria tiene como objetivo presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. En el caso de algunas de estas herramientas se estudiarán diferentes alternativas, en las que se incluirán comparativas entre las distintas opciones y una justificación de la elección realizadas.

4.1. Técnicas

En este apartado se hará una breve descripción sobre las técnicas empleadas a lo largo del proyecto.

SCRUM

Es un proceso de desarrollo software enfocado hacia las metodologías ágiles. Consiste en segmentar un proyecto en varios requisitos que se han de cumplir y posteriormente subdividir estos en tareas. El desarrollo se realiza mediante *sprints*, iteraciones incrementales de normalmente dos semanas de duración, en los que se planifican las tareas a realizar durante dicho periodo.

Procesamiento de Lenguaje Natural

El término *NLP* (*Natural Language Processing*) se refiere al conjunto de métodos dentro de la inteligencia artificial que trabajan con recursos textuales o sonoros. Se ponen en práctica metodologías de estadística, lingüística y *machine learning* para permitir crear programas que puedan interpretar dicho tipo de información.

Sentiment Analysis

El análisis de sentimientos es una técnica en la que se busca identificar y extraer información subjetiva a partir de recursos textuales. Las principales maneras de realizar este tipo de análisis siguen dos rutas.

La primera, utilizando reglas y diccionarios de palabras a las que se les asigna distintas puntuaciones según el sentimiento asociado a cada palabra. La segunda, y la que mejores resultados proporciona actualmente, emplea técnicas de *NLP* para extraer características de los datos y comprender el contexto de la información proporcionada. Esto permite realizar clasificaciones y predicciones más acertadas ya que el resultado no se limita simplemente a un subconjunto de palabras, sino al sentido que se les da a las mismas también.

4.2. Herramientas

Para llevar a cabo este proyecto, se ha utilizado el siguiente conjunto de herramientas.

GitHub

Para el *hosting* del repositorio se ha utilizado *GitHub*¹, puesto que ya se tenía experiencia en el uso de esta plataforma. Permite realizar la gestión del control de versiones a lo largo del desarrollo del software y simplifica el seguimiento de las tareas. Posee capacidades para creación de procesos de integración continua y despliegue continuo (*CI/CD*), automatización de flujos de trabajo, seguimiento y gestión de proyectos.

ZenHub

Para facilitar el trabajo de la gestión del proyecto se ha utilizado *ZenHub*². Es una plataforma centrada en mejorar la productividad de los equipos de desarrollo, que permite llevar a cabo la planificación del proyecto, realizar un seguimiento del progreso y calcular métricas de productividad mediante gráficas.

Se ha elegido esta herramienta ya que, además de permitir realizar toda la gestión del proyecto, cuenta con una extensión web desde la que se puede

¹<https://github.com/>

²<https://www.zenhub.com/>

acceder al panel de control directamente desde el propio repositorio de GitHub. Por lo que todas las operaciones de planificación de tareas se llevan a cabo desde el mismo lugar y facilita el trabajo del desarrollador.

Entorno de desarrollo integrado (IDE)

Herramientas consideradas:

- **Spyder:** Entorno de desarrollo *open-source* especializado en la exploración de datos y el análisis científico.
- **Visual Studio:** Herramienta que permite realizar todas las tareas de programación, depuración, pruebas y desarrollo de soluciones para cualquier plataforma.
- **Visual Studio Code:** Versión más ligera y personalizable de Visual Studio.

Herramienta elegida:

- **Visual Studio Code**³

Es el IDE elegido para llevar a cabo el desarrollo de proyecto. Como ventajas principales, presenta un tamaño reducido de instalación respecto a las otras opciones y permite la configuración y ejecución de tareas, además de la capacidad para instalar y personalizar nuevas funcionalidades mediante sus extensiones.

Extensiones utilizadas

Se han escogido una serie de extensiones del *Marketplace* que presenta la herramienta para facilitar la calidad de vida al trabajar con este IDE.

- **Python:** Extensión principal para dar soporte al lenguaje de programación Python para el correcto desarrollo de código (*linting*, formato de código, exploración de variables, depuración, etc.).
- **Python Docstring Generator:** Facilita y Asiste en la creación de comentarios tipo *docstring* para funciones en Python.

³<https://code.visualstudio.com/>

- **Pylance:** Servidor de lenguaje que añade soporte adicional a Python.
- **Trailing Whitespace:** Resalta y recorta los espacios en blanco sobrantes.
- **Visual Studio IntelliCode:** Emplea IA para añadir desarrollo predictivo y autocompletado de código.
- **Docker:** Facilita la creación y gestión de contenedores a través del IDE.

Editor \LaTeX

Herramientas consideradas:

- **Mi \TeX + Texmaker:** Herramientas que realizan la traducción de \LaTeX a texto y permiten gestionar y editar este tipo de archivos, respectivamente.
- **Overleaf:** Plataforma en línea que facilita la gestión y edición de documentos con formato \LaTeX .

Herramienta elegida:

- **Overleaf**

Overleaf es un editor en línea⁴ de \LaTeX . Para utilizarlo no es necesario realizar la instalación de ningún componente, tiene documentación integrada para \LaTeX y permite la visualización de los cambios realizados en tiempo real, además de contar ya con los paquetes más utilizados.

También resulta más cómodo al tratarse de una plataforma *online*, ya que tan solo hace falta disponer de un navegador y conexión a Internet para poder trabajar con ella desde cualquier equipo. Otra de las mejores funcionalidades que ofrece es la posibilidad de comprobar el histórico de los archivos modificados y realizar un *rollback* de los mismos.

Se ha utilizado esta herramienta para elaborar la memoria y los anexos en \LaTeX .

⁴<https://es.overleaf.com/>

Joplin

A lo largo de la duración del proyecto hará falta tomar notas de varios temas diversos. Para facilitar esta tarea, se ha utilizado *Joplin*⁵. Es una plataforma de código abierto que permite gestionar apuntes y notas en forma de *notebooks*.

Entre las principales características que ofrece se encuentra la total privacidad de los datos, la sencilla interfaz que presenta, la facilidad de uso gracias al lenguaje *Markdown* y la sincronización de contenido entre diversos equipos.

Se utilizará principalmente para dejar constancia de los temas comentados durante las reuniones y apuntar información relevante para el proyecto que se vaya encontrando a medida que se desarrolle este trabajo.

Super Productivity

La gestión del tiempo dedicado se ha llevado a cabo mediante la herramienta de código abierto *Super Productivity*⁶. Sus principales funciones consisten en realizar la planificación, seguimiento y gestión de tareas. Permite distribuir tareas a lo largo de diversos proyectos, la asignación de etiquetas personalizadas y tener constancia del tiempo estimado y dedicado para cada una.

Presenta una interfaz sencilla de utilizar y amigable para el usuario que agiliza el trabajo gracias a la utilización de atajos de teclado. Otra de las características más importantes que tiene esta herramienta es la integración con varias plataformas para la importación de tareas. Por lo que la planificación realizada en GitHub y ZenHub se puede extraer a esta herramienta y realizar un mejor seguimiento del tiempo empleado en cada una de ellas.

⁵<https://joplinapp.org/>

⁶<https://super-productivity.com/>

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros³, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.

Trabajos relacionados

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final de máster no parece tan obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.

Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.

Apéndice

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

En las siguientes secciones se realizará un estudio de la planificación temporal seguida durante el desarrollo de este proyecto, además de la viabilidad tanto económica como legal que podría llegar a suponer este trabajo.

Debido a la naturaleza inherente del proyecto, al no tratarse de un *software* típicamente tradicional sino más bien centrado hacia la investigación e implementación de modelos de *machine learning*, no ha resultado sencillo llevar a cabo algunas de las buenas prácticas y conceptos normales de acuerdo a un “Plan de Proyecto Software” tradicional.

A.2. Planificación temporal

La planificación del proyecto se ha llevado a cabo mediante la metodología de desarrollo ágil *Scrum*. A continuación se realiza un desglose de los distintos *Sprints* llevados a cabo.

Inicialmente, se presentan las tareas correspondientes a cada iteración del trabajo y su duración inicial estimada. Posteriormente, se realiza una comparación entre el tiempo total estimado y el real gastado mediante la ilustración de gráficos *burn-down*.

Sprint 0 (01/02/2023 - 15/02/2023)

Este Sprint inicial será dedicado a la preparación del entorno de trabajo para el proyecto. Se elegirán las herramientas con las que se trabajará en algunas de las etapas del proyecto, se investigarán técnicas y librerías a utilizar, se realizarán unas pruebas concepto iniciales y se comenzará la labor de documentación.

- **Gestión del *Sprint* (4h).** Se realizará el planteamiento de las tareas a llevar a cabo a lo largo de este sprint y se documentarán en el apartado **A.2 - Planificación temporal del Apéndice A - Plan de Proyecto Software** de los anexos del proyecto.
- **Elegir IDE (2h).** Para la realización de este proyecto será necesaria la utilización de diversos lenguajes de programación, por lo que la elección de un entorno de desarrollo integrado adecuado resultará de gran ayuda.
- **Estudiar guía \LaTeX (2h).** Como objetivo para la generación de la memoria del proyecto, se va estudiar una guía sobre \LaTeX con el fin de recordar los conocimientos necesarios para poder crear la documentación correspondiente.
- **Documentación de la memoria - Técnicas y herramientas (4h).** Comenzar con la documentación de la memoria del proyecto, con la sección “Técnicas y herramientas”. De manera inicial, se documentará lo siguiente:
 - **Técnicas**
 - *Scrum*
 - *Deep Learning*
 - *Sentiment Analysis*
 - **Herramientas**
 - GitHub
 - ZenHub
 - Overleaf
 - Joplin
 - Super Productivity

- **Documentación de la memoria - Trabajos relacionados (4h).**

La siguiente parte de la memoria que se va a redactar será la sección de “Trabajos relacionados”. En este apartado se describirán otras herramientas similares ya existentes que cumplen un propósito similar al planteado en este proyecto.

También se escribirá sobre los principales artículos científicos que comprenden el *state-of-the-art* relacionado con las técnicas de procesamiento de lenguaje natural que serán utilizadas.

- **Investigar y probar recursos NLP ya existentes (8h).** Ya que inicialmente no se prevé el desarrollo de un algoritmo NLP propio, se investigará el *state-of-the-art* sobre análisis de sentimientos y se comprobará si existen recursos ya implementados para utilizar en el proyecto.

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad económica

Viabilidad legal

Apéndice B

Especificación de Requisitos

- B.1. Introducción
- B.2. Objetivos generales
- B.3. Catalogo de requisitos
- B.4. Especificación de requisitos

Apéndice C

Especificación de diseño

- C.1. Introducción
- C.2. Diseño de datos
- C.3. Diseño procedimental
- C.4. Diseño arquitectónico

Apéndice D

Documentación técnica de programación

- D.1. Introducción
- D.2. Estructura de directorios
- D.3. Manual del programador
- D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto
- D.5. Pruebas del sistema

Apéndice E

Documentación de usuario

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario

Bibliografía
