



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Proyecto de Fin de Grado en Ingeniería en Tecnologías de la Información

**DESARROLLO DE UN SISTEMA DE
ETIQUETADO Y CONSULTA SEMÁNTICOS
PARA USUARIOS DE LA UNED**

MIGUEL EXPÓSITO MARTÍN

Dirigido por: JOSÉ LUIS FERNÁNDEZ VINDEL

Co-dirigido por: RAFAEL MARTÍNEZ TOMÁS

Curso: 2017-2018: 2ª Convocatoria



DESARROLLO DE UN SISTEMA DE ETIQUETADO Y CONSULTA SEMÁNTICOS PARA USUARIOS DE LA UNED

Proyecto de Fin de Grado de modalidad oferta específica

Realizado por: Miguel Expósito Martín

Dirigido por: José Luis Fernández Vindel

Co-dirigido por: Rafael Martínez Tomás

Tribunal calificador

Presidente: D/D^a.

Secretario: D/D^a.

Vocal: D/D^a.

Fecha de lectura y defensa:

Calificación:

Agradecimientos

A mi familia, por soportarme.

Resumen

El presente proyecto tiene como objeto el desarrollo de un sistema de *playground* para SPARQL y RDF que habrá de servir como herramienta educativa de introducción a las tecnologías de la Web Semántica. Su propósito es facilitar una interfaz de uso sencilla para que usuarios profanos puedan introducirse en este tipo de tecnologías a un nivel básico, permitiendo la realización de actividades académicas sobre manejo sencillo de grafos así como sobre consultas SPARQL al conjunto de datos de trabajo o a *endpoints* externos.

Si bien es cierto que la Web Semántica alcanza hoy en día un estado de madurez razonablemente avanzado, el ritmo de cambio de las tecnologías de *Frontend* en *Javascript* (en adelante, JS) es, cuanto menos, vertiginoso. Unido a ello, se tiene que la mayor parte de las implementaciones de componentes de la Web Semántica han sido desarrolladas en tecnologías de *backend* como *Java* (*Apache Jena*) o *Python* (*rdflib*), no existiendo aún estándares o implementaciones maduras puramente en JS.

Se abordan, por tanto, tres retos: la necesidad de conseguir un producto sencillo y fácilmente utilizable por usuarios no expertos, la dificultad para encontrar componentes maduros que aúnen Web Semántica con *frontend* y la conveniencia de apostar por un *framework* de desarrollo en JS estable y con una curva de aprendizaje suave.

Para dar solución a estos problemas, se ha optado por desarrollar una *Single Page Application* (SPA) con Vue.js (un *framework* JS que se jacta de aglutinar las mejores características de Angular y React, sus principales competidores) e integrarlo con las implementaciones recomendadas por el grupo de trabajo de bibliotecas JS *rdfjs* y con una plataforma de consultas para la web flexible y modular. El sistema está planteado para ejecutarse en un sencillo navegador contemporáneo, descargándose a través de un simple servidor web (siendo este la única infraestructura necesaria para su distribución).

Dado el alto nivel de incertidumbre existente en la implementación de las necesidades del proyecto, se ha optado por utilizar un enfoque metodológico incremental e iterativo basado en Extreme Programming y apoyado sobre tableros Kanban, lo que ha permitido una mejor organización y evolución del proyecto.

El resultado final ofrece un producto básico de introducción a las tecnologías de la Web Semántica y permite pensar en un desarrollo del mismo tan ambicioso como las propias necesidades de los equipos docentes, dado el estado de madurez actual del frontend web.

Abstract

<This project ...>

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Motivación y objetivos	2
1.2. Estado actual	2
1.3. Estructura de la memoria	2
2. Metodología	7
3. Planificación	9
4. Recursos	11
5. Análisis	13
5.1. Captura y documentación de requisitos	13
5.1.1. Captura de requisitos	13
5.1.2. Documentación	14
5.2. Necesidades	15

5.3. Casos de uso	15
5.3.1. Caso de uso 1	15
5.3.1.1. Contexto	15
5.3.1.2. Ámbito	15
5.3.1.3. Nivel	15
5.3.1.4. Actor principal	15
5.3.1.5. Participantes e interesados	15
5.3.1.6. Precondiciones	15
5.3.1.7. Garantías mínimas	15
5.3.1.8. Garantías de éxito	15
5.3.1.9. Disparador	15
5.3.1.10. Descripción	15
5.3.1.11. Extensiones	15
6. Implementación	17
7. Pruebas	19
8. Resultados	21
9. Conclusiones y trabajos futuros	23
9.1. Conclusiones	23

9.2. Trabajos futuros	23
A. <Título Anexo A>	27
A.1. <Primera sección anexo>	27
A.1.1. <Primera subsección anexo>	27

Índice de figuras

1.1. Ejemplo de figura con un pie largo	3
---	---

Índice de tablas

5.1. Sesiones de entrevistas	14
--	----

Capítulo 1

Introducción

La Web Semántica es un término originalmente acuñado por Tim Berners-Lee en el año 2001. Hasta la fecha, la World Wide Web había sido concebida como una idea de colaboración abierta en la que múltiples contribuciones de varios autores podían tener cabida y ser compartidas universalmente. Dichas contribuciones, realizadas en forma de documentos, estaban dirigidas a personas y no a máquinas o computadores. Berners-Lee vio más allá y propuso su extensión para lograr su manipulación automática; en resumidas cuentas, permitir que agentes inteligentes (programas de ordenador) fueran capaces de encontrar datos y su significado a través de hiperenlaces a definiciones de términos clave y reglas de razonamiento e inferencia lógica.

Para lograr tan ambicioso objetivo, los agentes inteligentes necesitaban tener acceso a contenido y conocimiento estructurado, así como a las reglas de inferencia necesarias. En este contexto, la Web Semántica podía apoyarse en las siguientes tecnologías existentes:

- **RDF** (Resource Description Framework), que permite expresar conocimiento en forma de tripletas (a modo de sujeto, verbo y objeto en una oración) utilizando URIs (Uniform Resource Indicators).
- **XML** (eXtensible Markup Language), que permite la creación de documentos convenientemente etiquetados y con estructura arbitraria.

Sin embargo, un tercer pilar era necesario para resolver la problemática de la existencia de distintos identificadores en distintas bases de datos relacionadas con el mismo significado conceptual. Gracias a las **ontologías**, documentos que definen formalmente las relaciones entre distintos términos, estas

diferencias podían ser salvadas bien mediante el uso de términos estandarizados bien mediante la definición de relaciones conceptuales de igualdad o similitud entre dichos términos.

En palabras del propio Berners-Lee: «Con un diseño adecuado, la Web Semántica puede ayudar en la evolución del conocimiento humano como un todo.» ([1])

1.1. Motivación y objetivos

<Ejemplo referencia a sección 1.3 y a subsección de otro capítulo, que en este caso es un anexo A.1.1. **Para que funcionen correctamente las referencias a otros capítulos al exportar a pdf, debe estar abierto el archivo maestro, abrir/editar el archivo a exportar desde él y exportar desde el maestro.**>

<Ejemplo referencia a figura 1.1>

<Ejemplo referencia a tabla ??>

<Ejemplo de nomenclatura (POO)>

<Ejemplo de listado de código, ver listado 1.1, lo mejor para utilizarlo es copiar el recuadro y cambiar el código contenido, así conservaremos las opciones que se han establecido, como: mostrar números de línea, quebrar líneas largas. etc. Para ver las opciones y poder modificarlas click derecho sobre el listado y elegir Configuración. Para cambiar el listado contenido copiar del IDE el trozo de código que se desee y pegarlo dentro del listado con Ctrl+May+v, en el menú de Lyx Editar->Pegado especial->Texto simple.>

1.2. Estado actual

1.3. Estructura de la memoria

La memoria de esta proyecto se estructura en los siguientes capítulos:



Figura 1.1: Ejemplo de figura con un pie largo para mostrar el uso del ítem del menú de Lyx Insertar->Título breve. La utilidad del título breve se aprecia en la lista de figuras, es ahí donde aparece, si no, aparecería todo el pie en la lista, también es conveniente para títulos de capítulos secciones y demás largo que ocupen más de una línea en la lista de índice correspondiente.(Para insertar salto de línea en pie o en enumeración Ctrl-Enter)

La figura o tabla hay que insertarla dentro de un flotante.

Siempre hay que Insertar->Etiqueta de la figura (fig:Ejemplo-de-figura), tabla etc, para referenciarla desde el texto.

Listado de código 1.1: Código de edit

```
1  public final boolean edit() {
2
3      ArrayList<String> campos = cargaCampos();
4
5      Scanner in = new Scanner( System.in );
6
7      /* La variable resp sera true si el usuario acepta la edicion
8      */
9
10     boolean resp = false;
11     int numero_total_opciones = campos.size() +
12         opciones_no_campos;
13     System.out.println("\n" + toString()); // muestra el
14         registro
15
16     editLoop: while (true) {
17         editMensaje();
18         System.out.println("Seleccione un número (1-" +
19             numero_total_opciones + "): ");
20         int opcion;
21         if ( in.hasNextInt() ) {
22             opcion = in.nextInt();
23             in.nextLine();
24         } else {
25             System.out.println("\nOPCION NO VALIDA. POR FAVOR
26                 , INTRODUCA UN NUMERO.");
27             in.nextLine();
28             continue;
29         }
30         campos = procesaOpcion(campos, opcion, in);
31         if(salir) {
32             if(aceptar)
33                 resp = true;
34             salir = false;
35             aceptar = false;
36             break editLoop;
37         }
38     }
39     return resp;
40 }
```

1. Introducción general y objetivos
2. <añadir los demás capítulos>
3. Conclusiones y trabajos futuros

<Comentar los capítulos>

Capítulo 2

Metodología

<....>

Capítulo 3

Planificación

<....>

Capítulo 4

Recursos

<....>

Capítulo 5

Análisis

5.1. Captura y documentación de requisitos

5.1.1. Captura de requisitos

La técnica de captura de requisitos utilizada para este proyecto ha sido, fundamentalmente, **la entrevista** con el tutor. Se eligió esta técnica por los siguientes motivos:

- Las entrevistas, bien a distancia o presenciales (y especialmente estas últimas), permiten una mayor implicación del usuario en la captura de requisitos.
- Combinada con una maqueta o prueba de concepto, una entrevista presencial puede dar lugar a la aparición de nuevos requisitos de producto, cambios en las especificaciones e incluso en el enfoque y objetivos del mismo.
- Permite la práctica de la escucha activa y la sugerencia de ideas por parte del analista, aportando un valor añadido que enriquece la simple captura de requisitos.
- Es claramente la técnica más obvia, directa y accesible en el contexto de la realización del proyecto.

Concretamente, se han llevado a cabo varias entrevistas utilizando la plataforma colaborativa Skype y una presencial, en la que el autor de este proyecto se ha desplazado a la sede del departamento

en Madrid con objeto de conseguir una comunicación más fluida y un mayor entendimiento a la hora de consensuar las necesidades y funcionalidades requeridas del producto.

La primera entrevista a distancia propició un intercambio de documentos e ideas que desembocó en la elaboración del documento del anteproyecto.

id	Fecha	Resumen de la entrevista
1	18/10/17	Primer contacto y comunicación de ideas iniciales para la confección del anteproyecto
2	21/02/17	Consolidación de ideas y aportación de más documentación (vídeos sobre prototipos de cuaderno, documentos de texto con descripciones, etc.)
3	28/03/18	Primera demo a modo de POC con un entorno capaz de añadir tripletas.
4	10/07/18	Reunión presencial con demostración <i>in-situ</i> de los módulos de modelado e importación/exportación. Tiene lugar una tormenta de ideas y se enfoca el proyecto de otro modo, modificando sus objetivos hacia una herramienta formativa..
5	4/08/18	Revisión de los últimos avances con la integración de un endpoint SPARQL en el frontend y planificación del resto de funcionalidade requeridas.

Cuadro 5.1: Sesiones de entrevistas

5.1.2. Documentación

Para documentar la captura de requisitos, se utilizará la técnica de casos de uso. Se descarta la incorporación de diagramas UML de casos de uso

5.2. Necesidades

5.3. Casos de uso

5.3.1. Caso de uso 1

5.3.1.1. Contexto

5.3.1.2. Ámbito

5.3.1.3. Nivel

5.3.1.4. Actor principal

5.3.1.5. Participantes e interesados

5.3.1.6. Precondiciones

5.3.1.7. Garantías mínimas

5.3.1.8. Garantías de éxito

5.3.1.9. Disparador

5.3.1.10. Descripción

5.3.1.11. Extensiones

Capítulo 6

Implementación

<....>

Capítulo 7

Pruebas

<....>

Capítulo 8

Resultados

<....>

Capítulo 9

Conclusiones y trabajos futuros

9.1. Conclusiones

<....>

9.2. Trabajos futuros

<....>

Bibliografía

[1] Tim Berners-Lee. The semantic web. *Scientific American, Inc.*, 2001.

Anexo A

<Título Anexo A>

<...>

A.1. <Primera sección anexo>

A.1.1. <Primera subsección anexo>