



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**Aplicación de análisis de
reseñas basado en modelos de
lenguaje grandes mediante
prompt engineering.**



Presentado por Teodoro Ricardo García
Sánchez
en Universidad de Burgos — 11 de enero
de 2024

Tutores: Dra. Virginia Ahedo García y D. Jose
Ignacio Santos Martín

Índice general

Índice general	i
Índice de figuras	iii
Índice de tablas	v
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	1
A.3. Estudio de viabilidad	9
Apéndice B Especificación de Requisitos	13
B.1. Introducción	13
B.2. Objetivos generales	13
B.3. Catálogo de requisitos	13
B.4. Casos de uso	15
Apéndice C Especificación de diseño	25
C.1. Introducción	25
C.2. Diseño de datos	25
C.3. Diseño procedimental	26
C.4. Diseño arquitectónico	27
Apéndice D Documentación técnica de programación	33
D.1. Introducción	33
D.2. Estructura de directorios	33
D.3. Manual del programador	34

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	35
D.5. Pruebas del sistema	35
Apéndice E Documentación de usuario	37
E.1. Introducción	37
E.2. Requisitos de usuario	37
E.3. Instalación	37
E.4. Manual del usuario	38
Apéndice F Anexo de sostenibilización curricular	39
F.1. Introducción	39
Bibliografía	41

Índice de figuras

A.1. Tareas sprint 0	2
A.2. Burndown chart sprint 0	2
A.3. Tareas sprint 1	2
A.4. Burndown chart sprint 1	3
A.5. Tareas sprint 2	3
A.6. Burndown chart sprint 2	4
A.7. Tareas sprint 3	4
A.8. Burndown chart sprint 3	5
A.9. Tareas sprint 4	5
A.10. Burndown chart sprint 4	6
A.11. Tareas sprint 5	6
A.12. Burndown chart sprint 5	7
A.13. Tareas sprint 6	7
A.14. Burndown chart sprint 6	8
A.15. Tareas sprint 7	8
A.16. Burndown chart sprint 7	9
 B.1. Diagrama de casos de uso	 16
 C.1. Arquitectura de la base de datos	 25
C.2. Login	26
C.3. Administración	27
C.4. Gestor	27
C.5. Arquitectura de la aplicación	28
C.6. Pantalla de login.	29
C.7. Pantalla usuario gestor.	30
C.8. Pantalla de administración.	31

D.1. Resultado pytest	36
---------------------------------	----

Índice de tablas

B.1. CU-1 Registro de usuarios.	17
B.2. CU-2 Login de usuarios.	18
B.3. CU-3 Información de la aplicación.	19
B.4. CU-04 Cargar reseñas de un archivo.	20
B.5. CU-5 Puntuar los textos.	21
B.6. CU-6 Almacenar resultados.	22
B.7. CU-07 Información estadística.	22
B.8. CU-08 Configurar el idioma de la aplicación.	23

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

Este primer apartado de los anexos se ha dedicado a la explicación del desarrollo del proyecto, recogido en planificación temporal, y a la viabilidad del proyecto, dividida en viabilidad económica donde se hará una aproximación de los costes que conlleva el proyecto y viabilidad legal donde se debe tener en cuenta la legislación que puede afectar al proyecto.

A.2. Planificación temporal

Antes de comenzar el proyecto se decidió utilizar metodología ágil para gestionarlo. Se han realizado sprints de dos semanas de duración. Al final de cada sprint se ha hecho revisión para comprobar si se habían conseguido los objetivos marcados al inicio y plantear las tareas a realizar para el nuevo sprint. Para la gestión del proyecto se han utilizado GitHub y Zube. El tablero que provee Zube ha permitido que visualmente la organización del proyecto haya sido más sencilla. Desde github se han vinculado los “commits” con cada tarea para hacer más fácil su seguimiento.

Sprint 0 -

<input type="checkbox"/>	#12	Leer primeros pasos para TFG de informática	1	Archive		-: Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 0 Documentación Investigación
<input type="checkbox"/>	#4	Crear repositorio inicial en Github	3	1	Archive	-: Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 0 Configuración
<input type="checkbox"/>	#5	Crear proyecto en Zube	4	1	Archive	-: Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 0 Configuración
<input type="checkbox"/>	#3	Realizar los cursos recomendados	2	3	Archive	-: Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 0 Investigación
<input type="checkbox"/>	#1	Examinar la documentación proporcionada para el proyecto.	1	5	Archive	-: Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 0 Investigación
<input type="checkbox"/>	#8	Crear entorno inicial editor Latex	5	1	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 0 Configuración Documentación
<input type="checkbox"/>	#7	Configurar plantilla inicial Memoria (Latex)	5	1	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 0 Documentación

Figura A.1: Tareas sprint 0



Figura A.2: Burndown chart sprint 0

Sprint 1 -

<input type="checkbox"/>	#16	Investigar el uso de collab	12	1	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 1 Investigación
<input type="checkbox"/>	#13	Evaluar trabajos relacionados.	11	2	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 1 Documentación Investigación
<input type="checkbox"/>	#14	Definir catalogo de especificaciones	10	5	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 1 Documentación
<input type="checkbox"/>	#15	Evaluar tecnologías para implementar la aplicación.	13	5	Archive	-: Crear la memoria del proyecto # Sprint 1 Investigación

Figura A.3: Tareas sprint 1

A.2. Planificación temporal

3



Figura A.4: Burndown chart sprint 1

Sprint 2 -

<input type="checkbox"/>	#17	Implementar prototipo en colab	▼ #14	🕒 01	📁 Archive	📅	🔗 Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 2 Desarrollo
<input type="checkbox"/>	#10	Evaluar el uso de diferentes Modelos LLM	▼ #8	🕒 05	📁 Archive	📅	🔗 Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 2 Investigación
<input type="checkbox"/>	#9	Buscar datasets	▼ #7	🕒 03	📁 Archive	📅	🔗 Preparación de conjuntos de datos # Sprint 2 Investigación
<input type="checkbox"/>	#18	Definir arquitectura de la aplicación	▼ #23	🕒 05	📁 Archive	📅	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 2 Documentación

Figura A.5: Tareas sprint 2

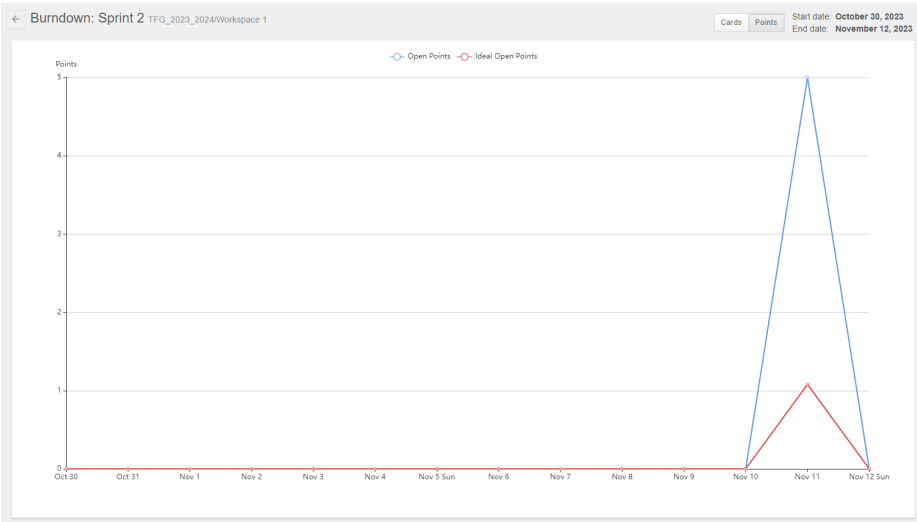


Figura A.6: Burndown chart sprint 2

Sprint 3 -

<input type="checkbox"/>	#24	Definir casos de uso	#33	3	Archive	🚩	⚡ Crear la memoria del proyecto # Sprint 3 Documentación
<input type="checkbox"/>	#22	Diagrama de casos de uso	#32	3	Archive	🚩	⚡ Crear la memoria del proyecto # Sprint 3 Documentación
<input type="checkbox"/>	#25	Definir modelo de base de datos	#27	3	Archive	🚩	⚡ Crear la memoria del proyecto # Sprint 3 Documentación
<input type="checkbox"/>	#21	Definir interfaz de usuario	#29	3	Archive	🚩	⚡ Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 3 Documentación
<input type="checkbox"/>	#11	Investigar el uso de LangChange en el proyecto	#9	2	Archive	🚩	⚡ Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 3 Investigación

Figura A.7: Tareas sprint 3

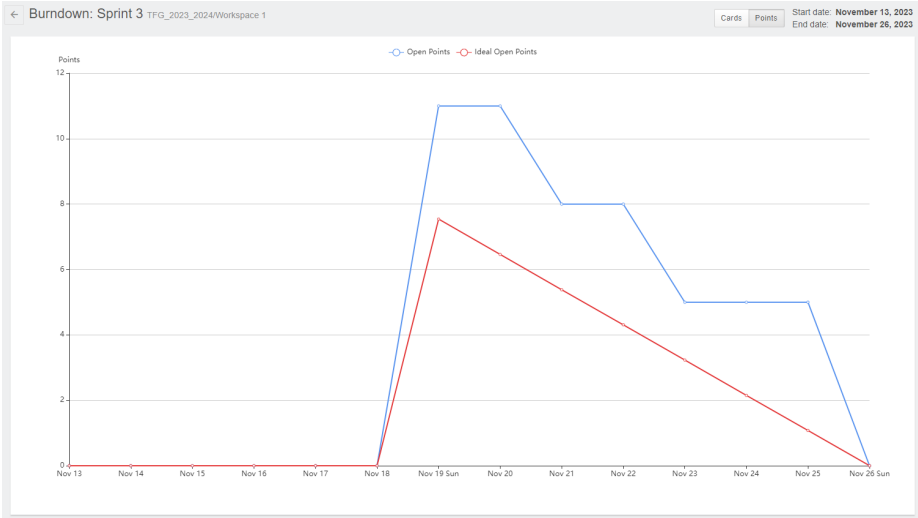
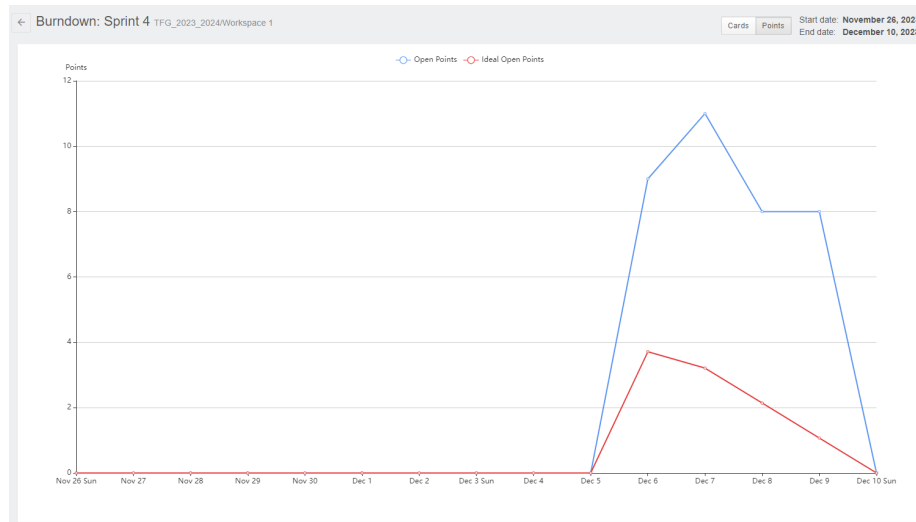


Figura A.8: Burndown chart sprint 3

Sprint 4 -

<input type="checkbox"/> #27	Crear login de la aplicación	▼ #25	🕒 1	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #20	Implementar gestión de base de datos	▼ #30	🕒 3	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #23	Diseño procedimental	▼ #28	🕒 2	📁 Archive	🔍	🔗 Crear la memoria del proyecto # Sprint 4 Documentación
<input type="checkbox"/> #28	Crear pantalla de administración	▼ #24	🕒 1	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #36	Crear proceso de importación de datos.	▼ #22	🕒 2	📁 Archive	🔍	🔗 Preparación de conjuntos de datos # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #32	Elegir hosting	▼ #15	🕒 1	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 4 Investigación
<input type="checkbox"/> #19	Implementar cliente API OpenAI.	▼ #31	🕒 1	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #29	Crear pantalla de ejecución del proceso	▼ #21	🕒 2	📁 Archive	🔍	🔗 Preparación de conjuntos de datos # Sprint 4 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #39	Configurar docker	▼ #36	🕒 2	📁 Archive	🔍	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 4 Configuración

Figura A.9: Tareas sprint 4



Sprint 5 -

<input type="checkbox"/>	#42	AI editar un usuario nos devuelve un error de acceso.	▼ #39	0.5	III Archive	🔴	✖ Desarrollar una aplicación de usuario	🕒 Sprint 5	Error
<input type="checkbox"/>	#41	La pantalla de administración sigue haciendo consultas.	▼ #38	0.5	III Archive	🔴	✖ Desarrollar una aplicación de usuario	🕒 Sprint 5	Error
<input type="checkbox"/>	#40	Falta la funcionalidad de registrar nuevos usuarios	▼ #37	0.5	III Archive	🔴	✖ Desarrollar una aplicación de usuario	🕒 Sprint 5	Error
<input type="checkbox"/>	#26	Ejecutar proceso para obtener datos de prueba	▼ #26	3	III Archive	🔴	✖ Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM	🕒 Sprint 5	Desarrollo
<input type="checkbox"/>	#34	Documentación técnica	▼ #17	3	III Archive	🔴	✖ Crear la memoria del proyecto	🕒 Sprint 5	Documentación
<input type="checkbox"/>	#30	Crear pantalla de estado de datos	▼ #20	5	III Archive	🔴	✖ Desarrollar una aplicación de usuario	🕒 Sprint 5	Desarrollo

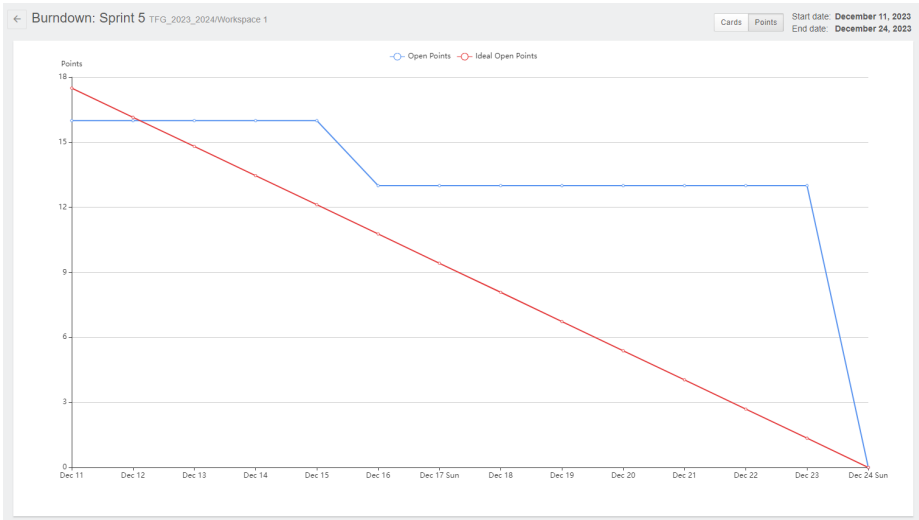


Figura A.12: Burndown chart sprint 5

Sprint 6 -

<input type="checkbox"/>	#44	Actualizar documentación con la nueva pantalla de análisis de reseñas.	#41	5	Archive	1/1	-i- Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 6 Desarrollo
<input type="checkbox"/>	#43	Nueva pantalla de análisis de reseñas.	#40	5	Archive	1/1	-i- Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 6 Desarrollo
<input type="checkbox"/>	#45	Preparar ejemplos de uso	#42	3	Archive	1/1	-i- Preparación de conjuntos de datos # Sprint 6 Tarea
<input type="checkbox"/>	#46	Pantalla de presentación de resultados.	#43	3	Archive	1/1	-i- Desarrollar una aplicación de usuario # Sprint 6 Desarrollo
<input type="checkbox"/>	#33	Estudio de viabilidad	#16	3	Archive	1/1	-i- Crear la memoria del proyecto # Sprint 6 Documentación

Figura A.13: Tareas sprint 6

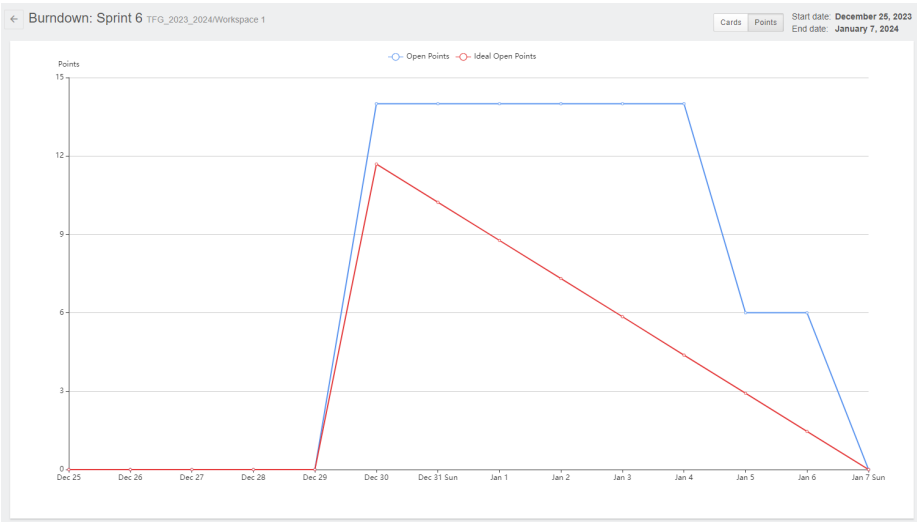


Figura A.14: Burndown chart sprint 6

Sprint 7 -

<input type="checkbox"/> #38 🔴 L10n	👤 #35 @ 3 🟢 Done 🔴 📄	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario 🏷 Sprint 7 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #31 Crear manual de usuario	👤 #19 @ 3 🟡 In Progress 🔴 📄	🔗 Desarrollar una aplicación de usuario 🏷 Sprint 7 Documentación
<input type="checkbox"/> #47 Crear presentación para el trabajo	👤 #44 @ 2 🟢 Ready 🔴 📄	🔗 Crear la memoria del proyecto 🏷 Sprint 7 Documentación
<input type="checkbox"/> #37 Calcular coste de analizar un texto en OpenAI	👤 #34 @ 2 🟢 Ready 🔴 📄	🔗 Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM 🏷 Sprint 7 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #50 Implementar cliente de llama_cpp	👤 #47 @ 1 🟢 Ready 🔴 📄	🔗 Desarrollar un sistema de análisis de sentimiento mediante modelos LLM 🏷 Sprint 7 Desarrollo
<input type="checkbox"/> #35 Sostenibilidad curricular	👤 #18 @ 3 🟢 Ready 🔴 📄	🔗 Crear la memoria del proyecto 🏷 Sprint 7 Documentación

Figura A.15: Tareas sprint 7



Figura A.16: Burndown chart sprint 7

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad Técnica

Las tecnologías utilizadas en este trabajo se emplean ampliamente en muchos proyectos de software, y tienen un amplio soporte por parte de su comunidad de desarrollo. Son conocidas por su eficiencia y flexibilidad en el desarrollo web.

Basándonos en los requisitos del proyecto las tecnologías elegidas para el desarrollo del trabajo resultan adecuadas para su correcto funcionamiento. La mayor complejidad del trabajo se encuentra en el modelo LLM que se gestiona desde una instancia ajena al resto del proyecto de desarrollo lo que nos facilita su gestión.

Para el caso concreto de OpenAI resulta muy útil su uso pero hay que tener en cuenta los costes asociados así como sus políticas de uso.

Viabilidad económica

La viabilidad económica de un proyecto de software construido con las tecnologías mencionadas dependerá de varios factores, incluyendo el alcance y los objetivos del proyecto, el mercado al que se dirige y la estrategia de monetización.

Desarrollo

En este apartado vamos a calcular el coste de desarrollo del proyecto. Por un lado tenemos el coste del desarrollador.

Se han empleado alrededor de 4 meses para completar el trabajo, vamos a considerar un 50. Por lo tanto tenemos unas 20 horas semanales durante 16 semanas. El sueldo medio por hora de un desarrollador en España es de unos **15 euros**. Así el salario total ha sido: $20 \times 16 \times 15 = 4800$ euros. A esto hay que agregar el coste de la cotización a la seguridad social. En estos momentos la cotización por parte de la empresa se distribuye en ¹:

- Contingencias: 23,6
- Desempleo: 5,5
- FOGASA: 0,20
- Formación profesional (FP): 0,60
- Mecanismo de equidad intergeneracional (MEI): 0,5

Así el coste total será:

$$4800(\text{salario}) + 1132,8(\text{contingencias}) + 264(\text{desempleo}) + 9,6(\text{FOGASA}) + 28,8(\text{FP}) + 24(\text{MEI}) = 6259,2$$

De la misma forma se valora el coste de asesoría (tutores), contando 2 horas a la semana con un coste de 40 euros la hora. En este caso el salario total sería: $40 \times 2 \times 16 \times 2 = 2560$

Y el coste total:

$$2560(\text{salario}) + 604,16(\text{contingencias}) + 140(\text{desempleo}) + 5,12(\text{FOGASA}) + 15,36(\text{FP}) + 12,8(\text{MEI}) = 3337,44$$

Software

Todo el software utilizado en este proyecto es gratuito para aplicaciones no comerciales pero tienen un coste para aplicaciones comerciales excepto OpenAI que siempre tiene un coste por uso.

¹<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/3>

Software	Coste
Python	Gratuito
node.js	Gratuito
Docker	Gratuito
Vue	Gratuito
Postgres	Gratuito
OpenAI	Por uso

Para calcular el coste de OpenAI tenemos que tener en cuenta que éste se calcula según el número de **tokens** enviados/recibidos.²

	Model	Input	Output
	gpt-3.5-turbo-1106	\$0.0010 / 1K tokens	\$0.0020 / 1K tokens
	gpt-3.5-turbo-instruct	\$0.0015 / 1K tokens	\$0.0020 / 1K tokens

1000 tokens son alrededor de 750 palabras.

Hardware

Acerca del hardware utilizado en el proyecto, se ha utilizado un alojamiento llamado **Contabo**.

Este alojamiento tiene un coste de 4,5 euros al mes (+IVA = 5,45€). Ese precio incluye una máquina virtual linux (Ubuntu), con 8Gb de Memoria RAM y 200Gb de disco duro.

Esta configuración es suficiente para el proyecto realizado.

El resto de hardware utilizado se considera ya amortizado en proyectos pasados y por tanto no se va a contar para este.

Otros

Otros costes asociados a este desarrollo serían: Conexión a internet (40€ al mes) El alquiler del dominio, que ha costado 1€ al año en **arsys**. El certificado SSL se ha obtenido gratuitamente de **letsencrypt**.

Total

Concepto	Coste
Desarrollo	9596,54
Software	10€
Hardware	20€
Otros	161€
Total	9787,54

²fuentes: <https://openai.com/pricing>

Viabilidad legal

Para estudiar la viabilidad legal del proyecto vamos a analizar las licencias de las herramientas utilizadas.

Software	Licencia
Python	PSF (compatible con GPL)
Flask	BSD
SQLAlchemy	MIT
Github	GNU
node.js	MIT
Docker	Apache 2.0
Vue	MIT
Postgres	Licencia postgres
OpenAI	Propietaria
Visual Studio Code	MIT

Como vemos todas las herramientas utilizadas durante el desarrollo son Open Source, excepto OpenAI.

Apéndice B

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción

En este apartado se enumerarán y desarrollarán los objetivos y requisitos que debe tener la aplicación según han sido marcados al comienzo del proyecto. Además de estos, se han añadido algunos a lo largo del desarrollo.

B.2. Objetivos generales

Este trabajo tiene los siguientes objetivos:

- Crear una aplicación que permita realizar análisis de sentimiento a textos extraídos de reseñas de Amazon.
- Almacenar dicha información en una base de datos para que sea fácilmente accesible.
- Mostrar dicha información con gráficos y tablas para poder analizarlos.
- Crear un manual de usuario.

B.3. Catálogo de requisitos

Requisitos funcionales

- **RF1 - Registro de usuarios:** la aplicación debe permitir dar de alta usuarios y asignarles un rol.

- **RF2 - Login de usuarios:** la aplicación debe ser capaz de dadas las credenciales de un usuario permitirle acceder a las funcionalidades.
- **RF3 - Información de la aplicación:** el usuario debe poder obtener información sobre el funcionamiento de la aplicación.
- **RF4 - Analizar textos:** la aplicación debe ser capaz de analizar textos.
 - **RF4.1 - Cargar reseñas de un archivo:** la aplicación debe poder cargar las reseñas de un archivo de texto
 - **RF4.2 - Puntuar los textos:** la aplicación debe realizar el análisis del texto obtenido y devolver un valor entero entre 1 y 5 dependiendo del sentimiento del mismo, siendo 1 un sentimiento negativo y 5 un sentimiento positivo.
 - **RF4.3 - Almacenar resultados:** la aplicación debe almacenar las puntuaciones junto con el texto analizado, fecha en la que se escribió y un identificador.
- **RF5 - Buscar resultados por identificador:** el usuario debe poder buscar los resultados de un identificador con unas fechas seleccionadas.
 - **RF5.1 - Buscar por producto:** el usuario debe poder introducir el nombre de un producto y mostrar las reseñas del mismo.
 - **RF5.2 - Buscar por usuario:** el usuario debe poder buscar un usuario y mostrar la información de las reseñas que ha creado.
 - **RF5.3 - Buscar por texto:** el usuario debe poder buscar una palabra para ver los resultados del análisis de los textos en los que está esa palabra.
- **RF6 - Matriz de confusión:** debe mostrar la matriz de confusión para los datos seleccionados, comparando los resultados obtenidos y la calificación dada por el usuario.
- **RF7 - Configurar idioma:** el usuario debe poder cambiar el idioma de la aplicación.

Requisitos no funcionales

- **RNF1 - Usabilidad:** la aplicación debe ser amigable para que la experiencia del usuario sea lo más positiva posible. Además debe poder adaptarse a diferentes formatos de pantalla.
- **RNF2 - Eficiencia:** el almacenamiento de resultados en la base de datos y la respuesta de la aplicación al navegar entre ventanas, sobre todo, al mostrar los gráficos debe ser lo más rápido posible.

- **RNF3 - Disponibilidad:** la aplicación debe estar disponible durante el mayor tiempo posible y en la mayoría de lugares.
- **RNF4 - Escalabilidad:** la aplicación debe estar preparada para soportar nuevos desarrollos que generen mayor cantidad de trabajo.
- **RNF5 - Confiabilidad:** la aplicación cumplirá la función para la que se ha creado.
- **RNF6 - Mantenibilidad:** la aplicación debe permitir cambios y correcciones de forma eficaz.
- **RNF7 - Internacionalización:** la aplicación debe soportar varios idiomas.
- **RNF8 - Seguridad:** la aplicación debe soportar usuarios con diferentes roles que tendrán acceso a diferentes funcionalidades.

B.4. Casos de uso

Diagrama de casos de uso

Como resumen de los casos de uso anteriores obtendremos el siguiente diagrama de casos de uso:

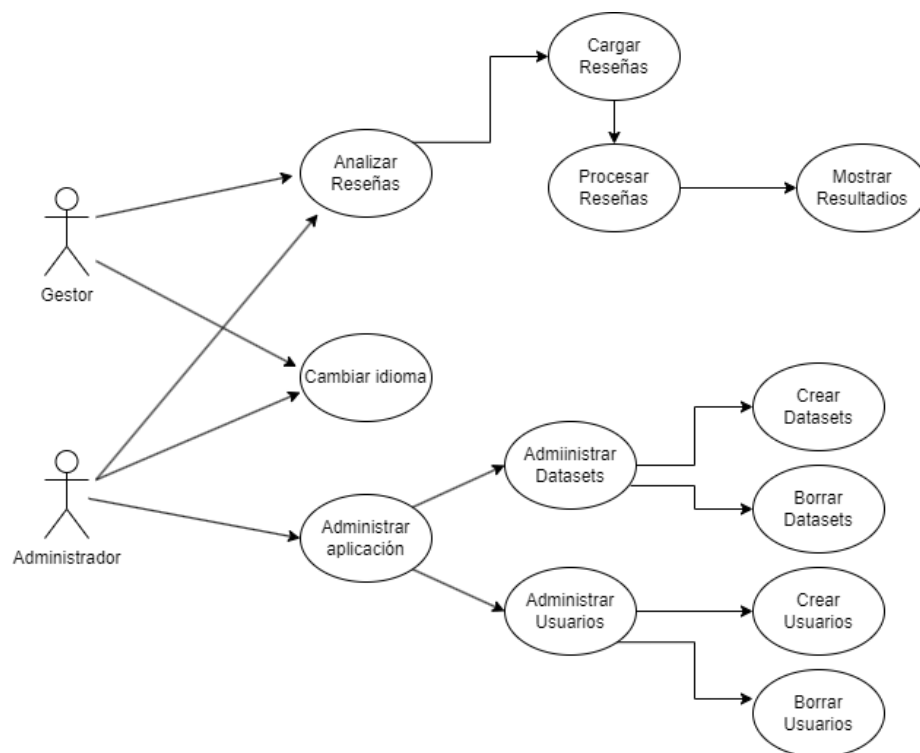


Figura B.1: Diagrama de casos de uso

CU-1	Registro de usuarios
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF-1
Descripción	Un usuario con el rol de administrador podrá crear cuentas de usuario y asignarles un rol.
Precondición	El usuario tiene que tener el rol de administrador
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario administrador accede a la interfaz de la aplicación.2. Accede a la opción Crear usuarios3. Introduce los datos del usuarios4. Confirma los cambios.
Postcondición	La cuenta de usuario no debe existir con antelación
Excepciones	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario ya existe2. Complejidad de la contraseña no válida3. Datos incorrectos
Importancia	Alta

Tabla B.1: CU-1 Registro de usuarios.

CU-2	Login de usuarios
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF-2
Descripción	El usuario accede a la aplicación tendiendo acceso a la parte que tenga acceso según su rol.
Precondición	Usuario registrado
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accede a la pantalla de login 2. Introduce nombre y contraseña 3. Pulsa en Aceptar
Postcondición	La contraseña debe coincidir
Excepciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario no existe 2. La contraseña no es válida
Importancia	Alta

Tabla B.2: CU-2 Login de usuarios.

CU-3	Información de la aplicación.
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF-3
Descripción	Permite al usuario obtener información sobre la configuración de la aplicación.
Precondición	Usuario logado.
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario accede a la opción información.
Postcondición	
Excepciones	
Importancia	Baja

Tabla B.3: CU-3 Información de la aplicación.

CU-4	Cargar reseñas de un archivo
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF4.1
Descripción	Un usuario administrador puede cargar reseñas desde un archivo
Precondición	Usuario logado
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la aplicación. 2. Seleccionar archivo. 3. Seleccionar opciones. 4. Pulsar en cargar.
Postcondición	El fichero tiene el formato correcto.
Excepciones	<p>El fichero no tiene el formato correcto.</p> <p>El fichero no se puede abrir.</p> <p>El fichero no se ha podido cargar.</p>
Importancia	Alta

Tabla B.4: CU-04 Cargar reseñas de un archivo.

CU-5	Puntuar los textos
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF4.2
Descripción	La aplicación debe realizar el análisis del texto obtenido y devolver un valor entero entre 1 y 5 dependiendo del sentimiento del mismo, siendo 1 un sentimiento negativo y 5 un sentimiento positivo.
Precondición	Los textos están cargados
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Se accede a la aplicación.2. Fichero de reseñas se ha cargado.3. Se selecciona la opción procesar.
Postcondición	Se recibe una respuesta del servicio de análisis.
Excepciones	No hay respuesta
Importancia	Alta

Tabla B.5: CU-5 Puntuar los textos.

CU-6	Almacenar resultados
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF4.3
Descripción	La aplicación debe almacenar las puntuaciones junto con el texto analizado, fecha en la que se escribió y un identificador.
Precondición	Se han procesado las reseñas
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se procesan los elementos 2. El resultado se guarda
Postcondición	La base de datos tiene que estar disponible.
Excepciones	La base de datos no está disponible
Importancia	Alta

Tabla B.6: CU-6 Almacenar resultados.

CU-07	Información estadística.
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF6
Descripción	Debe mostrar la información estadística para los datos analizados.
Precondición	Análisis de sentimiento ejecutado.
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la opción de visualizar resultados.
Postcondición	
Excepciones	Datos no generados
Importancia	Media

Tabla B.7: CU-07 Información estadística.

CU-08	Configurar idioma de la aplicación.
Versión	1.0
Autor	Teodoro Ricardo García Sánchez
Requisitos asociados	RF7
Descripción	El usuario debe poder cambiar el idioma de la aplicación.
Precondición	El usuario debe de estar logado
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccionar la opción configuración2. Elegir el idioma deseado, según los idiomas disponibles
Postcondición	
Excepciones	
Importancia	Media

Tabla B.8: CU-08 Configurar el idioma de la aplicación.

Apéndice C

Especificación de diseño

C.1. Introducción

C.2. Diseño de datos

Para almacenar la información necesaria para la aplicación he diseñado una base de datos que sirva para facilitar el procesado de las reseñas y su posterior análisis por parte de los usuarios de la aplicación:

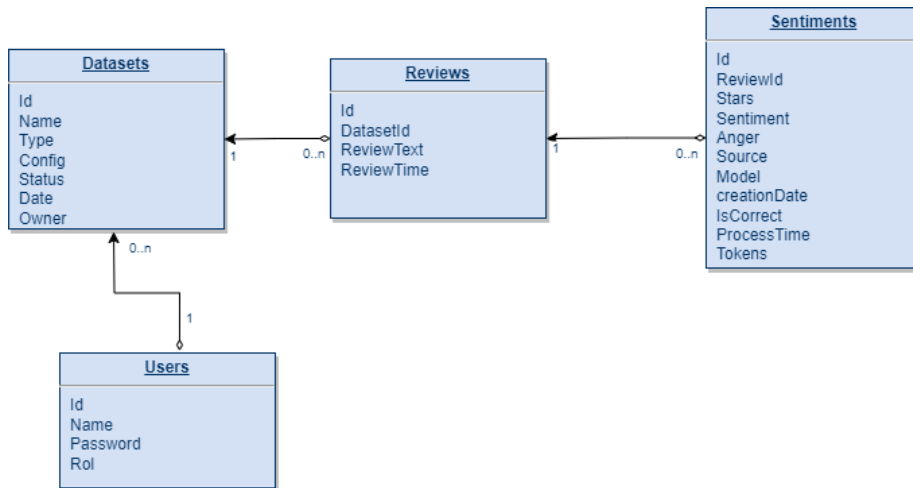


Figura C.1: Arquitectura de la base de datos

Como vemos almacenamos la información relativa a los conjuntos de datos en la tabla "datasets". En esta tabla almacenamos la información

necesaria para cargarlo como es el tipo (type) y el payload. Según el tipo de conjunto de datos el método para cargarlo será diferente. Una vez iniciado el proceso de carga, la información relativa a las reseñas se almacenan en la tabla Review", "Productsz ReviewUsers".

Por último, se almacena en la tabla "sentiments" la información relativa al análisis de sentimiento. Se incluye la información obtenida del modelo así como el tiempo que ha tardado y el número de tokens procesados. Este último campo (tokens) se puede utilizar para calcular el coste en el caso de OpenAI. También se indica si la respuesta del modelo se considera errónea por tener un formato incorrecto. En este caso la respuesta del modelo se almacena en el campo "source".

C.3. Diseño procedimental

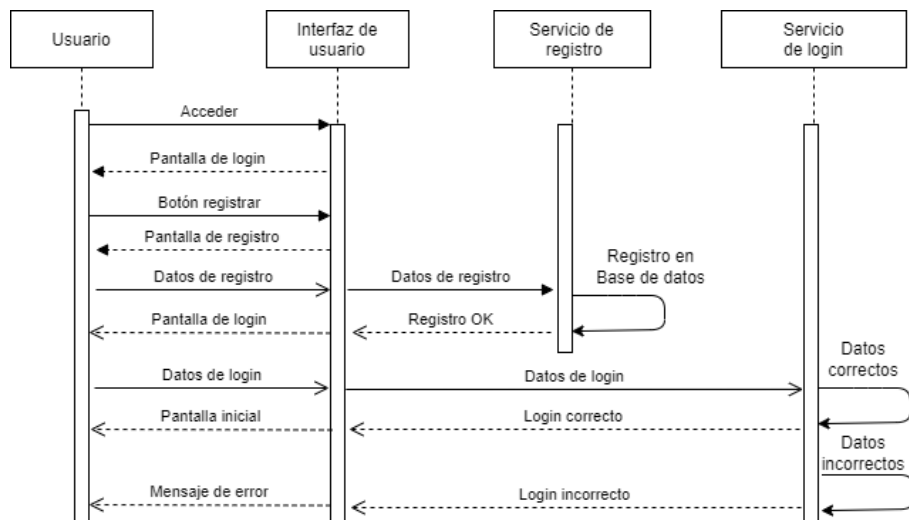


Figura C.2: Login

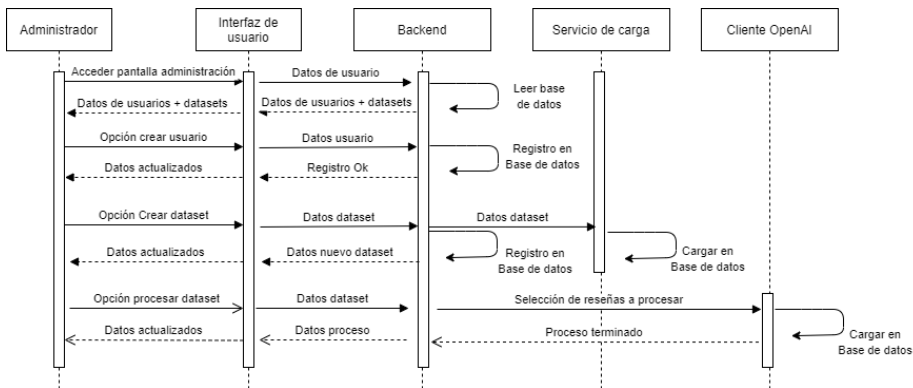


Figura C.3: Administración

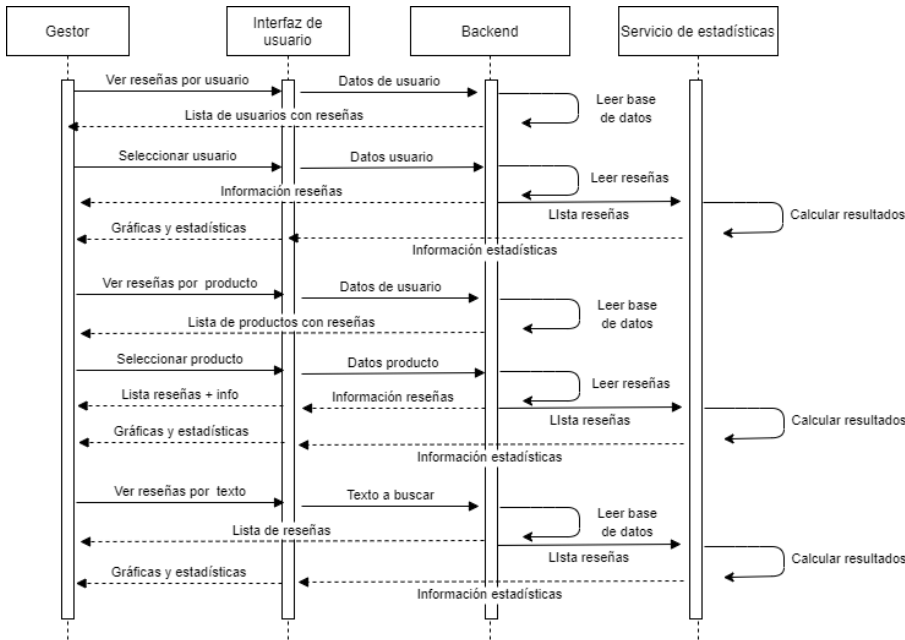


Figura C.4: Gestor

C.4. Diseño arquitectónico

Arquitectura de la aplicación

En el caso de la arquitectura de la aplicación, vemos que está centrada en la base de datos. Desde el módulo de administración se pueden gestionar los usuarios y las reseñas. Desde el módulo de servicios se cargan las reseñas

y se gestionan los diferentes procesos de análisis. A través de un servicio web se expone al usuario los diferentes informes de resultados.

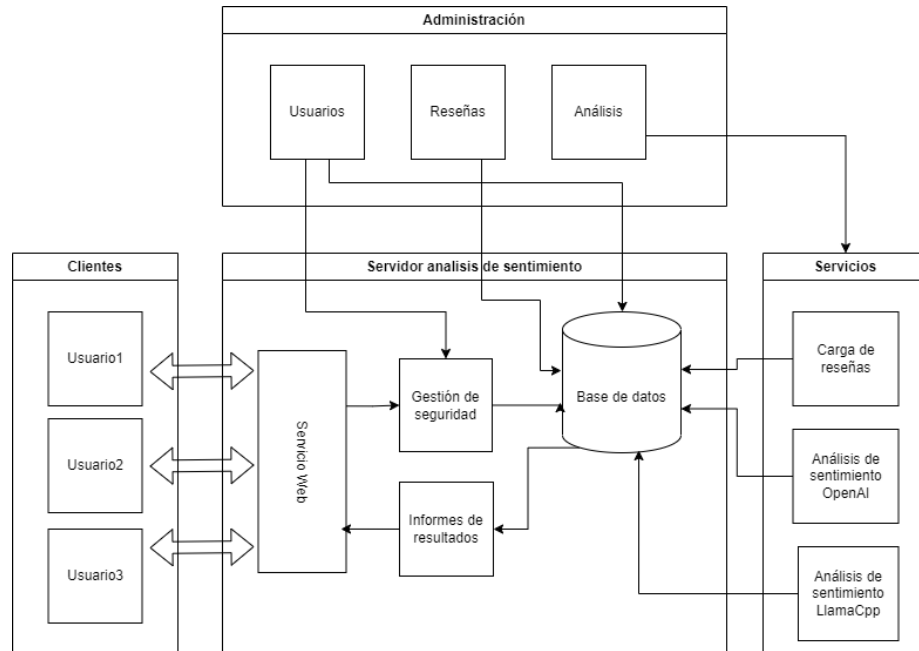
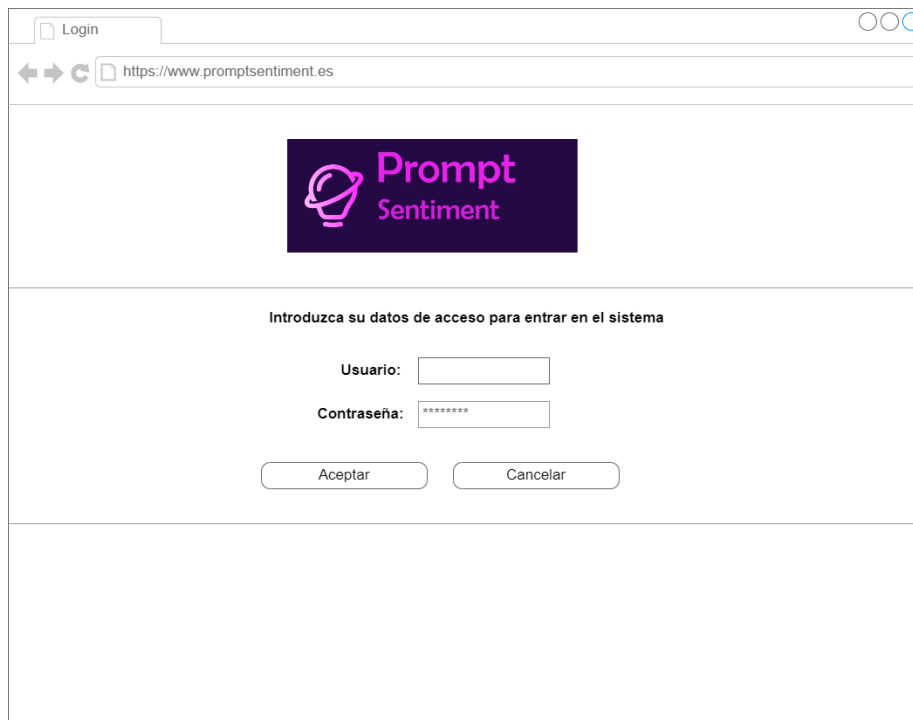


Figura C.5: Arquitectura de la aplicación

Interfaz de usuario

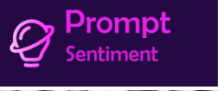
En la pantalla de login debe aparecer el logo de la aplicación junto con la información necesaria para poder acceder a la aplicación. Se puede mostrar también una pequeña introducción sobre el proposito de la misma y un pequeño vínculo para acceder al registro como usuario.



The image shows a web browser window with a single tab titled "Login". The address bar displays "https://www.promptsentiment.es". The main content area features the "Prompt Sentiment" logo, which consists of a purple square containing a white icon of a speech bubble with a signal wave and the text "Prompt Sentiment" in white. Below the logo, the instruction "Introduzca su datos de acceso para entrar en el sistema" is centered. This is followed by two input fields: "Usuario:" and "Contraseña:". The password field is masked with asterisks. At the bottom of the form, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Figura C.6: Pantalla de login.

En esta pantalla se mostrará la información relativa a las reseñas y al análisis de sentimiento realizado hasta el momento.



Usuario1

Search

Por usuario

Por producto

Por texto

Estadísticas

Buscar usuario

Usuario 1

Usuario 2

Usuario 3

Usuario 4

Usuario 5

Usuario 6

Usuario 7

Usuario 8

Usuario 9

Usuario 10

Usuario 11

Usuario 12

Usuario 13

Reseña	Producto	Estrellas	Estimación	Diferencia
Reseña1	Producto1	1	2	
Reseña2	Producto2	2	2	
Reseña3	Producto3	2	3	

API: OpenAI

Modelo: ChatGpt 3.5 Turbo

Fecha: 1 nov. 2023

Tiempo (seg.): 4

Coste: 0,01 euros

Conjunto de datos: Amazon Reviews

Origen: Hugging face

Texto de la reseña

Url Modelo

Url conjunto de datos

Figura C.7: Pantalla usuario gestor.

En la pantalla de administración se podrá gestionar los usuarios y las reseñas.

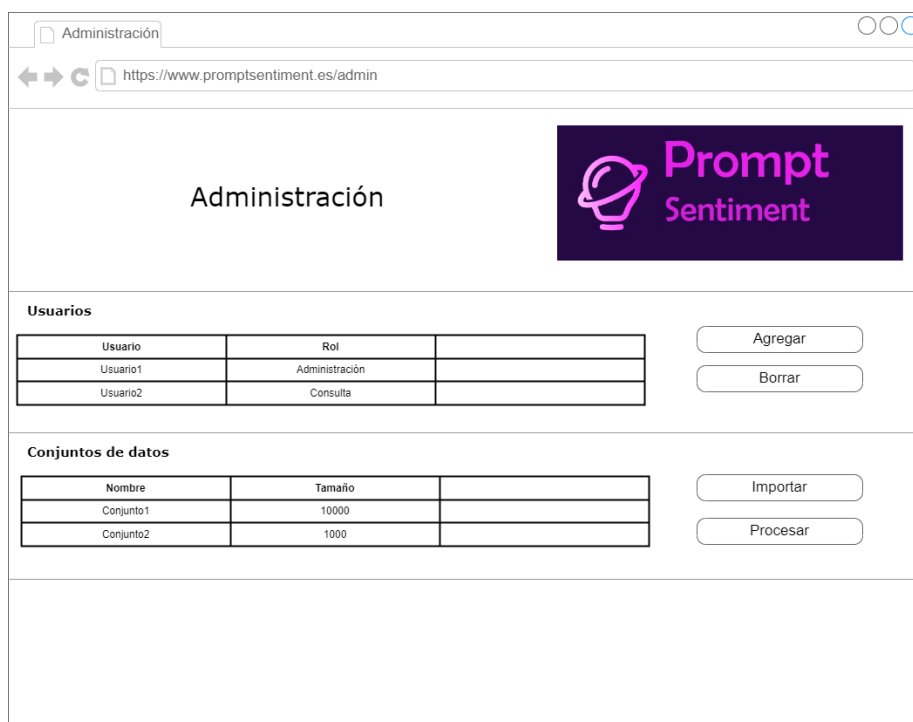


Figura C.8: Pantalla de administración.

Apéndice D

Documentación técnica de programación

D.1. Introducción

En este apéndice se va a explicar cómo está organizado el proyecto, el manual del programador y los requisitos necesarios para poder ejecutar el proyecto.

D.2. Estructura de directorios

En el proyecto hay una estructura de directorios que intenta organizar el trabajo de manera lógica: Por un lado tenemos el código y por otra la documentación. Dentro del código podemos apreciar una carpeta llamada colab con un cuaderno de Jupyter para poder ejecutarlo en Colab. Hay otra carpeta con el código del proyecto es sí. La estructura de directorios quedaría así:

- Código
 - colab: Contiene un cuaderno de Jupyter preparado para ejecutar un ejemplo en Colab.
 - prompt_sentiment: Contiene el código del trabajo.
 - frontend: Contiene el código de la interfaz de usuario. Está hecha con Vue, usando el plugin Vuetify.

- backend: Contiene el código del servicio web de la aplicación. Está hecha en Flask (python) usando Flask-restx y SQLAlchemy para el acceso a las base de datos.
- nginx: En este directorio está la configuración del servidor nginx que se usa en la aplicación como proxy inverso y para gestionar la configuración https.

- Documentación

- Manual de usuario: El manual de uso de la aplicación
- Memoria: Es la memoria del proyecto

D.3. Manual del programador

Instalación local

Para la instalación local del proyecto tenemos realizar las siguientes instalaciones:

Instalación de Python 3 [1]

Para ejecutar nuestro proyecto es necesario instalar Python, para ello podemos descargar la versión aquí: <https://www.python.org/downloads/> Cuando la descarga haya finalizado ejecutamos e instalamos. También se recomienda usar conda para crear un entorno virtual para python. <https://docs.conda.io/projects/conda/en/latest/index.html>

Instalación de node.js

Para la parte de angular es necesario instalar Nodejs, por tanto accedemos a la página oficial, <https://nodejs.org/es/download/>, y descargaremos la versión que necesitemos y llevaremos a cabo su instalación

Instalación de PostgreSQL

Para la instalación de PostgreSQL tenemos que bajarnos la versión adecuada a nuestro sistema operativo e instalarla: <https://www.postgresql.org/download/>

Docker

Para la instalación de docker sólo hay que instalar Docker-Desktop.

Instalación de Docker Desktop

<https://docs.docker.com/engine/install/>

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto

Ejecución local

El proyecto tiene 2 partes claramente diferenciadas: frontend y backend. Para la ejecución del backend tenemos que abrir una consola de comandos, movernos al directorio backend y ejecutar: `//Instalamos las referencias pip install -r requirements.txt`

Creamos la base de datos (sólo en el caso de que no exista)

```
python manage.py crear
python manage.py rellenar (en caso de que esté vacía)
python manage.py run
```

Para el frontend, nos cambiamos la carpeta Frontend y ejecutamos:

```
npm install
npm run serve
```

Ejecución en docker

Para la ejecución en docker sólo hay que ejecutar en el directorio raíz del código:

```
docker-compose up
```

D.5. Pruebas del sistema

Para las pruebas del backend se ha utilizado la librería pytest. Para la ejecución de las pruebas unitarias del backend hay que ejecutar:

```
pytest
```

```
===== test session starts =====
platform linux -- Python 3.8.10, pytest-7.4.3, pluggy-1.3.0
rootdir: /home/tgs1003/Documents/GitHub/TFG_2023_2024/Código/prompt_sentiment/backend
plugins: anyio-3.7.1
collected 97 items

app/tests/test_auth.py ..... [ 12%]
app/tests/test_config.py ... [ 15%]
app/tests/test_datasets.py ..... [ 25%]
app/tests/test_datasets_model.py . [ 26%]
app/tests/test_datasets_unit.py ..... [ 32%]
app/tests/test_ping.py . [ 34%]
app/tests/test_reviews.py ..... [ 44%]
app/tests/test_reviews_model.py . [ 45%]
app/tests/test_reviews_unit.py ..... [ 51%]
app/tests/test_sentiments.py ..... [ 61%]
app/tests/test_sentiments_model.py . [ 62%]
app/tests/test_sentiments_unit.py ..... [ 69%]
app/tests/test_users.py ..... [ 83%]
app/tests/test_users_model.py ... [ 86%]
app/tests/test_users_unit.py ..... [100%]
```

Figura D.1: Resultado pytest

Apéndice E

Documentación de usuario

E.1. Introducción

En este apéndice vamos a explicar cómo funciona la aplicación desde el punto de vista de un usuario.

E.2. Requisitos de usuario

La aplicación es accesible desde la url <https://www.promptsentiment.es>. Para acceder a la aplicación sólo hace falta un navegador moderno (Chrome, Opera, Safari, etc) Con respecto a los ficheros con las reseñas de usuario, hace falta que tengan un formato de texto delimitado (coma o tabulador) con cabecera o formato Json. También hay una limitación en cuanto al tamaño del archivo (1 MB).

E.3. Instalación

No es necesaria ninguna instalación para usar la aplicación.

E.4. Manual del usuario

Registro

Login

Información

Inicio

Análisis de reseñas

Histórico de reseñas

Apéndice F

Anexo de sostenibilización curricular

F.1. Introducción

Este anexo incluirá una reflexión personal del alumnado sobre los aspectos de la sostenibilidad que se abordan en el trabajo. Se pueden incluir tantas subsecciones como sean necesarias con la intención de explicar las competencias de sostenibilidad adquiridas durante el alumnado y aplicadas al Trabajo de Fin de Grado.

Más información en el documento de la CRUE https://www.crue.org/wp-content/uploads/2020/02/Directrices_Sostenibilidad_Crue2012.pdf. Este anexo tendrá una extensión comprendida entre 600 y 800 palabras.

La sostenibilidad de un proyecto de software como el mencionado dependerá de varios factores, y es crucial considerar tanto los aspectos económicos como los sociales y ambientales. Aquí hay algunas reflexiones sobre la sostenibilidad del proyecto:

Económica: Modelo de Negocio Sostenible: Un modelo de negocio sólido y sostenible es esencial. Evalúa la capacidad del proyecto para generar ingresos de manera constante y asegúrate de que el modelo de monetización elegido sea viable a largo plazo. Gestión de Costos: Controlar eficientemente los costos de desarrollo, mantenimiento y operación es clave para la sostenibilidad económica. Considera la posibilidad de utilizar servicios en la nube de manera eficiente y evalúa constantemente la rentabilidad de las herramientas y tecnologías utilizadas. Social: Impacto Positivo: Evalúa cómo el proyecto puede tener un impacto positivo en la sociedad. Por ejemplo,

si el software ayuda a las empresas a comprender y mejorar la satisfacción del cliente, esto podría contribuir a un impacto social positivo. **Accesibilidad:** Asegúrate de que el software sea accesible para la mayor cantidad de personas posible. Considera aspectos como la usabilidad, la inclusión de personas con discapacidades y la disponibilidad en diferentes idiomas. **Ética en la Inteligencia Artificial:** Si el proyecto utiliza inteligencia artificial (como OpenAI), es crucial considerar aspectos éticos. Asegúrate de que el uso de IA sea transparente, justo y ético, y evita sesgos o discriminación. **Ambiental: Eficiencia Energética:** Evalúa la eficiencia energética del software y las tecnologías utilizadas. La sostenibilidad ambiental implica minimizar el consumo de recursos, incluida la energía. **Impacto del Desarrollo:** Considera el impacto ambiental durante el desarrollo del software. Esto podría incluir prácticas de desarrollo sostenibles, como la reducción de residuos de código o la eficiencia en el uso de recursos de desarrollo. **Comunidad y Colaboración: Involucramiento de la Comunidad:** Fomenta la participación y retroalimentación de la comunidad. Una comunidad activa puede contribuir al éxito continuo del proyecto y proporcionar ideas valiosas para mejoras sostenibles. **Colaboración Abierta:** Considera la posibilidad de colaborar con otros proyectos de código abierto y contribuir al ecosistema más amplio. La colaboración puede generar sinergias y mejorar la sostenibilidad a largo plazo. En resumen, para lograr la sostenibilidad de un proyecto de software, es necesario equilibrar aspectos económicos, sociales y ambientales. La transparencia, la ética y la consideración de los impactos a largo plazo son esenciales para construir y mantener un proyecto que beneficie tanto a los usuarios como al entorno en el que se desarrolla.

Bibliografía

- [1] Mark Lutz. *Programming python*. "O'Reilly Media, Inc.", 2001.