

E3.1V1 INTERFAZ INTERACTIVA

ESPACIO DE DATOS LINGÜÍSTICO (SER 15/23 OTT)

Resumen

Para facilitar la interacción entre los usuarios del espacio de datos lingüísticos se ha desarrollado una primera versión de la interfaz de usuario. Esta interfaz mediará entre los usuarios y los artefactos subyacentes del espacio de datos entre los que se incluye el conector de INESData y el catálogo. La interfaz de usuario facilita la visualización, navegación, y búsqueda de activos disponibles en el espacio de datos y los procesos de negociación. Además, la interfaz de usuario soporta los procesos de gestión, es decir creación, visualización, actualización y borrado, de sus propios activos, políticas, y contratos, entre otras funcionalidades.

Andrés García-Silva
Matteo Perissinotto

28/02/2024
Expert.ai Research Lab

Revision History

Revision	Date	Description	Author (Organisation)
0.1	23/02/2024	Versión inicial del documento	Matteo Perissinotto
0.2	26/02/2024	Adaptación a la plantilla del proyecto	Andrés García Silva
1.0	29/02/2024	Versión final después de la revisión interna	Andrés García Silva

Contents

1	Introducción	4
2	Interfaz interactiva	4
2.1	Catálogo	4
2.2	Consola.....	5
2.3	Flujos de navegación y opciones de visualización.....	6
3	Herramientas y tecnologías usadas.....	7
4	Conclusiones.....	8

1 Introducción

Este documento presenta la primera versión de la interfaz interactiva del catálogo del espacio de datos lingüísticos. La interfaz se diseñó teniendo en cuenta los principios que rigen los espacios de datos definidos por la asociación internacional de espacios de datos. Además, se ha tenido en cuenta en su diseño el vocabulario ELG schema usado para describir recursos en el European Language Grid. Este vocabulario es la base sobre la que se construye el modelo de datos asociado a la descripción de los activos en el espacio de datos. ELG schema incluye una taxonomía para describir conjuntos de datos, servicios, y modelos, así como metadatos descriptivos de cada activo y su función esperada.

Esta versión de la interfaz se desplegado provisionalmente en la siguiente url con un mecanismo de credenciales básico:

<https://labdemos.expertcustomers.ai/dataspace>

2 Interfaz interactiva

La interfaz del espacio de datos se compone de dos componentes principales: El catálogo y la consola del usuario. El catálogo le permite a un usuario que hay iniciado sesión ver, navegar y buscar los activos con ofertas de contrato que estén disponibles en el espacio de datos. La consola del usuario es la vista donde el usuario puede gestionar todos sus recursos incluyendo activos, políticas, contratos, así como ver la historia de sus transacciones en el espacio de datos.

2.1 Catálogo

El catálogo sirve como puerta de entrada principal a la plataforma, ofreciendo a los usuarios un punto de partida conveniente para navegar por sus contenidos (ver Figura 1). Ubicados en el menú de la izquierda, los usuarios pueden localizar y seleccionar fácilmente el tipo específico de activo que desean explorar o buscar. Al realizar una selección, el área central de la interfaz se actualiza dinámicamente para mostrar una sección dedicada a mostrar los resultados de la búsqueda y las opciones de filtrado correspondientes. Dentro de esta sección, a los usuarios se les presenta una variedad de activos organizados visualmente, representados a través de tarjetas individuales. Estas tarjetas brindan una visión sucinta pero informativa de los diversos aspectos y características de cada activo, lo que facilita la navegación eficiente y los procesos de toma de decisiones.

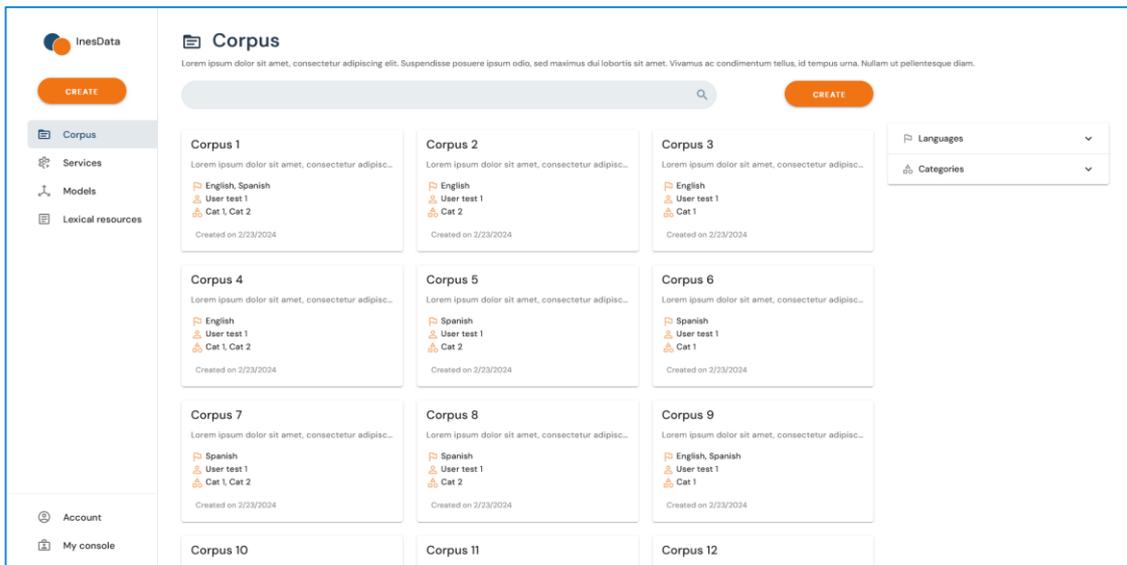


Figura 1. Vista del catálogo del espacio de datos.

Al hacer clic en la tarjeta del activo, se abrirá una página dedicada a los detalles del activo seleccionado que muestra información como el nombre, una breve descripción, algunas etiquetas como categorías e idiomas, una descripción textual completa, archivos adjuntos y el contrato relacionado (ver Figura 2).

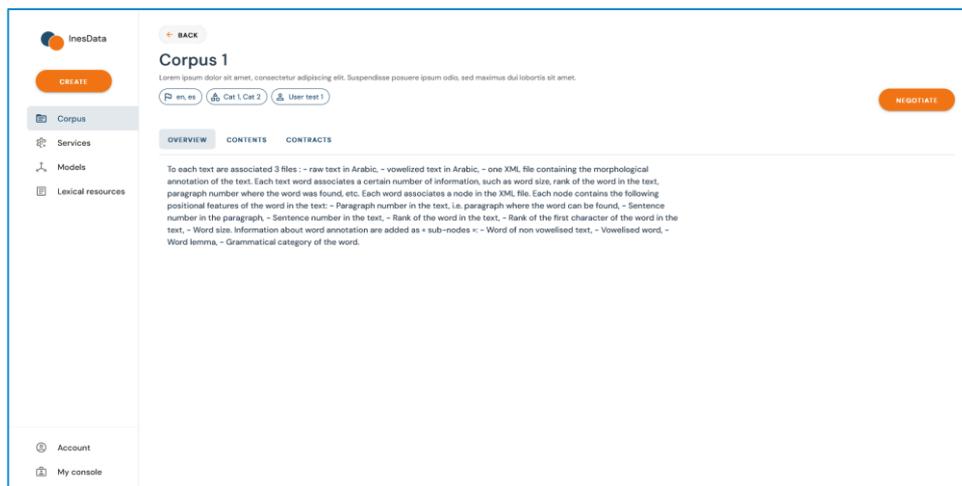


Figura 2. Visualización del detalle de un activo en el catálogo

2.2 Consola

La consola es una parte fundamental de la interfaz de usuario (ver Figura 3), ofreciendo a los usuarios un conjunto completo de herramientas y funcionalidades para administrar eficazmente sus activos. En este entorno, los usuarios pueden ver sus activos existentes y emprender diversas acciones para gestionar su colección de activos. Esto incluye tareas como editar detalles de activos, actualizar información de propiedad y monitorear las estadísticas de los activos.

Además, la consola proporciona a los usuarios un punto centralizado para supervisar y administrar contratos y políticas vinculados a sus activos. A través de esta interfaz rica en funciones, los usuarios pueden navegar sin problemas a través de los términos del contrato, revisar los detalles de la política y ejecutar las modificaciones necesarias.

La consola también permite a los usuarios visualizar las negociaciones de sus propios activos o los que ha solicitado a otros participantes del espacio de datos. Aquí, los usuarios pueden acceder a una sección dedicada donde pueden visualizar la historia de negociaciones relacionadas con sus activos.

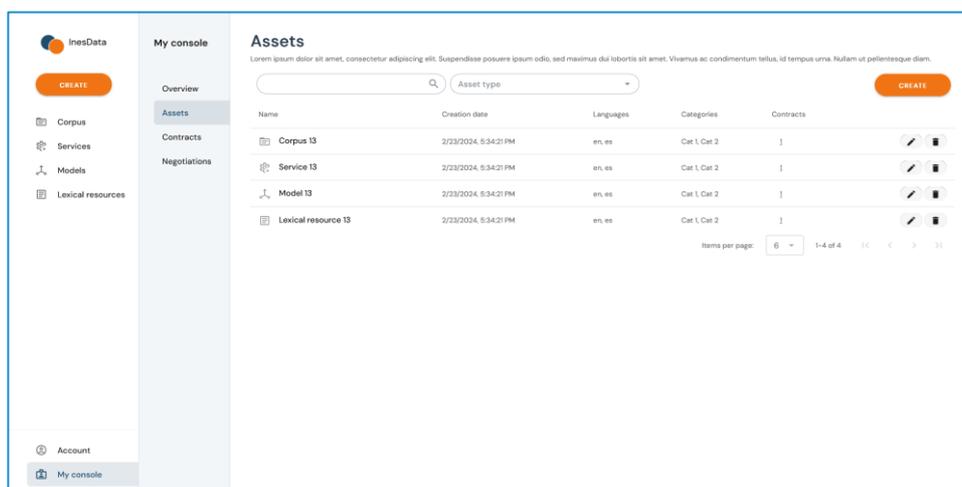


Figura 3. Visualización de la consola de usuario

2.3 Flujos de navegación y opciones de visualización

La Figura 4 presenta el flujo de navegación de las páginas del catálogo. En este flujo se puede ver como el catálogo permite visualizar los activos de acuerdo con su tipo (corpus, servicio, modelo, recurso léxico) y realizar una búsqueda usando palabras claves. El usuario tiene la opción de seleccionar uno de los activos que resulten de los filtros aplicados o la búsqueda realizada para visualizar los detalles.

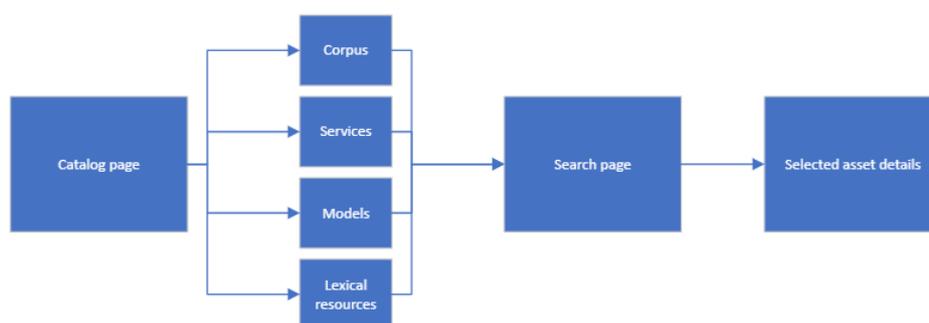


Figura 4. Flujo de navegación entre páginas del catálogo

En la Figura 5 se presenta el flujo de navegación de la consola de usuario. Se puede ver que la consola despliega una página de visión general y ofrece opciones para gestionar activos, contratos, y visualizar negociaciones. Cada una de estas opciones lleva a las páginas correspondientes que dan soporte a los procesos de gestión.

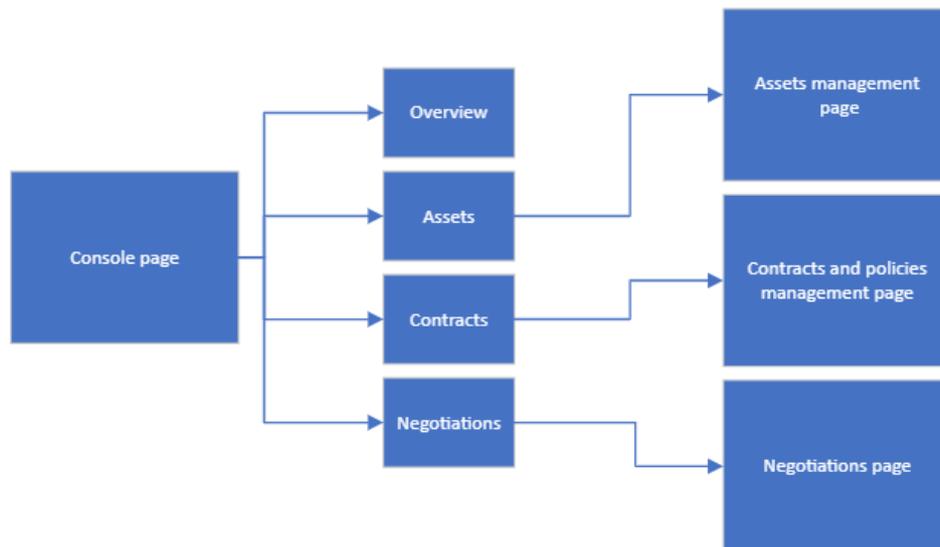


Figura 5. Flujo de navegación entre páginas de la consola del usuario

3 Herramientas y tecnologías usadas

Para diseñar la interfaz web del catálogo se utilizó Figma¹. Figma es una herramienta de diseño de interfaz colaborativa que permite crear, compartir y colaborar en diseños en tiempo real. Permite a los diseñadores crear interfaces de usuario, prototipos y sistemas de diseño de manera eficiente.

Para la implementación se utilizaron las siguientes librerías y herramientas:

- Vue 3: Vue.js es un marco de JavaScript progresivo para crear interfaces de usuario. La versión 3 ofrece un rendimiento mejorado, tamaños de paquetes más pequeños y una integración mejorada de TypeScript, lo que la convierte en una opción ideal para desarrollar aplicaciones web dinámicas e interactivas.
- Vite: Vite es una herramienta de compilación moderna para Vue.js y otros marcos de JavaScript. Proporciona un inicio del servidor en frío increíblemente rápido, reemplazo instantáneo de módulos en caliente (HMR) y flujos de trabajo de desarrollo eficientes, lo que permite una iteración rápida durante el desarrollo.
- TypeScript: TypeScript es un superconjunto de JavaScript que agrega escritura estática y otras características al lenguaje. Mejora la calidad del código, proporciona un mejor soporte de herramientas y ayuda a detectar errores durante el desarrollo, lo que genera bases de código más sólidas y fáciles de mantener.
- Vuetify: Vuetify es una biblioteca de interfaz de usuario popular para Vue.js que proporciona un conjunto de componentes personalizables y prediseñados siguiendo las pautas de Material Design de Google. Simplifica el desarrollo de interfaces de usuario responsivas y estéticamente agradables, ofreciendo una amplia gama de componentes y utilidades.
- Cypress: Cypress es un marco de prueba de un extremo a otro para aplicaciones web. Permite a los desarrolladores escribir pruebas automatizadas que simulan las interacciones del usuario y verifican el comportamiento de sus aplicaciones web en diferentes navegadores y entornos, garantizando calidad y confiabilidad.

¹ <https://www.figma.com/>

Esta pila de tecnología combina potentes herramientas y librerías para facilitar el diseño, desarrollo, prueba y mantenimiento del sitio web y, en última instancia, ofrece una aplicación web moderna, eficiente y fácil de usar.

4 Conclusiones

Se ha liberado la primera versión de la interfaz de usuario del espacio de datos lingüístico. La interfaz cumple con los requisitos establecidos para los espacios de datos y usa vocabularios estándar para la descripción de recursos de tecnologías del lenguaje. La interfaz de usuario es funcional y de un diseño que facilita su uso por los usuarios del espacio de datos.

En la siguiente versión se incluirán más detalles, es decir más metadatos, para la descripción de activos, contratos y políticas. Además, cuando se libere el conector de INESData se usará el API que expone como backend de la interfaz de usuario.