

RESUMEN

En el Ecuador las compras en línea han aumentado notablemente llevando a que las tiendas electrónicas que practican el B2C oferten los mismos productos, provocando en el usuario información repetitiva. Los usuarios de facebook generan datos en las páginas de las tiendas, pero estos datos no han sido organizados de forma que permita mejorar la toma de decisiones al momento de realizar una compra. Por lo tanto, se propone desarrollar una aplicación Web móvil basada en Web Semántica que funcione como una guía de compras que permita recomendar al usuario la tienda electrónica que mejor se adapte a las preferencias en Facebook para la compra de un producto. Para llevar a cabo los objetivos planteados y la elaboración del producto se utilizó la metodología Ontology Development 101 para la construcción de la ontología y la metodología Scrum para el análisis, diseño e implementación del aplicativo. Adicionalmente, se utilizó la técnica Web Scraping para la extracción de datos, el lenguaje de programación Java para el desarrollo de la aplicación y la herramienta de adquisición de conocimiento Protégé para el manejo de la ontología. Para verificar el funcionamiento se realizaron pruebas funcionales que arrojaron resultados positivos y para comprobar la usabilidad se llevaron a cabo encuestas que determinaron el nivel de utilidad de la aplicación en los usuarios. Finalmente, se pudo concluir que con la implementación de la guía de compras se genera un ambiente de confianza en el usuario al realizar compras en línea aportando a la mejora del comercio electrónico en el Ecuador.

Palabras Claves:

APLICACIÓN WEB MÓVIL

MINERÍA WEB

WEB SEMÁNTICA

ONTOLOGÍA

REDES SOCIALES

COMERCIO ELECTRÓNICO

ABSTRACT

In Ecuador, online purchases have increased significantly. It leads to electronic stores that practice B2C offer the same products. It causes repetitive information for users. Facebook users generate data on the store pages but these data haven't been organized in a way that improve decisions at the moment to buy something. Therefore, it is proposed to develop a mobile Web application based on Semantic Web. This application work as a shopping guide that allows people to consult Facebook to buy a product taking as a priority their opinion. To carry out the proposed objectives and elaborate the product, the Ontological Development 101 methodology was used for the construction of the ontology and we used the Scrum methodology for the analysis, design and implementation of the application. Additionally, the Web Scraping technique was used for data extraction and we used Java programming language for the development of the application. Protégé knowledge acquisition tool was used for the management of ontology. In order to verify the operation, we applied some functional tests that threw us positive results. In the order to verify the utility of the application for users, we applied surveys that determined it. Finally, we can conclude that the implementation of the shopping guide generates an environment that makes users trust in us when they buy online. It contributes to the improvement of electronic business in Ecuador.

Keywords:

MOBILE WEB APPLICATION

WEB MINING

SEMANTIC WEB

ONTOLOGY

SOCIAL NETWORKS

E - COMMERCE