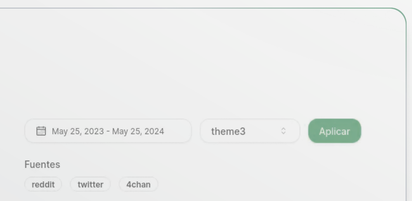
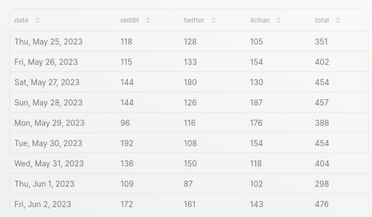
Madrid 2025

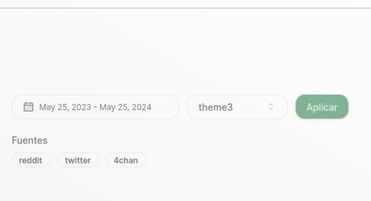


Filtra datos
Explora filtrando for fecha, tema y fuente.



date	reddit	twitter	4chan	total
Thu, May 25, 2023	118	128	105	351
Fri, May 26, 2023	115	133	154	402
Sat, May 27, 2023	144	180	130	454
Sun, May 28, 2023	144	126	187	457
Mon, May 29, 2023	96	116	176	388
Tue, May 30, 2023	192	108	154	454
Wed, May 31, 2023	136	150	118	404
Thu, Jun 1, 2023	109	87	102	298
Fri, Jun 2, 2023	172	161	143	476

Explora utilizando tablas
Explora cada conjunto de datos mediante tablas. Descarga CSVs.

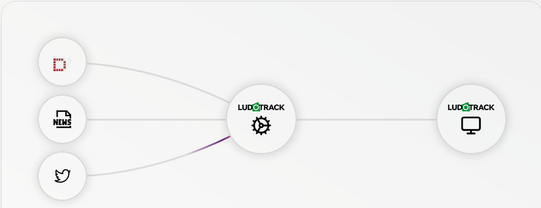


Busca entradas
Realiza búsqueda sobre el conjunto original de textos obtenidos de las fuentes.

Visualización de datos
Explora datos y estadísticas mediante gráficos en nuestro panel.

Descarga informe
Descarga informes basados en nuestro panel para uso posterior.

¿CÓMO FUNCIONA?



1 MINERÍA DE DATOS — Obtenemos datos relacionados con el juego en múltiples fuentes, incluyendo redes sociales, múltiples medios de comunicación y foros especializados. Para ello, LudoTrack incorpora tecnología avanzada de Recuperación de Información (filtrado de información, rastreo enfocodo, etc).

2 ANÁLISIS DE LENGUAJE — LudoTrack se fundamenta en modelos avanzodos de lenguaje para la recopilación de información relevante, clasificación temática y organización de resultados.

3 ANÁLISIS DE DATOS — Las evidencias web extraídas por LudoTrack pueden ser presentadas y organizados de múltiples formas, para obtener tendencias temporales, estimación de sentimientos y extracción de emociones.

4 EXPLOTACIÓN — LudoTrack se pone a disposición del público en general. Puede ser explotado por expertos de dominio para conocer la evolución de la ludopatía en determinados segmentos de la población, analizar la exposición y cobertura en la web de temas relevantes para los trastornos de juego, o por investigadores interesados en recopilar y analizar sus propios colecciones de datos.

Detección Temprana de Riesgos de Aparición de Trastornos Adictivos de Juego mediante Minería Web con Modelos Avanzados de Búsqueda y Procesamiento de Lenguaje Natural

LUDOTRACK

DAVID E. LOSADA | UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Este proyecto ha tenido como principal objetivo desarrollar las tecnologías y modelos computacionales necesarios para realizar análisis de lenguaje natural a gran escala y encontrar signos relacionados con la ludopatia. Se trata de diseñar e implementar nuevas herramientas de monitorización y análisis que, a partir de información pública disponible en la web, puedan hacer minería de contenidos para extraer trazas y evidencias relacionadas con los trastornos del juego. Más específicamente, el objetivo principal fue estudiar la forma en que las personas usan el lenguaje (y la evolución del uso de lenguaje natural) para revelar signos tempranos de trastornos relacionado con el juego.

I CONGRESO INTERNACIONAL DE JUEGO
EL IMPACTO SOCIAL DEL JUEGO
congresojuegodgoj.gob.es

MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030

SECRETARÍA GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO