

Dictarán una charla sobre Computación Afectiva

20/03/2017

Este miércoles 22 de marzo de 2017, a las 10:00 horas en la Sala de Posgrado II del Departamento de Informática, ubicado en el primer piso del Bloque II, se dictará la charla "Introducción a la Computación Afectiva", a cargo del Dr. Enrique Marcelo Albornoz de la Universidad Nacional del Litoral.

El objetivo del encuentro es introducir el tema del "reconocimiento del estado del hablante", particularmente, enfocándose en el estado emocional. Los temas que se tratarán, son: introducción sobre la relevancia de reconocer el estado del hablante y desafíos actuales; definiciones sobre el estado afectivo y las emociones; modelos emocionales: discretos y continuos; estado del arte para la extracción de características y métodos de clasificación; revisión de los datos y las dificultades para la preparación, adquisición y uso; las tendencias y desafíos actuales; y una breve revisión de publicaciones propias.

La comunicación de las personas involucra mucha información implícita y explícita que puede estar presente en el habla, el lenguaje corporal, las expresiones faciales y las bioseñales. Los seres humanos son muy buenos interpretando la información implícita en estos mensajes y son capaces de generar diversos juicios sobre los mensajes y los estados de los emisores. En la comunidad científica, el concepto de estado del hablante se usa en diferentes ámbitos, donde la palabra "estado" puede referirse a estados emocionales, estados psicológicos, grados de intoxicación o somnolencia o estados de enfermedad específicos.

El reconocimiento de diversos tipos de estados se ha convertido en un área de investigación multidisciplinaria que ha despertado gran interés. Estas cuestiones juegan un papel importante en la mejora de la interacción hombre-máquina, la seguridad y el diagnóstico médico, entre otros. Particularmente, los estados de ánimo y las emociones forman nuestra vida cotidiana porque tienen una fuerte influencia en nuestras preferencias, decisiones y comportamiento en general.

Una emoción es un estado psicológico complejo que implica tres componentes distintos: una experiencia subjetiva, una respuesta fisiológica y una respuesta conductual o expresiva. Las emociones pueden motivarnos a realizar una acción y ayudarnos a sobrevivir, desarrollarnos y evitar peligros. Además, las emociones pueden ayudarnos a tomar decisiones, permitir que otras personas nos comprendan y nos permitan entender a los demás.

En los últimos años, las emociones y la personalidad han demostrado desempeñar un papel importante en diversos aspectos de los sistemas personalizados, como la retroalimentación implícita, la información contextual, el etiquetado de contenido afectivo, las recomendaciones entre distintos dominios, las recomendaciones de grupo, los sistemas conversacionales, el uso de información relacionada a la música. El desarrollo de técnicas robustas para la adquisición no-invasiva de emociones (por ejemplo, a partir de diversas modalidades, como los sensores de vídeo o fisiológicos) y la personalidad (por ejemplo, desde las redes sociales) permite recopilar conjuntos de datos masivos y mejorar los sistemas interactivos.