



COMPUTACIÓN AFECTIVA

Año 2017

Carrera: Doctorado en Ciencias
Informáticas

Profesor Responsable:

Dra. Sandra Baldassarri

Créditos: 4

Duración: 70 horas

OBJETIVOS GENERALES

- Estudiar los conceptos involucrados en los sistemas de computación afectiva
- Conocer diferentes aplicaciones de interfaces multimodales e interfaces emocionales
- Estudiar los dispositivos involucrados en los desarrollos de sistemas emocionales
- Estudiar métodos de evaluación de la usabilidad y de la experiencia de usuario, teniendo en cuenta principalmente factores emocionales

MODALIDAD DE EVALUACION

El curso se aprueba con la entrega de un trabajo que será presentado en forma de informe.

CONTENIDOS

- Conceptos básicos de la Computación Afectiva
- Sistemas de Computación Afectiva
 - Captura y reconocimiento de emociones
 - Modelado de las emociones
 - Expresión y síntesis de las emociones
- Interacción emocional y multimodal



- Métodos de evaluación de sistemas interactivos
 - Usabilidad
 - Experiencia de usuario
- Aplicaciones y ejemplos de sistemas de Computación Afectiva

BIBLIOGRAFÍA

- Rosalind Picard (1997). *Affective Computing*. MIT Press
- Jimmy Or, Ed. (2008). *Affective Computing: Focus on Emotion Modelling, Synthesis and Recognition*. InTech Education and Publishing
- Rosalind Picard (2003). *Affective Computing: Challenges*. International Journal of Human-Computer Studies
- Report: Being Human: Human-Computer Interaction in the year 2020
<http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/projects/hci2020/download.html>
- Gunes, Piccardi, Pantic (2008). *From the lab to the real world: Affect recognition using multiple cues and modalities*. *Affective Computing: Focus on Emotion Expression, Synthesis, and Recognition*, pages 185_218.
- Improving the user experience! <http://www.usability.gov/>
- Informe APEI sobre usabilidad: <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>
- Usability 101: Introduction to Usability: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>