

PASSATEMPOS

RESPOSTAS

CAÇA - PALAVRAS

DELEGACAO, PREFERENCIAS, SEMANTICA, RISCO e HARD SECURITY
são dimensões dos modelos de confiança e reputação.

N	D	E	L	E	G	A	C	A	O	F	G	J	T	U	B	T	F	G	I
V	B	N	B	S	B	H	B	P	J	S	O	H	V	M	B	S	E	B	O
T	E	D	N	Q	O	U	G	B	E	I	J	L	I	O	Q	A	Z	P	D
E	D	C	R	F	V	T	G	B	Y	H	N	L	U	J	A	O	L	P	M
O	N	B	V	C	X	S	D	F	G	H	J	J	K	L	M	J	V	P	F
S	J	F	U	T	V	O	P	U	D	D	E	D	R	A	G	R	U	N	T
D	F	G	H	J	L	I	R	I	L	R	I	S	C	O	A	T	V	A	R
R	A	T	C	I	A	E	E	O	U	M	U	T	D	I	R	Y	I	Q	E
T	F	U	R	C	E	U	F	F	O	T	O	R	I	B	F	F	C	O	N
L	U	G	T	F	A	V	E	S	S	U	I	G	B	A	I	C	A	P	A
I	F	P	R	I	I	Z	R	S	I	T	I	D	T	S	R	O	C	D	S
C	R	C	R	R	E	P	E	B	C	E	I	M	O	R	V	Z	C	I	L
J	D	L	R	I	E	U	N	V	O	J	R	G	F	P	U	G	J	C	Y
C	J	L	M	X	E	I	C	I	J	A	U	X	A	V	G	N	O	T	R
C	I	R	O	S	C	A	I	I	N	T	M	Y	E	C	A	N	I	E	S
V	B	F	H	E	U	E	A	T	M	L	I	E	F	R	G	U	L	U	U
P	U	A	C	G	I	E	S	Y	P	U	V	I	U	R	A	C	O	N	S
R	J	S	P	B	A	F	I	U	S	E	I	R	H	A	R	D	U	D	I
A	B	R	U	O	I	W	O	H	E	I	S	C	E	R	T	I	S	Z	G
E	O	U	U	B	F	V	J	A	A	O	T	J	V	A	F	T	E	F	V
D	L	S	U	E	U	M	O	U	Q	I	A	B	C	D	E	F	C	H	C
C	T	V	E	S	I	J	R	K	G	E	S	L	I	F	R	C	U	B	D
I	J	L	M	N	J	I	O	P	L	N	E	E	M	L	U	N	R	J	S
A	R	A	F	A	S	E	M	A	N	T	I	C	A	C	A	R	I	I	W
P	S	I	C	O	S	U	I	L	I	U	R	N	Z	F	G	Q	T	I	U
T	V	P	J	S	R	E	C	L	F	B	I	F	O	D	E	V	Y	N	I
E	L	F	L	G	C	S	U	C	U	M	I	B	I	E	S	F	P	M	I
F	O	T	O	A	B	G	T	U	G	R	A	F	I	A	S	O	C	I	G

As respostas dos Passatempos em:
<http://meninasnacomputacao.com.br/publicacoes>

Série 4: Computação Afetiva
Volume 6 – Computação Afetiva
aplicada em Modelos de Confiança e
Reputação: Parte 2

Os acentos das palavras foram descon-
siderados para não indicar a localiza-
ção das palavras no quadro de letras.

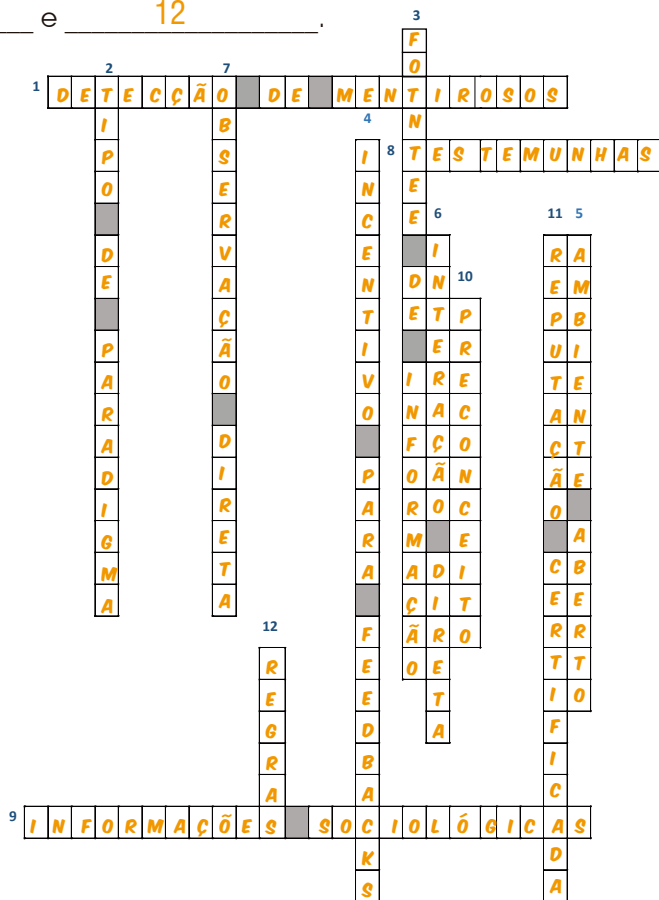
PALAVRAS - CRUZADAS

Complete as frases preenchendo as linhas horizontais e verticais dos campos das palavras – cruzadas.

FRASES

a. São dimensões do modelo de confiança e reputação, ¹ _____,
² _____, ³ _____, ⁴ _____ e
⁵ _____.

b. Fontes de informação são compostas pela ⁶ _____, ⁷ _____,
⁸ _____, ⁹ _____, ¹⁰ _____,
¹¹ _____ e ¹² _____.



PALAVRAS - CRUZADAS

- a. São dimensões dos modelos de confiança e reputação, **detecção de mentirosos, tipo de paradigma, fontes de informação, incentivo para feedbacks e ambiente aberto.**
- b. Fontes de informação são compostas pela **interação direta, observação direta, testemunhos, informações sociológicas, preconceito, reputação certificada e regras.**

LABIRINTO

As entradas do labirinto numeradas correspondem a lista de itens. Nem todas as entradas levarão a saída. Para descobrir quais entradas levam a saída, basta analisar quais itens são verdadeiros e quais itens são falsos. Somente as entradas cujos itens correspondentes a verdadeiro é que levarão à saída do labirinto.

Lista de itens:

1. As informações psico-afetivas, emoções, humor e personalidade não podem ser utilizadas em modelos de confiança e reputação. **Falso**
2. As reações emocionais são as mesmas para todas as pessoas. Isso ocorre porque não existem variações de reações emocionais, já que elas não dependem da personalidade, da cultura, da idade ou do gênero da pessoa. **Falso**
3. A Computação Afetiva pode ser utilizada na dimensão de fontes de informações, como, por exemplo, na observação direta em que podem ser utilizados os mapas emocionais. **Verdadeiro**
4. Para obter informações psico-afetivas utilizando a fonte de informação sociológica, são observadas as emoções sociais, isto é, as emoções adquiridas dentro da sociedade. **Verdadeiro**
5. Para obter informações psico-afetivas utilizando a fonte de informação de preconceito pode ser utilizada a Teoria Appraisal. Essa teoria indica que as emoções geradas dependem de avaliações de eventos particulares relacionados principalmente aos fatores culturais de cada pessoa. **Verdadeiro**
6. As regras são fontes de informação utilizadas para padronizar o comportamento dos indivíduos, para assim preveni-los de agirem diferente das normas estabelecidas no modelo. Neste contexto, as emoções não podem ser utilizadas como reguladoras sociais. **Falso**
7. Existem vários estudos que identificaram que não podemos utilizar a personalidade e as emoções para delegar e monitorar tarefas. **Falso**
8. O uso da Computação Afetiva na dimensão do risco baseia-se em sentimentos positivos. Sentimentos negativos não são levados em consideração. **Falso**
9. Não é possível utilizar a personalidade para computar a confiança inicial, pois não existe uma forma de classificar e identificar o tipo de personalidade de uma pessoa. **Falso**

JOGO DOS 7 ERROS



A

- 1- NA CAMISA DE MANU TEM A ESTAMPA DE UM EMOTION FELIZ
- 2- NO QUADRO ESTÁ ESCRITO COMPUTAÇÃO AFETIVA
- 3- GABRIEL ESTÁ SORRINDO
- 4- O PROFESSOR ESTÁ COM UM RELÓGIO NO PULSO
- 5- BIA ESTÁ SENTADA NA CADEIRA
- 6- TEM 2 FOLHAS NA PASTA DO PROFESSOR
- 7- BOTÃO LIGA DO PROJEOR

B

- 1- NA CAMISA DE MANU TEM A ESTAMPA DE UM EMOTION TRISTE
- 2- NO QUADRO ESTÁ ESCRITO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
- 3- GABRIEL ESTÁ TRISTE
- 4- O PROFESSOR NÃO ESTÁ COM UM RELÓGIO NO PULSO
- 5- BIA NÃO ESTÁ SENTADA NA CADEIRA
- 6- TEM 1 FOLHA NA PASTA DO PROFESSOR
- 7- BOTÃO LIGA DO PROJEOR ESTÁ FALTANDO