

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

2

INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL

Volume 1

PERSONALIZANDO SERVIÇOS COM O USO DE COMPUTAÇÃO AFETIVA



Maria Augusta Silveira Netto Nunes

José Antônio de Andrade Reis

Jéssica de Jesus Pinto

Danielle de Gois Santos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE - UFS

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antonioli

PRO-REITORA

Prof. Dra. Iara Campelo

RESPONSÁVEL PELA PRIMEIRA EDIÇÃO

José Antônio de Andrade Reis

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

RESPONSÁVEL PELA SEGUNDA EDIÇÃO (REEDIÇÃO)

Lúcio Gregório Lopes Santos

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

P474p

Personalizando serviços com o uso de computação afetiva [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes ... [et al.]. – 2. ed. – Porto Alegre : SBC, 2017.

24 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 2, Inteligência artificial ; v. 1)

ISBN 978-85-7669-402-1

1. Computação. 2. Intelig. I. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. II. Universidade Federal de Sergipe. III. Série.

CDU 004(059)



Cidade universitária José Aloísio de Campos
CEP - 490100-000 - São Cristóvão - SE

Almanaque para popularização de Ciência da Computação

Série 2: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL Volume 1: PERSONALIZANDO SERVIÇOS COM O USO DE COMPUTAÇÃO AFETIVA

Sociedade Brasileira de Computação - SBC
Porto Alegre - RS

Autores

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
José Antônio de Andrade Reis
Jéssica de Jesus Pinto
Danielle de Gois Santos

Realização
Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão - Sergipe
2017

Apresentação

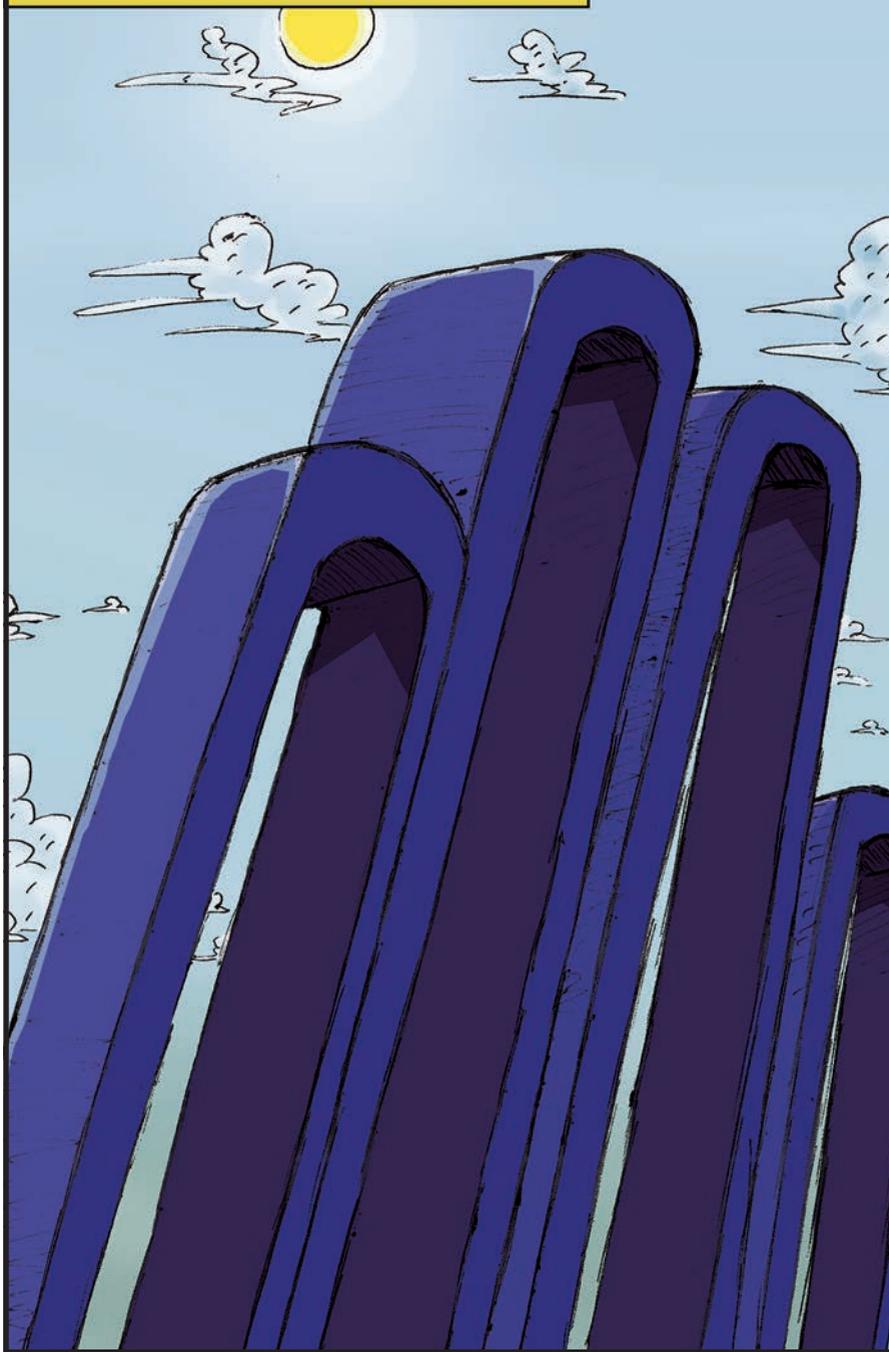
Essa cartilha foi desenvolvida pelo projeto de Bolsa de Produtividade CNPq–DTII n°306576/2016-3, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX, COPEX e CINTTEC/UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

Uma das áreas emergentes na Ciência da Computação é a Computação Afetiva, que é definida como a habilidade de desenvolver em computadores a capacidade de interpretar e inferir características psicoafetivas, tais como personalidade e emoção humanas, para assim, usar essas informações visando melhorar a interface ou interação humano-computador.

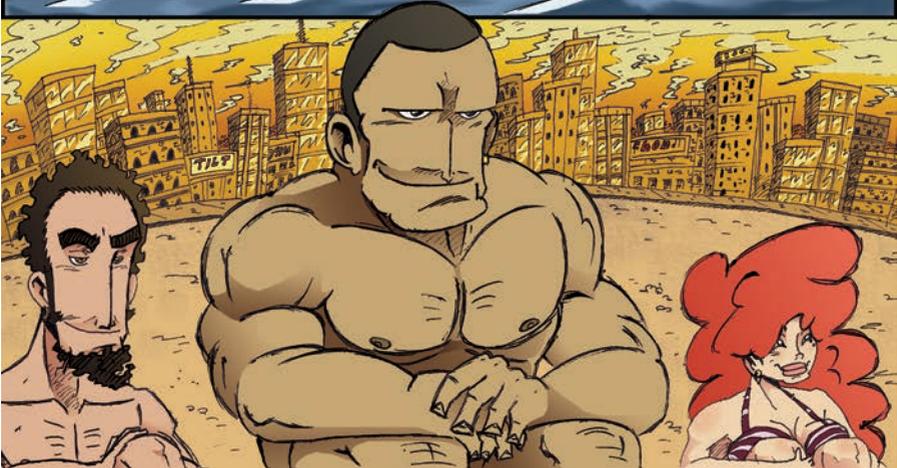
Nessa cartilha apresenta-se o uso da Computação Afetiva pelo uso de suas principais características, tais como personalidade e emoções, temas já parcialmente introduzidas em outras cartilhas da autora, disponíveis em <http://meninasnacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>. Em resumo a cartilha introduz brevemente o uso de conceitos desenvolvidos e aplicados pela área de Computação Afetiva perpassando pelas área de Sistemas de Recomendação e tomada de decisão computacional. Essas áreas tem sido apresentadas como tecnologias emergentes e com demandas frequentes nas redes sociais e internet, por exemplo, sendo usadas principalmente para personalização de interações, interfaces, produtos, serviços via computador na rede.

(Maria Augusta Silveira Netto Nunes)

ARCOS DA ORLA DA ATALAIA. MANHÃ ENSOLARADA.









CLARO! COSTUMO USAR LÁ NO RIO DE JANEIRO E SEMPRE TENHO BOAS SUGESTÕES DE RESTAURANTE.

AHR... AQUELES BONS RESTAURANTES QUE CONHECI POR CAUSA DESSE APLICATIVO.



PRONTO.

O MEU SUGERIU O RESTAURANTE DO MUSEU DA GENTE SERGIPANA, E O SEU JOYCE?

O MEU SUGERIU OUTRO RESTAURANTE: "KIBE E VARIADOS". VOCÊS CONHECEM?





E AGORA, PARA ONDE VAMOS?

ESSES APLICATIVOS ACABARAM NÃO AJUDANDO MUITO.

BEM QUE JOÃO PODERIA APARECER.

OH!
OLHA ELE ALI!

FALA AI.

GRANDE JOÃO ESTÁVAMOS SÓ ESPERANDO VOCÊ APARECER.

OI PESSOAL, COMO ESTÃO? ESTÃO GOSTANDO DA CIDADE?

ESTAMOS SIM. ESTAMOS AQUI NA PRAIA DESDE CEDO.

ESTAMOS TODOS COM MUITA FOME!

POIS É, A PRAIA ESTÁ ÓTIMA, MAS QUEREMOS IR ALMOÇAR. QUE LUGAR VOCÊ INDICARIA?

ALGUNS MINUTOS DEPOIS...

BOM, ACHO QUE O RESTAURANTE DO MUSEU DA GENTE SERGIPANA SERIA UMA BOA OPÇÃO.

ENGRACADO. O MEU APLICATIVO DEU A MESMA SUGESTÃO.

E NÃO É QUE FUNCIONOU MESMO?

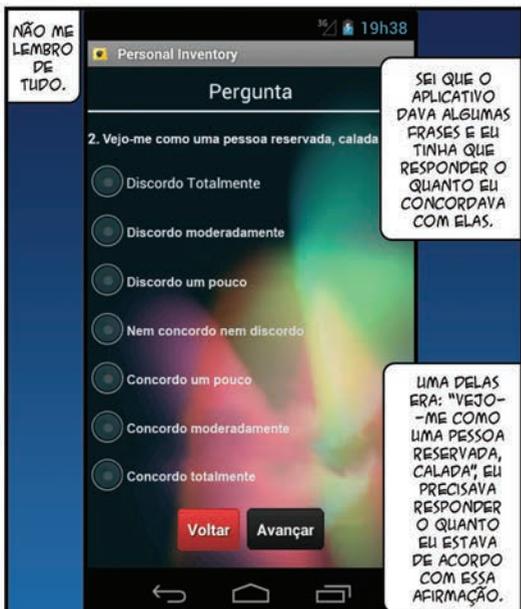
EU NÃO ENTENDO.

POR QUE O MEU FALOU DE ALGO TOTALMENTE MISTERIOSO?





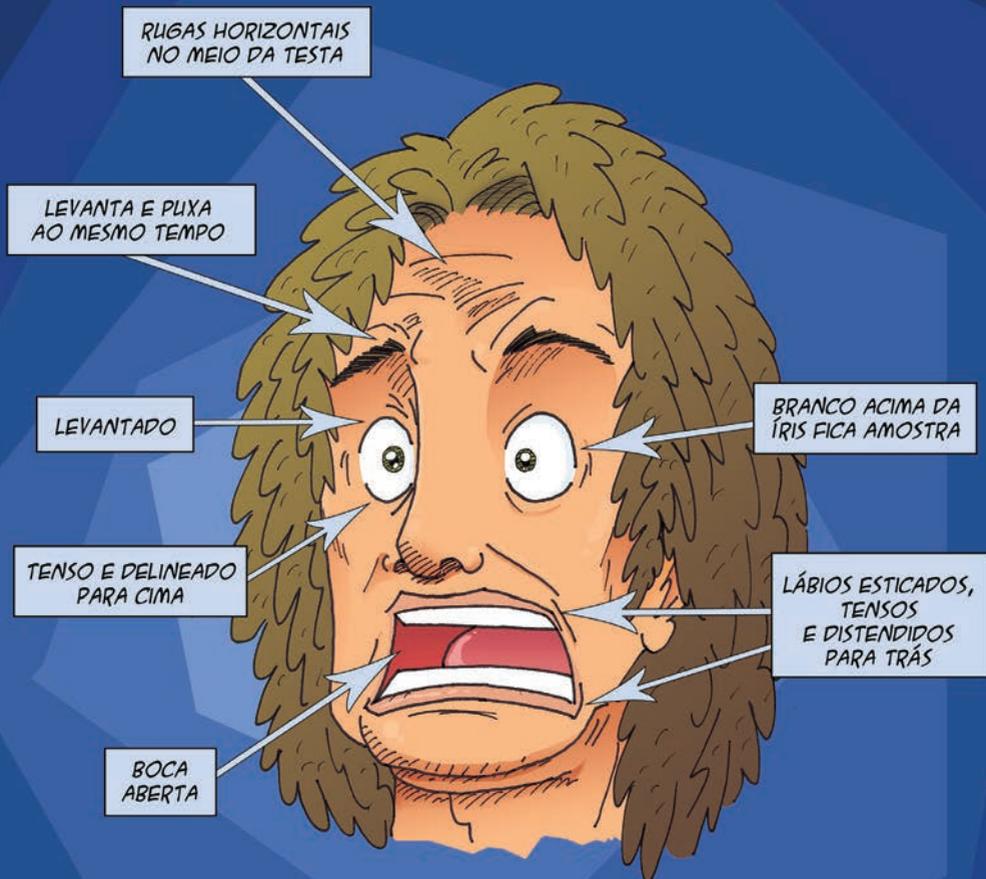






* [HTTP://200.17.41.213/~GUTANUNES/HP/PUBLICATIONS/PERSONALITYMLPORBAIXARESOLUCAO.PDF](http://200.17.41.213/~GUTANUNES/HP/PUBLICATIONS/PERSONALITYMLPORBAIXARESOLUCAO.PDF)

* [HTTP://200.17.41.213/~GUTANUNES/HP/PUBLICATIONS/NUNESDCOMP2012.PDF](http://200.17.41.213/~GUTANUNES/HP/PUBLICATIONS/NUNESDCOMP2012.PDF)



"FACS: FACIAL ACTION CODING SYSTEM. FERRAMENTA QUE AUXILIA NA DETECÇÃO FACIAL HUMANA ATRAVÉS DA DESCRIÇÃO DAS MOVIMENTAÇÕES MUSCULARES (ACTION UNITS) RELACIONADAS A CADA EMOÇÃO!"







Bibliografia

CAZELLA, S. C., NUNES, M. A. S. N., REATEGUI, E. A Ciência do Palpite: Estado da Arte em Sistemas de Recomendação In: Jornada de Atualização de Informática-JAI 2010- CSBC2010, 2010. ed. Rio de Janeiro : PUC RIO, 2010, v.1, p. 161-216. 2010.

EKMAN, P. and FRIESEN, W. V.. Facial action coding system: Investigator's guide. Palo Alto, Calif.: Consulting Psychologists Press. 1978.

HUMAINE CONSORTIUM. The Association for the Advancement of Affective Computing. 2013 (Disponível em <http://emotion-research.net/>)

MATSUMOTO, D. and EKMAN, P. Facial expression analysis. Scholarpedia, 3(5):4237. (Disponível em http://www.scholarpedia.org/article/Facial_expression_analysis) 2008.

NUNES, M. A. S. N. ; CARDOSO, G. G. ; SANTANA, M. S. ; SANTOS, D. G. ; MATOS, M. L. S. ; COSTA, M. S. N . Teste de personalidade Story-based para a inferência de personalidade humana via enredos. 1. ed. São Cristóvão: Editora UFS, 2013. 60p.

NUNES, M. A. S. N. ; Bezerra, J.S.; Santos, A.C; Oliveira, A. A; Russo, S. L.; Silva, G. F.. PersonalityML. 1. ed. São Cristóvão: UFS, 2012. v. 1. 36p.

NUNES, M. A. S. N. Recommender Systems based on Personality Traits: Could human psychological aspects influence the computer decision-making process?. 1. ed. Berlin: VDM Verlag Dr. Müller, 2009. v. 1. 140 p.

JAKUES, P. A.; NUNES, M. A. S. N. Ambientes Inteligentes de Aprendizagem que inferem, expressam e possuem emoções e personalidade. In: Seiji Isotani e Fernanda C. A. Campos. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação- JAIE 2012. 1ed. Porto Alegre: SBC, 2012, v.1, p. 32-71.

NUNES, M. A. S. N. . Computação Afetiva personalizando interfaces, interações e recomendações de produtos, serviços e pessoas em Ambientes computacionais. In: Nunes, M.A.S.N.; Oliveira, A.A.; Ordonez, E.D.M.. (Org.). Projetos e Pesquisas em Ciência da Computação no DCOMP/PROCC/UFS. 2012, v. 1, p. 115-151.

NUNES, M. A. S. N. ; CAZELLA, S. C. . O que sua Personalidade revela? Fidelizando clientes web através de Sistemas de Recomendação e Traços de Personalidade. In: Patrícia Vilain e Valter Roesler. (Org.). Tópicos em Banco de Dados e Multimídia e Web. Porto Alegre: SBC, 2011, v. 1, p. 91-122.

PICARD, R Affective Computing. MIT Press. 1997.

Mais cartilhas em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://meninasnacomputacao.com.br/>

Sobre os autores

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 2 - CA 96 - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

Professor Adjunto IV do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutora em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/ Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

DANIELLE DE GOIS SANTOS

Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Sergipe (2009) e Mestrado em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (2012). Atua principalmente nos seguintes temas: sociedade, psicologia, psicologia social, trajetórias de socialização, fenomenologia hermenêutica, saúde, adoecimento, ética. Atualmente é professora substituta do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Sergipe.

JESSICA DE JESUS PINTO

Possui curso técnico em Programação e Suporte em Sistemas Computacionais pelo Instituto Federal de Sergipe (2010) e graduação em andamento em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Sergipe.

JOSE ANTONIO DE ANDRADE REIS

Bolsista de Extensão – PROEX UFS

Tem experiência nas áreas de design editorial, design de interfaces digitais e ilustração com ênfase na criação de personagens e cenários. É responsável por toda a parte gráfica e visual do projeto Siirius Games desde 2013. Graduação em andamento em Design Gráfico Pela Universidade federal de Sergipe.

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BICEN, DCOMP, PROCC, PROEX e NIT/UFS

