ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 4 COMPUTAÇÃO AFETIVA

Volume 6

Computação Afetiva aplicada em Modelos de Confiança e Reputação: Parte 2

Ícaro Dantas Silva
Jones Granatyr
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Albert Santos Barbosa

SBC
Sociedade Brasileira de Computação

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE - UFS

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antoniolli

VICE-REITOR

Prof. André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO PORTUGUÊS

Erickson Santos de Alcântara

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

C736c Computação afetiva aplicada em modelos de confiança e reputação : parte 2 [recurso eletrônico] / Ícaro Dantas Silva ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC ; São Cristovão : UFS, 2016.
32p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 4, Computação afetiva ; v. 6)

ISBN 978-85-7669-363-5

1. Computação. 2. Inteligência artificial. 3. Emoções. 4. Interação homem-máquina – Aspectos psicológicos. I. Silva, Ícaro Dantas. II. Série.

CDU 004.8(059)

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

Almanaque para Popularização de Ciência da Computação

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

Sociedade Brasileira de Computação - SBC

Autores
Ícaro Dantas Silva
Jones Granatyr
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Albert Santos Barbosa

Realização
Universidade Federal de Sergipe
São Cristóvão – Sergipe - 2016

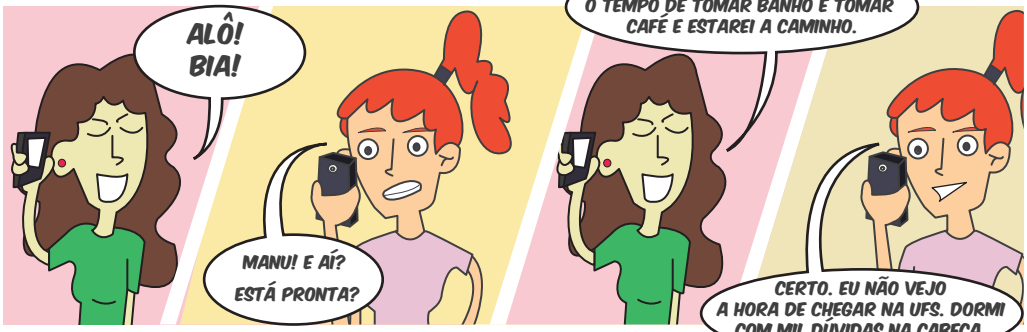
Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida como atividade do projeto de extensão para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX-UFS e projeto da Bolsa de Produtividade CNPq–DTII coordenado pela professora Maria Augusta Silveira Netto Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – 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.

As cartilhas da série de Computação Afetiva objetivam mostrar como informações afetivas podem ser usadas para auxiliar e melhorar a tomada de decisão computacional por meio da Inteligência Artificial na Ciência da Computação. Esta cartilha apresenta como aspectos afetivos, tais como humor, emoções e personalidade podem ser utilizados em processos de tomada de decisão que envolvem confiança e reputação. Também são apresentadas as principais características dos modelos de confiança e reputação, juntamente com explicações de como os aspectos afetivos podem ser utilizados para auxiliar esses processos.

(Os Autores)

*LER ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - SÉRIE 4 - VOLUME 5: COMPUTAÇÃO AFETIVA EM MODELOS DE CONFIANÇA E REPUTAÇÃO: PARTE I.



EU TAMBÉM!
QUANDO CHEGARMOS NA UFS VAMOS TIRAR TODAS ESSAS DÚVIDAS COM O PROFESSOR. EU ESTAREI ESPERANDO VOCÊ NA UNIVERSIDADE.
COMBINADO.
ATÉ LÁ ENTÃO. NÃO SE ATRASE.
CERTO. ATÉ LÁ!
ALF, VAMOS TOMAR CAFÉ QUE JÁ ESTOU ATRASADA. ESTOU ANIMADA PARA O DIA DE HOJE.
AU! AU!

CHEGANDO NA UFS

OI PESSOAL! DESCULPA O ATRASO.
O ÔNIBUS ATRASOU UM POUCO.
NÃO É LEGAL DEIXAR O PROFESSOR ESPERANDO MANU.
SAIA MAIS CEDO DE CASA. QUANDO LIGUEI VOCÊ AINDA ESTAVA ACORDANDO.
DESCULPA BIA...
PESSOAL! MELHOR ENTRARMOS NA SALA. O PROFESSOR JÁ ESTÁ ESPERANDO.
VAMOS ENTÃO!
É... VAMOS.

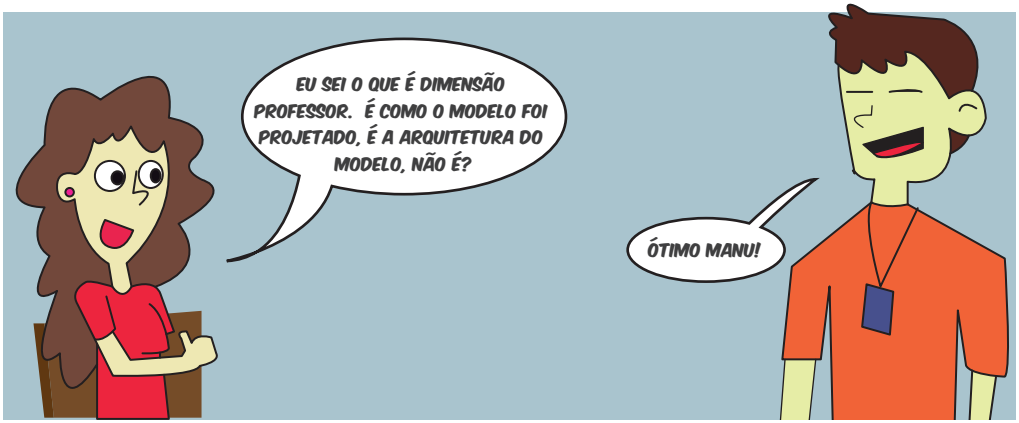
* LER ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - SÉRIE 4 - VOLUME 5: COMPUTAÇÃO AFETIVA EM MODELOS DE CONFIANÇA E REPUTAÇÃO: PARTE 1.

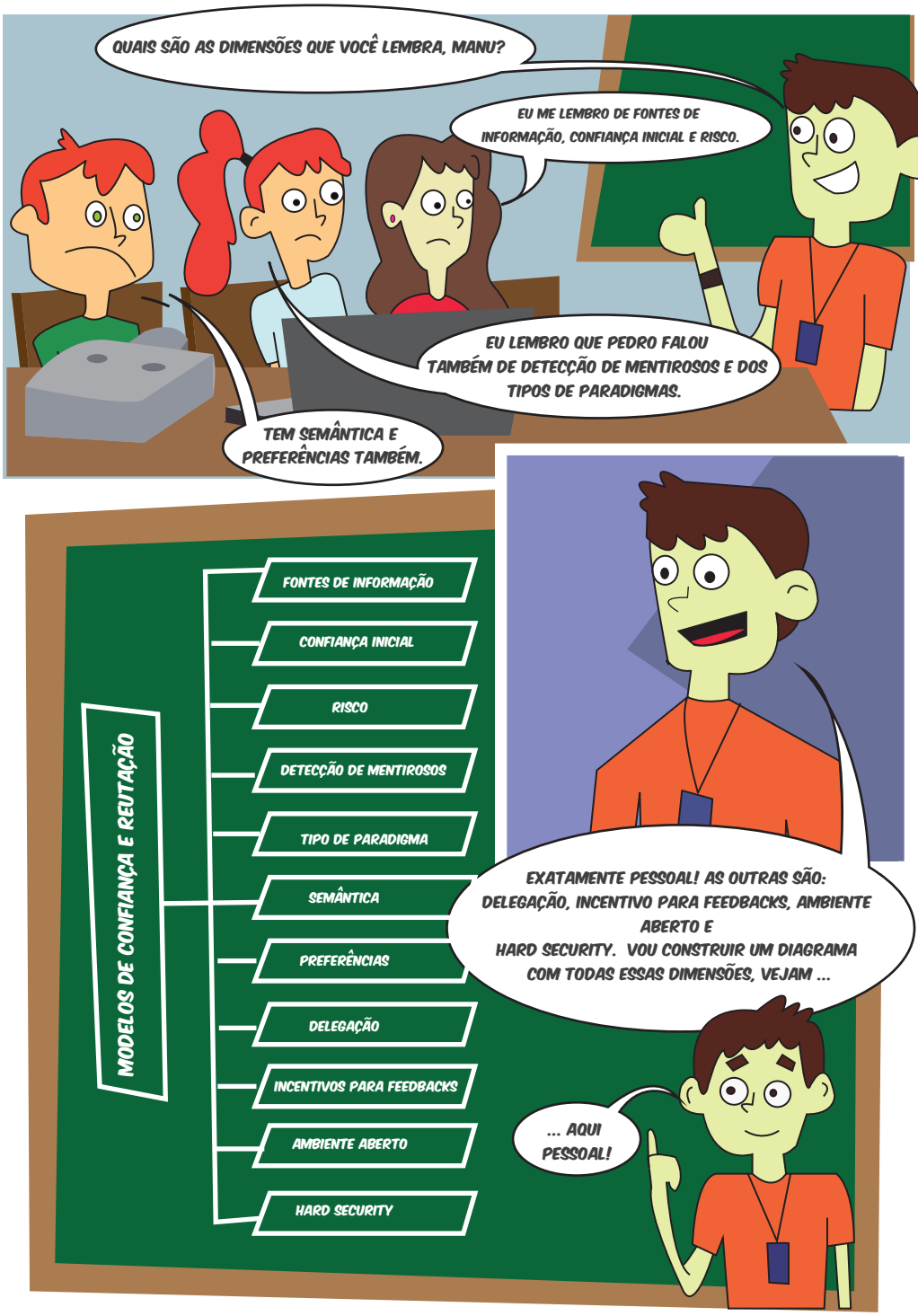
ENTÃO PROFESSOR, COMO O COMPUTADOR OBTÉM INFORMAÇÕES AFETIVAS? O COMPUTADOR NÃO É UM SER HUMANO PARA IDENTIFICAR DADOS AFETIVOS DE UMA PESSOA.
É PROFESSOR. COMO, POR EXEMPLO, UM COMPUTADOR ADIVINHA SE UMA PESSOA ESTÁ TRISTE OU FELIZ E TAMBÉM DESCOBRE ALGUM TRAÇO QUE DÊ PISTAS DA PERSONALIDADE DELA?
CALMA AÍ MENINAS!
UMA PESSOA NÃO SE ENQUADRA SOMENTE EM UM TRAÇO DE PERSONALIDADE, ELA PODE TER VÁRIOS TRAÇOS COM INTENSIDADES DIFERENTES.
O COMPUTADOR PODE SER PROGRAMADO PARA FAZER PERGUNTAS COMO: "VOCÊ SE CONSIDERA UMA PESSOA ORGANIZADA?", "VOCÊ FAZ PLANOS PARA O FUTURO?"
E DE ACORDO COM AS RESPOSTAS, O COMPUTADOR VAI MONTANDO UM PERFIL PESSOAL COM TENDÊNCIA AOS SEUS COMPORTAMENTOS TENTANDO TE DIFERENCIAR DE OUTRAS PESSOAS QUE ESTÃO NA BASE DE DADOS.
ENTÃO CADA PESSOA PODE POSSUIR VÁRIOS TRAÇOS E O QUE MUDA É A INTENSIDADE DELES EM CADA UMA.

COMPLICADO ISSO!!!
POIS É!
E AS EMOÇÕES E O HUMOR?
O COMPUTADOR PODE SER PROGRAMADO PARA IDENTIFICAR SUAS EXPRESSÕES FACIAIS POR MEIO DE FOTOS. CASO VOCÊ ESTEJA SORRINDO ELE PODE INFERIR QUE VOCÊ ESTÁ ALEGRE E DE BOM HUMOR.
ISSO É MUITO BOM! IMAGINE UMA LOJA VIRTUAL DE LIVROS QUE USE ESSA TECNOLOGIA DE COMPUTAÇÃO AFETIVA!

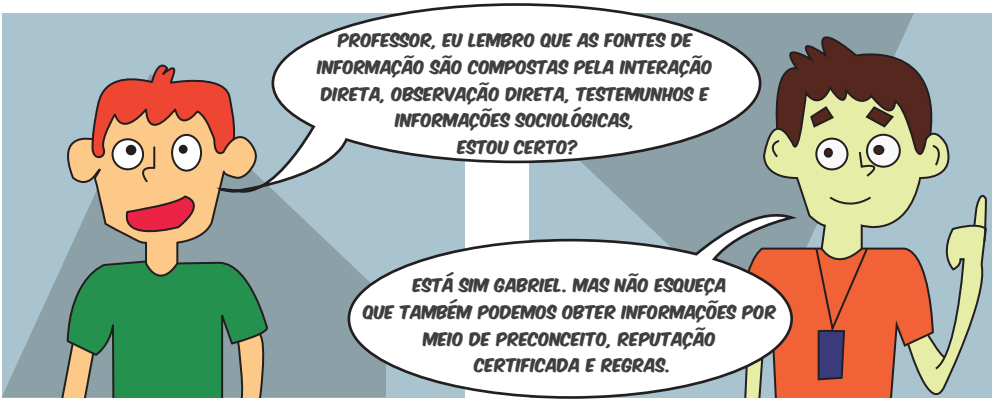
* LER ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – SÉRIE 2 - VOLUME 9: REPUTAÇÃO E CONFIANÇA EM COMPUTAÇÃO : PARTE 1 ; E VOLUME 10: REPUTAÇÃO E CONFIANÇA EM COMPUTAÇÃO : PARTE 2.

* VER NO ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – SÉRIE 2 – VOLUME 10: REPUTAÇÃO E CONFIANÇA EM COMPUTAÇÃO: PARTE 2

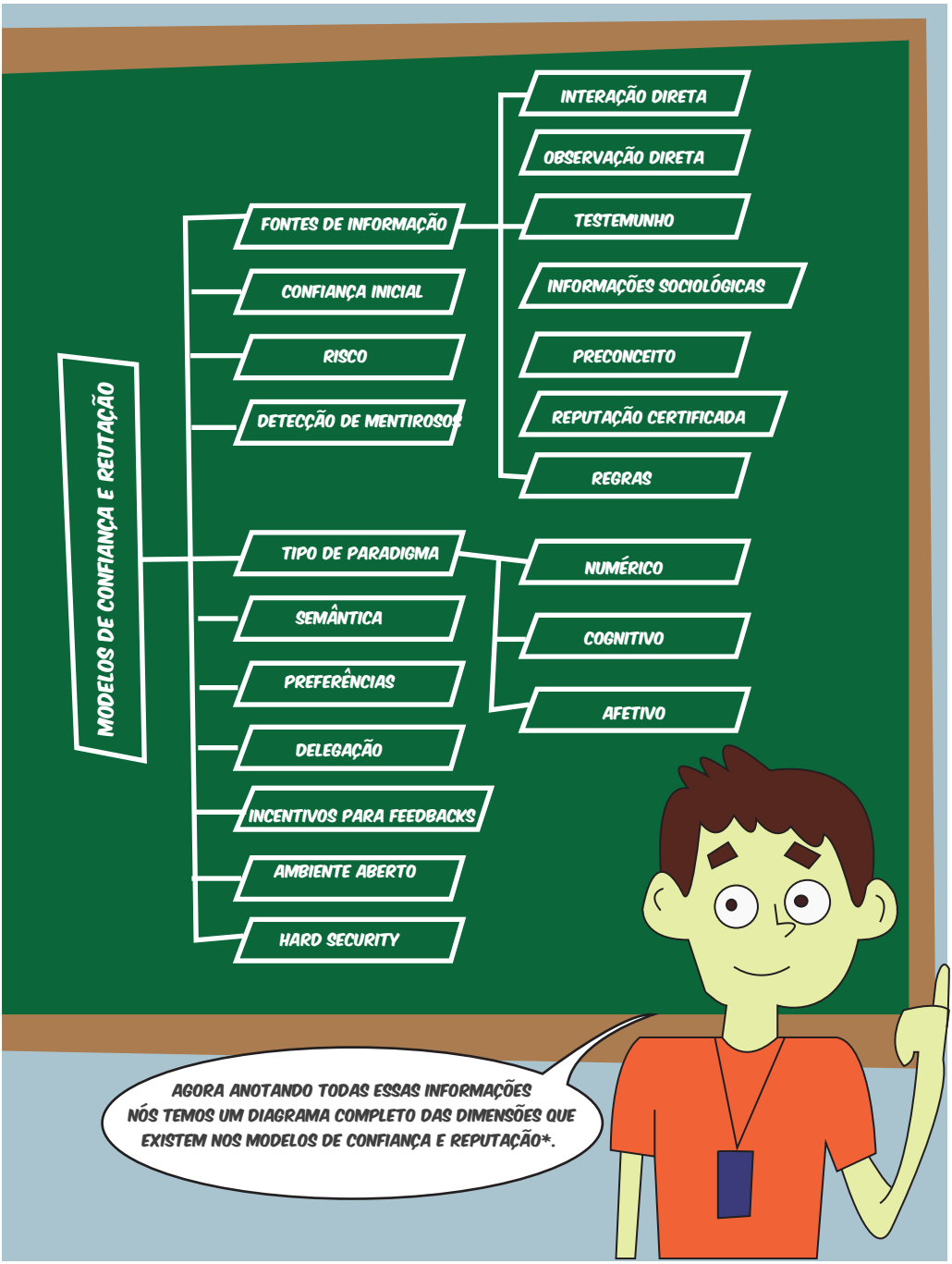



QUAIS SÃO AS DIMENSÕES QUE VOCÊ LEMBRA, MANU?
EU ME LEMBRO DE FONTES DE INFORMAÇÃO, CONFIANÇA INICIAL E RISCO.
EU LEMBRO QUE PEDRO FALOU TAMBÉM DE DETECÇÃO DE MENTIROSOS E DOS TIPOS DE PARADIGMAS.
TEM SEMÂNTICA E PREFERÊNCIAS TAMBÉM.
MODELOS DE CONFIANÇA E REUTAÇÃO
FONTES DE INFORMAÇÃO
CONFIANÇA INICIAL
RISCO
DETECÇÃO DE MENTIROSOS
TIPO DE PARADIGMA
SEMÂNTICA
PREFERÊNCIAS
DELEGAÇÃO
INCENTIVOS PARA FEEDBACKS
AMBIENTE ABERTO
HARD SECURITY
EXATAMENTE PESSOAL! AS OUTRAS SÃO: DELEGAÇÃO, INCENTIVO PARA FEEDBACKS, AMBIENTE ABERTO E HARD SECURITY. VOU CONSTRUIR UM DIAGRAMA COM TODAS ESSAS DIMENSÕES, VEJAM ...
... AQUI PESSOAL!

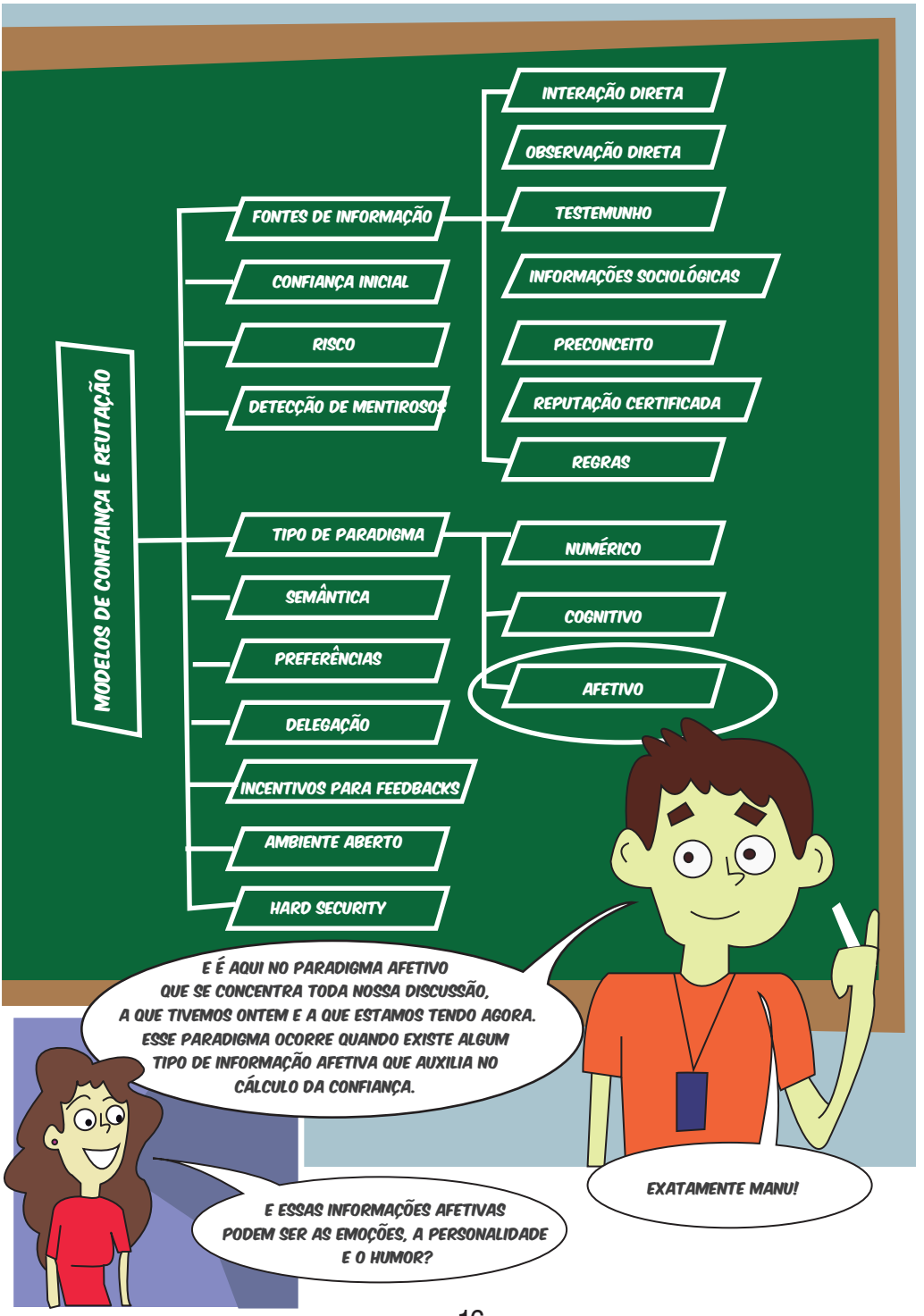
LEGAL PROFESSOR! FICOU FÁCIL DE ENTENDER.
FICOU MESMO. ESTOU CONSEGUINDO ME LEMBRAR DO QUE O PEDRO NOS FALOU HÁ ALGUNS DIAS ATRÁS.
ÓTIMO, EU SABIA QUE O DIAGRAMA IRIA AJUDAR!


PROFESSOR, EU LEMBRO QUE AS FONTES DE INFORMAÇÃO SÃO COMPOSTAS PELA INTERAÇÃO DIRETA, OBSERVAÇÃO DIRETA, TESTEMUNHOS E INFORMAÇÕES SOCIOLÓGICAS, ESTOU CERTO?
ESTÁ SIM GABRIEL. MAS NÃO ESQUEÇA QUE TAMBÉM PODEMOS OBTER INFORMAÇÕES POR MEIO DE PRECONCEITO, REPUTAÇÃO CERTIFICADA E REGRAS.

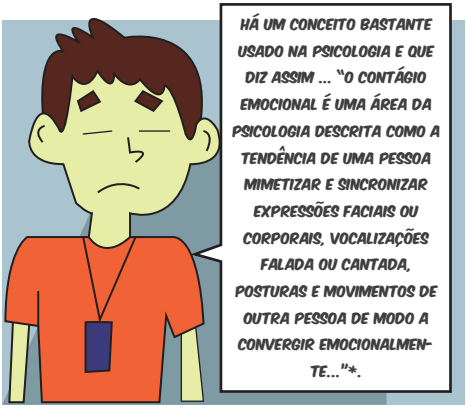
E TAMBÉM TEMOS OS TIPOS DE PARADIGMAS QUE PODEM SER TRÊS, O NUMÉRICO, O COGNITIVO E O AFETIVO.
AH, SIM! ESTOU LEMBRANDO PROFESSOR.

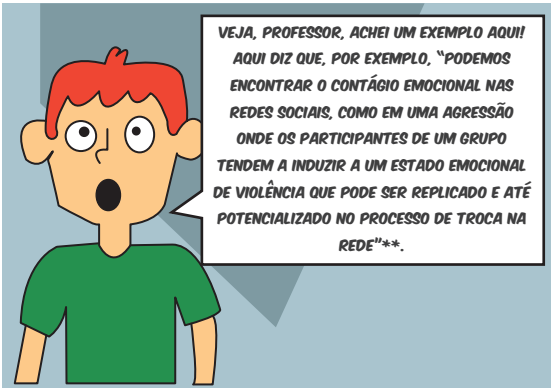


*PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE MODELOS DE CONFIANÇA E REPUTAÇÃO LER O ALMANAQUE VOLUME 9 REPUTAÇÃO E CONFIANÇA EM COMPUTAÇÃO : PARTE 1 E VOLUME 10 REPUTAÇÃO E CONFIANÇA EM COMPUTAÇÃO : PARTE 2 SÉRIE 2. OS GIBIS ENCONTRAM-SE EM HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/


MODELOS DE CONFIANÇA E REUTAÇÃO
FONTES DE INFORMAÇÃO
INTERAÇÃO DIRETA
OBSERVAÇÃO DIRETA
TESTEMUNHO
INFORMAÇÕES SOCIOLÓGICAS
CONFIANÇA INICIAL
RISCO
PRECONCEITO
DETECÇÃO DE MENTIROSOS
REPUTAÇÃO CERTIFICADA
REGRAS
TIPO DE PARADIGMA
NUMÉRICO
SEMÂNTICA
COGNITIVO
PREFERÊNCIAS
AFETIVO
DELEGAÇÃO
INCENTIVOS PARA FEEDBACKS
AMBIENTE ABERTO
HARD SECURITY
E É AQUI NO PARADIGMA AFETIVO QUE SE CONCENTRA TODA NOSSA DISCUSSÃO, A QUE TIVEMOS ONTEM E A QUE ESTAMOS TENDO AGORA. ESSE PARADIGMA OCORRE QUANDO EXISTE ALGUM TIPO DE INFORMAÇÃO AFETIVA QUE AUXILIA NO CÁLCULO DA CONFIANÇA.
EXATAMENTE MANU!
E ESSAS INFORMAÇÕES AFETIVAS PODEM SER AS EMOÇÕES, A PERSONALIDADE E O HUMOR?

BACANA!
É MESMO BIA!
MAS PROFESSOR, ONDE É UTILIZADA A COMPUTAÇÃO AFETIVA NO MODELO DE CONFIANÇA E REPUTAÇÃO?
A COMPUTAÇÃO AFETIVA PODE SER UTILIZADA NA DIMENSÃO DE FONTES DE INFORMAÇÕES, COMO, POR EXEMPLO, NA OBSERVAÇÃO DIRETA ONDE PODEM SER UTILIZADOS OS MAPAS EMOCIONAIS.
MAPAS EMOCIONAIS?
SIM BIA! SÃO MAPAS QUE POSSIBILITAM A COMUNICAÇÃO DE EMOÇÕES ENTRE OS INDIVÍDUOS, SEM A UTILIZAÇÃO DE INTERAÇÃO DIRETA ENTRE ELES.
NÃO ENTENDI.
VEJA SÓ, ESSE MAPA ARMAZENA INFORMAÇÕES AFETIVAS E AS DIFUNDE NO AMBIENTE. ASSIM, POSSIBILITA QUE OS OUTROS OBSERVEM AS EMOÇÕES DAS PESSOAS AO REDOR, AUXILIANDO NA TOMADA DE DECISÃO. VOU MOSTRAR UMA IMAGEM QUE TENHO AQUI NO NOTEBOOK PARA VOCÊS COMPREENDEREM MELHOR.

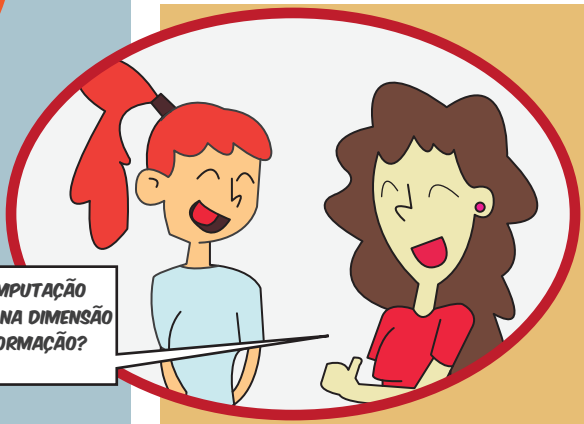




VER BIBLIOGRAFIA* HATFIELD, CACIOPPE E RAPSON, 1993.** RECUERO, 2015.

*SCHERER, SHORR E JOHNSTONE, 2001 E ELLSWORTH, 2013.

NESSA FONTE DE INFORMAÇÃO AS EMOÇÕES PODEM SER UTILIZADAS COMO REGULADORAS SOCIAIS.
COMO POR EXEMPLO, UTILIZAR A RAIVA PARA MANTER A ORDEM SOCIAL, ISTO É, A RAIVA É DISPARADA QUANDO O COMPORTAMENTO DE OUTROS INDIVÍDUOS VIOLA UMA REGRA.



PROFESSOR, A COMPUTAÇÃO AFETIVA SÓ É USADA NA DIMENSÃO DE FONTES DE INFORMAÇÃO?

NÃO MANU. EM OUTRAS DIMENSÕES, COMO DELEGAÇÃO E RISCO, TAMBÉM PODEMOS UTILIZAR A COMPUTAÇÃO AFETIVA.
EXISTEM ALGUNS ESTUDOS QUE IDENTIFICARAM QUE PODEMOS UTILIZAR A PERSONALIDADE E AS EMOÇÕES PARA DELEGAR E MONITORAR TAREFAS.

ESSES ESTUDOS MOSTRAM QUE PESSOAS COM PERSONALIDADE ALTRUÍSTAS TENDEM A AJUDAR MAIS EM EQUIPES. INDIVÍDUOS COM O TRAÇO CONSCIENCIOSIDADE APRESENTAM CARACTERÍSTICAS DE PLANEJAMENTO, PERSISTÊNCIA E MOTIVAÇÃO PARA ALCANÇAR OBJETIVOS. E O TRAÇO DA AGRADABILIDADE RETRATA INDIVÍDUOS MAIS ALTRUÍSTAS. ESSAS INFORMAÇÕES PODEM SER UTILIZADAS PARA ESCOLHER O MELHOR PARCEIRO PARA DELEGAR UMA TAREFA.

JÁ AS EMOÇÕES PODEM SER UTILIZADAS PARA MONITORAR TAREFAS. COMO A EMOÇÃO REPRESENTADA PELA ALEGRIA QUE ACONTECE QUANDO O OBJETIVO ESTÁ SENDO CUMPRIDO. A EMOÇÃO REPRESENTADA PELA TRISTEZA QUE OCORRE QUANDO A TAREFA NÃO ESTÁ SENDO CUMPRIDA.
E A EMOÇÃO REPRESENTADA PELA RAIVA QUE ACONTECE QUANDO O INDIVÍDUO SE SENTE FRUSTRADO POR TER FALHADO NA EXECUÇÃO DE UM PLANO. ESSAS INFORMAÇÕES TAMBÉM PODEM SER UTILIZADAS PARA AJUDAR NA DELEGAÇÃO DE TAREFAS.
LEGAL PROFESSOR!
MUITO BACANA MESMO.
E A COMPUTAÇÃO AFETIVA NA DIMENSÃO DO RISCO PROFESSOR?
O USO DA COMPUTAÇÃO AFETIVA NA DIMENSÃO DO RISCO BASEIA-SE EM SENTIMENTOS POSITIVOS E NEGATIVOS. EXISTEM ESTUDOS QUE APONTAM QUE PERCEPÇÕES DE RISCO INFLUENCIAM O COMPORTAMENTO, E O COMPORTAMENTO SOBRE UMA SITUAÇÃO DE RISCO IRÁ CAUSAR UMA REAÇÃO EMOCIONAL. COMO POR EXEMPLO, O HUMOR, POIS O ATUAL ESTADO DE HUMOR DE UM INDIVÍDUO IRÁ AFETAR A SUA PERCEPÇÃO DE RISCO.

* BIG FIVE SÃO CINCO DIMENSÕES/FATORES DE TRAÇOS DE PERSONALIDADE QUE REPRESENTAM A PERSONALIDADEEM UM NÍVEL MAIS AMPLO DE ABSTRAÇÃO. OS CINCO FATORES SÃO: EXTROVERSÃO; NEUROTICISMO; REALIZAÇÃO, SOCIALIZAÇÃO, ABERTURA À EXPERIÊNCIAS. MAIS INFORMAÇÕES EM STRIVASTAVA, 2016..

EU VOU FAZER O VESTIBULAR PARA SISTEMAS DA INFORMAÇÃO, ACREDITO QUE TEM MUITO A VER COMIGO.
ISSO É ÓTIMO! EXISTE HOJE UMA CARÊNCIA DE PROFISSIONAIS NA ÁREA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO.
E ISSO SÓ VAI SE AGRAVAR NOS PRÓXIMOS ANOS!
EXISTE UMA CARÊNCIA PRINCIPALMENTE DE MULHERES... EXISTEM POUCAS PROFISSIONAIS DE TECNOLOGIA NO MERCADO BRASILEIRO CERTO?
É VERDADE GABRIEL, ESTAMOS FOMENTANDO A MIGRAÇÃO DE MULHERES PARA A ÁREA. TEMOS ATÉ UM PROJETO PARA ISSO, VOCÊS JÁ OUVIRAM FALAR DO WWW.MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR ?
NÓS JÁ CONHECEMOS, E JÁ OPTAMOS PELOS CURSOS NA ÁREA DE COMPUTAÇÃO. É SÓ O TEMPO DE FAZERMOS O ENEM E CONSEGUIRMOS A APROVAÇÃO.
EU VENHO OBSERVADO QUE A REPUTAÇÃO DOS CURSOS DE COMPUTAÇÃO AQUI NA UFS É MUITO POSITIVA.
E EU ME CONTAGIEI COM O ENTUSIASMO DE VOCÊS FALANDO SOBRE COMPUTAÇÃO.
QUE ÓTIMO! VOCÊS SERÃO MUITO BEM VINDAS AO CURSO.

"ALGUNS ANOS DEPOIS. BIA E MANU JÁ ESTÃO CURSANDO COMPUTAÇÃO NA UFS".

BIA, EU ESTOU EM UM PROJETO NA ÁREA DE COMPUTAÇÃO AFETIVA.
ISSO É ÓTIMO MANU!
É SIM! VOU ME DEDICAR MUITO PARA ME ESPECIALIZAR NESSA ÁREA DA COMPUTAÇÃO.

OLHE O JUCA ALI... JUCA!!! VEJA, QUE A VERÔNICA ESTÁ ALI TAMBÉM!
JUCA!!! VERÔNICA!!!

OLÁ MENINAS! COMO VÃO? E A FACULDADE?
HEY, GAROTAS!
VOU BEM. ESTUDANDO MUITO. CONSEGUI UM PROJETO SOBRE COMPUTAÇÃO AFETIVA E POR ISSO A CARGA DE ESTUDOS VAI AUMENTAR UM POUCO.
COMPUTAÇÃO AFETIVA? O QUE É?
AH, EU OUVI FALAR ALGO ARESPEITO, EM UM FILME QUE VI ESSES DIAS! MAS FIQUEI UM POUCO CONFUSA.

VAMOS PROCURAR UM LUGAR PARA SENTAR E EU EXPLICO PARA VOCÊS.
COM CERTEZA VOCÊS VÃO QUERER FAZER ALGUM CURSO NA ÁREA DE COMPUTAÇÃO DEPOIS QUE FALARMOS SOBRE COMPUTAÇÃO AFETIVA.
EBA, EU ATÉ JÁ PENSEI EM CURSOS NESSA ÁREA MESMO... ESSES DIAS UMAS MENINAS DO PROJETO MENINAS NA COMPUTAÇÃO DA UFS FORAM LÁ NA ESCOLA E MINISTRARAM UMA PALESTRA. ADOREI!

POIS É.
EU FALTEI ESSE DIA, LEMBRA VERÔNICA? ENTÃO QUE TAL UM LANCHE? ASSIM CONVERSAMOS, POIS ESTOU MUITO INTERESSADO!!
SIM! VAMOS.
OK.

FIM!

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 desconsiderados para não indicar a localização das palavras no quadro de letras.

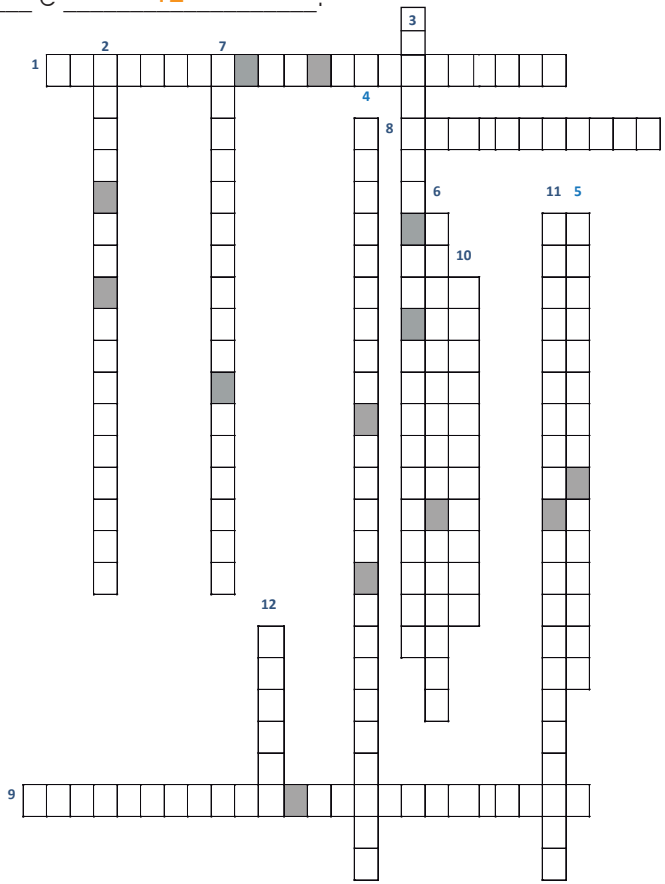
PALAVRAS - CRUZADAS

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_____.



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.

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.

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.

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.

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.

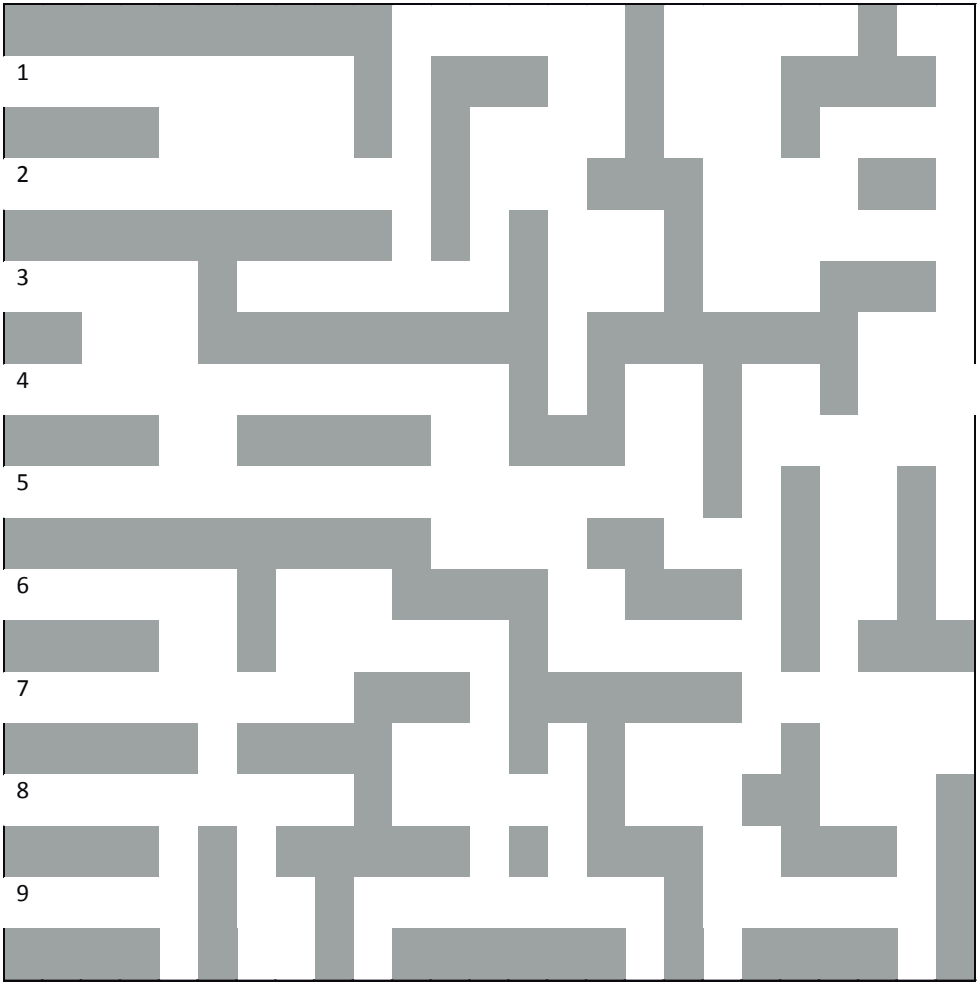
6. As regras são fontes de informação utilizadas para padronizar o comportamento dos indivíduos, para assim prevení-los de agirem diferente das normas estabelecidas no modelo. Neste contexto, as emoções não podem ser utilizadas como reguladoras sociais.

7. Existem vários estudos que identificaram que não podemos utilizar a personalidade e as emoções para delegar e monitorar tarefas.

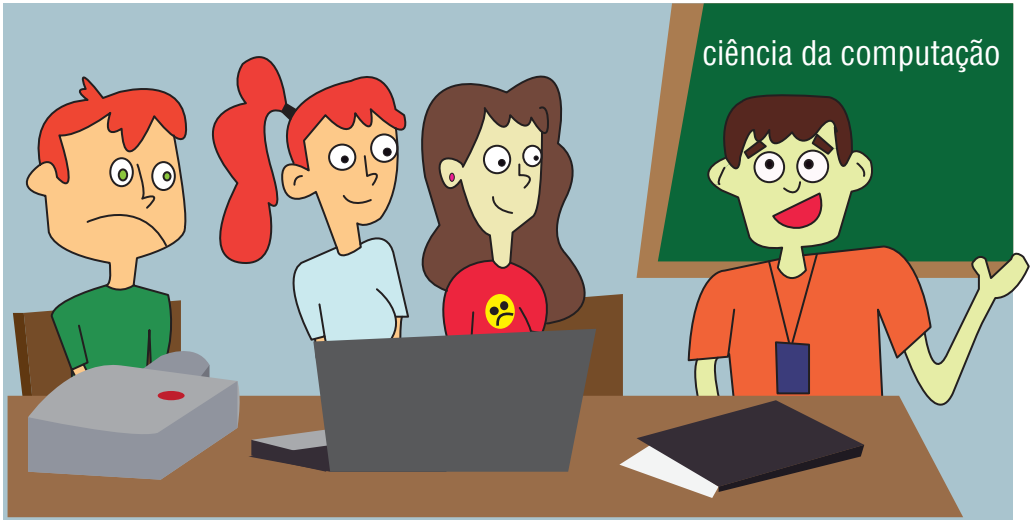
8. O uso da Computação Afetiva na dimensão do risco baseia-se em sentimentos positivos. Sentimentos negativos não são levados em consideração.

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.

LABIRINTO



JOGO DOS 7 ERROS



Bibliografia

Dunn, J.R and Schweitzer, M.E. 2005. Feeling and Believing: The Influence of Emotion on Trust. Journal of Personality and Social Psychology, 88(5), 736-748.

Ellsworth, P. C. "Appraisal Theory: Old and New Questions." Emotion Rev. 5, no. 2 125-31. 2013. Available at (http://repository.law.umich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2051&context=articles)

Granatyr, J; Botelho, V.; Lessing, O.R; Scalabrin, E.E.; Barthès, J.P.; Enembreck, F. Trust and reputation models for multiagents systems. ACM Computer Surveys,48(2):27:42, Outubro 2015. in ACM Computing Surveys.

Hatfield, E.; Cacioppo, J.T.; Rapson, RL. Emotional contagion. Current Directions in Psychological Science, 2, 96-99.1993.

Jones, A.J.I. and Pitt, J. 2011. On the classification of emotions, and its relevance to the understanding of trust. In Proceedings the 14th Autonomous Agents & Multi-Agent Systems Conference (AAMAS), Taipei, Taiwan.

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.

Piolle G., Clark K., and Pitt, J. 2005. Affective Computing, Software Agents and Online Communities. Research MAC Independent Study Option – Spring Term, Imperial College London, Department of Computing.

Pitt, J. 2004. Digital blush: towards shame and embarrassment in multi-agent information trading applications. Cognition, Technology and Work, 6, pp. 23-26.

Recuero, R Social Media and Symbolic Violence. Disponível em <http://sms.sagepub.com/content/1/1/2056305115580332.abstract> Social Media + Society, v. 1, p. 1-10, 2015.

Scherer, K. R, & Shorr, A., & Johnstone, T. (Ed.). Appraisal processes in emotion: theory, methods, research . Canary, NC: Oxford University Press. 2001.

Strivastava, S. Personality and Social Dynamics Lab: Measuring the Big Five Personality Domains. 2016. Available at http://pages.uoregon.edu/sanjay/bigfive.html .

Mais cartilhas em: http://meninasnacomputacao.ufs.br/

SOBRE OS AUTORES:

Ícaro Dantas Silva
Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC)
Bacharelando em Ciência da Computação na Universidade Federal de Sergipe - UFS.

Jones Granatyr
Doutorando em Informática bolsista da CAPES e Mestre em Informática bolsista do CNPq (2011), ambos na área de Inteligência Artificial. No mestrado trabalhou dentro do contexto do projeto PAI-L (Piloto Automático Inteligente para Locomotivas) financiado pela FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos), o qual teve como objetivo o desenvolvimento de um software inteligente para condução de locomotivas de carga. Possui Especialização em Segurança em Redes de Computadores e Banco de Dados Distribuídos (2007) e Graduação em Sistemas de Informação (2004). Trabalha em projetos de pesquisa relacionados a área Inteligência Artificial, tais como Sistemas Especialistas, Mineração de Dados, Mineração de Textos, Sistemas Multiagente, Aprendizagem de Máquina e Computação Afetiva. Entre os anos de 2011 e 2012 foi bolsista de produtividade nível B1 do CNPq, trabalhando com Raciocínio Baseado em Casos no software JUSTINIA (Justiça Inteligente Apoiada em Inteligência Artificial). Em 2010 teve sua empresa contemplada com financiamento modalidade subvenção econômica da FINEP vinculado ao projeto PRIME (Primeira Empresa Inovadora). Atualmente é líder do grupo de pesquisa de Inteligência Computacional do CNPq e Universidade do Contestado. É também membro do grupo de pesquisa de Agentes de Software da Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Leciona na Universidade do Contestado - SC no curso de Ciência da Computação e na União de Ensino do Sudoeste do Paraná - UNISEP de Francisco Beltrão - PR no curso de Sistemas de Informação.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6481591089843082

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

Albert Santos Barbosa
Graduando em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS, foi bolsista do PAEX no projeto de extensão - Popularização da Ciência da Computação em Sergipe - possui experiência nas áreas de design gráfico, design editorial e ilustração com foco na criação de personagens, storyboards e ilustração publicitária.

Agradecimentos
Ao CNPq, SBC, CAPES, FAPITEC, DCOMP, PROCC, CINTTEC e PROEX e UNISEP

Apoio

ISBN: 978-85-7669-363-5