

## Software para entender las intenciones y el estado emocional del usuario

Este proyecto persigue mejorar la experiencia del usuario a través del empleo de tecnologías de computación afectiva para entender las intenciones y el estado emocional del usuario y responder a ellas.

### Situación actual

Dentro del sector de las TIC, el éxito o fracaso de las aplicaciones y los servicios está determinado en gran medida por la experiencia de usuario. Ya no es suficiente ofrecer una buena funcionalidad a un precio razonable, la diferenciación respecto a la competencia solo puede conseguirse a través de un enfoque holístico que tenga en cuenta la percepción, emociones, contexto e interacción del usuario, etc., que juntas forman la experiencia de usuario.

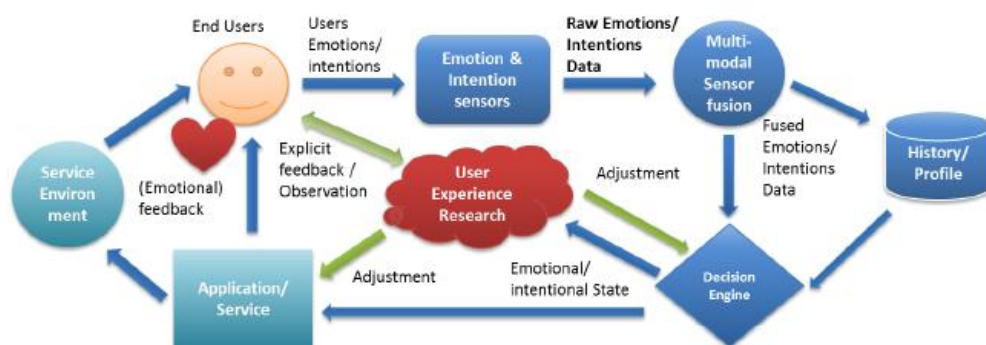
Aun cuando está probado que un diseño cuidadoso con la experiencia de usuario es beneficioso, resulta sorprendente el poco esfuerzo realizado en la medida de la experiencia del usuario y la respuesta a la misma una vez desplegada la aplicación.

### Líneas de actividad

1. Conocimiento del contexto e inteligencia ambiental. El posicionamiento y el análisis de la actividad son las ramas del conocimiento del contexto más utilizadas.
2. Medida del comportamiento y la intención. Los productos empáticos deben evaluar las acciones humanas y responder a ellas a través de la medida e interpretación de la conducta manifiesta en términos de modelos cognitivos. Los métodos directos capturan la conducta humana que puede observarse o sentirse y los indirectos derivan la conducta a partir de las interacciones humano-sistema.
3. Computación afectiva y detección de emociones. Consiste en el estudio y desarrollo de sistemas y dispositivos que pueden reconocer, interpretar y simular sentimientos humanos. El reconocimiento de emociones se realiza capturando datos de humanos desde diferentes sensores, los cuales se interpretan como emociones con reconocimiento inteligente de patrones y modelos (fisiológicos) de la emoción. Las expresiones faciales, señales acústicas del habla, posición de la cabeza, gestos de la mano y la postura del cuerpo, etc.
4. Experiencia de usuario y co-creación de valor con el cliente. Los valores experimentados por el cliente y por el usuario son aspectos importantes que deben ser aclarados y medidos.

### Beneficios / Objetivos

- Definición de escenarios y estudios de caso que cubran una gran variedad de posibilidades para productos empáticos.
- Desarrollo de una caja de herramientas con componentes validados e integrados para conocimiento del contexto así como el abastecimiento de realimentación empática.
- Integración de un conjunto de aplicaciones y servicios empáticos.
- Evaluación y validación de los productos empáticos en pilotos con usuarios reales.
- Estudio del potencial comercial de los distintos productos empáticos.
- Desarrollar una metodología de diseño de productos empáticos.



Cadena de valor técnica de los productos empáticos



INFORMATION TECHNOLOGY FOR EUROPEAN ADVANCEMENT

Empathic Products es un proyecto europeo en cooperación, en el que participa Inabensa junto a 29 entidades europeas más, que ha sido cofinanciado por el Ministerio de Industria, Energía y Turismo (Ref: TSI-020401-2012-11), dentro del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica 2008-2011, en el marco del programa europeo Iteat2 ([www.itea2.org](http://www.itea2.org)), que es el programa estratégico europeo para la I+D precompetitiva avanzada en sistemas y servicios de Software.



"Una manera de hacer Europa"