

# Dialogové systémy

Luděk Bártek

Fakulta informatiky  
Masarykova univerzita

podzim 2018

# Obsah

- 1 Multimodální dialogové systémy
- 2 Dialogové systémy a emoce

# Multimodální dialogová rozhraní

- Mimo mluvenou řeč umožňuje i další způsoby komunikace člověk – počítač:
  - textová komunikace
  - grafická komunikace
  - emoce
  - ...
- Výhody
  - lepší přístupnost.
    - uživatelé s poruchami sluchu,
    - uživatelé s poruchami řeči,
    - ...
  - lepší pochopení pragmatiky projevu
    - možnost pracovat i s emočním rozpoložením – může mít vliv na pragmatiku projevu.

# Multimodální komunikace počítač – člověk

- Textová:
  - Mimo hlasový výstup je navíc zobrazen i odpovídající textový výstup.
  - Lze využít prostředky pro IM, SMS, ...
- Grafická:
  - Talking Heads – mimo hlasový výstup je navíc zobrazena tvář (hlava, celý člověk, ... jejíž pohyby, zejména úst, odpovídají mluvené řeči.
  - Komunikace znakovou řečí – mluvené slovo je překládáno na znakovou řeč (viz Guimeraes et al. – Structure of the Brazilian Sign Language (Libras) for Computational Tools: Citizenship and Social, in Organizational, Business, and Technological Aspects of the Knowledge Society, CCIS vol. 112, Springer, Heidelberg, 2010, pp. 365 — 370. )
    - Znaková řeč prezentována pomocí rukou nebo avatara.

# Multimodální komunikace člověk – počítač

- Široké spektrum možností zadávání vstupu uživatelem jinak než hlasem:
  - klávesnice (počítač, DTMF, SMS, ...)
  - rukou psaný vstup – dotyková obrazovka + pero, ...
  - ústy ovládaná zařízení
  - ovládání pomocí pohybů očí a víček
  - rozpoznávání řeči pomocí sond detekujících činnost svalů a mozku (viz Schultz, T. – Silent and Weak Speech Based on Elektromyography, in Proceedings of 12th International Conference ICCHP 2010 Part 1, Wien, Springer, Heidelberg, pp. 595 – 604, 2010. )
  - rozpoznávání znakové řeči
  - ...
- Často jako doplněk řečového vstupu.

# Existující nástroje a standardy

- Proprietární řešení:
  - Součást CSLU Toolkitu.
  - Projekt August.
- Otevřená řešení:
  - Návrhy doporučení W3C týkající se multimodálního přístupu – zatím bez implementace.
    - Využívají a propojují i další standardy W3C (CCXML, XHTML, VoiceXML, SVG, SMIL, ...)
  - Výstup W3C Multimodal Interaction WG

# Ukázka multimodální syntetizované řeči

Ukázka avatara

## Co jsou to emoce?

- "This is a very tough question, that has produced significant amounts of headaches to scientists in the past ...", "... many researchers have opted to study systematically phenomena that most consider emotional." (Laval University of Quebec)
- "Only mathematics is certain, so all must be based on mathematics." (R. Descartes)
- Dělení emocí:
  - Primární (základní) – vyskytují se u všech lidí a u části vyšších živočichů.
  - Sekundární (vyšší) – mohou být intelektuální, morální a estetické. Mohou se lišit mezi jednotlivými kulturami.
- Velkých šest:
  - hněv
  - zklamání
  -



# Základní emoce

- Velkých šest (R. Descartes):
  - hněv
  - zklamání
  - smutek
  - strach
  - překvapení
- Další autoři:
  - Arnold – hněv, averze, odvaha, sklíčenost, touha, zoufalství, strach, nenávisť, láska, smutek.
  - Ekman, Friesen, Ellsworth – hněv, odpor, strach, radost, smutek, překvapení.
  - Frijda – touha, štěstí, zájem, překvapení, údiv, zármutek,
  - ...

# Detekce emocí

- Lze provádět pomocí detekce změn různých biometrických vlastností.
  - Změny galvanických vlastností kůže.



- Změny tlaku krve a pulsu.



# Detekce emocí

- Použitelné biometrické charakteristiky:
  - změny dýchání



- změny elektrické aktivity mozku



- změny charakteristik řeči
- výraz tváře (Yale Face Database).
- ...

# Ukázky z Yale Face Database

- Radost



- Smutek



# Ukázky z Yale Face Database

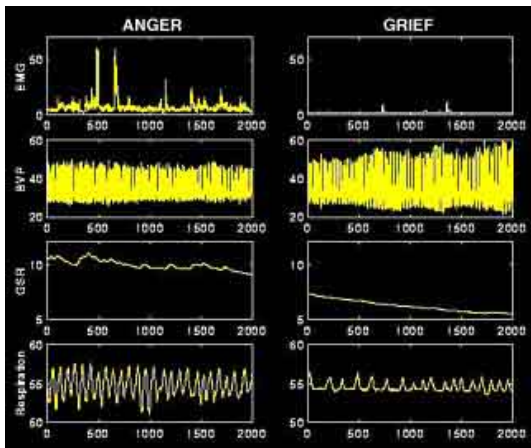
- Ospalost



- Překvapení



# Ukázky průběhů charakteristik pro smutek a hněv



# Využití emocí v dialogovém rozhraní

- Dialogová rozhraní informačních systémů
  - uzpůsobení dialogové strategie emočnímu stavu uživatele (klid, stres, hněv, ...)
  - přepojení uživatele na lidského operátora.
- Výukové DS:
  - uzpůsobení dialogové strategie koncentraci uživatele.
- ...