

*Universidad Tecnológica de la Mixteca*

---

# Avatares emocionales en la mensajería instantánea

**Presentación Final de Tesis**

I.D. Ariadna Benítez Saucedo

Maestría en Medios Interactivos

Julio, 2014

---

# Introducción

- ❖ El incremento de las nuevas tecnologías de información y comunicación, a generado una revolución sociocultural que permite la creación y consolidación de nuevas modalidades de comunicación y, por tanto, de interacción.
- ❖ Actualmente, existen herramientas y sistemas en línea que fomentan las relaciones interpersonales suprimiendo las distancias espacio-temporales y culturales, donde los usuarios se mantienen frente a una pantalla, se comunican y comparten información por medio de diálogos orales-escritos, tales como, los mensajeros instantáneos, las redes sociales y los mundos virtuales.



---

# Planteamiento del Problema

---

La interacción, posee un lenguaje poco expresivo, sin gestos, entonación, miradas, cuerpos o emociones

Necesidad de realizar un cambio en los métodos y procesos de diseño que permitan incorporar aspectos emocionales en los productos o sistemas

Los usuarios desean productos funcionales, usables, seguros y emocionales, proporcionen experiencias excitantes

Emoticones animados o no animados para expresar emociones y estados de ánimo de manera gráfica.

Dotar a los sistemas de interacción la capacidad de comunicar la emoción

Empleo de avatares o personajes sintéticos como una forma de interpretar y generar comunicación no verbal

```
graph TD; A[La interacción, posee un lenguaje poco expresivo, sin gestos, entonación, miradas, cuerpos o emociones] --- B[Necesidad de realizar un cambio en los métodos y procesos de diseño que permitan incorporar aspectos emocionales en los productos o sistemas]; B --- C[Los usuarios desean productos funcionales, usables, seguros y emocionales, proporcionen experiencias excitantes]; C --- D[Empleo de avatares o personajes sintéticos como una forma de interpretar y generar comunicación no verbal]; D --- E[Dotar a los sistemas de interacción la capacidad de comunicar la emoción]; E --- F[Emoticones animados o no animados para expresar emociones y estados de ánimo de manera gráfica.]; F --- A;
```

---

# Preguntas de Investigación

---

- ❖ ¿Cómo se relacionan los elementos faciales que permiten a los individuos expresar sus emociones y estados de ánimo con las emociones sintéticas exhibidas por sus avatares?
- ❖ *Se relaciona a partir de la emulación de estas expresiones y emociones representadas por los avatares a través de la manipulación y modulación de elementos tales como, las cejas, los ojos, la boca y las mejillas.*



---

# Preguntas de Investigación

---

- ❖ ¿Los avatares emocionales hacen más eficaz y satisfactoria la interacción entre el humano y la computadora en un medio como la mensajería instantánea?
- ❖ *Sí, cuantitativamente 10/ 10 usuarios que probaron los avatares emocionales quedaron satisfechos con los resultados, mencionaron que este tipo de interacción podría contribuir a una comunicación más veraz al visualizar a su contacto tal y como es físicamente, sin distorsiones de otro tipo.*

---

# Preguntas de Investigación

---

- ❖ ¿Cuál es la reacción de los receptores al recibir mensajes por medio de un avatar que es el “álder ego” de su emisor?
- ❖ *En términos de la emoción la reacción de los usuarios receptores fue de empatía y sorpresa frente al avatar foto-realista de su contacto. Reconocieron, la imagen, la voz y parte de la personalidad de quien estaban representando.*
- ❖ *Desde las primera evaluación a Mi espejo Virtual emocional hasta las pruebas finales con Memo, se confirmó una reacción positiva frente a ellos.*

---

# Preguntas de Investigación

---

- ❖ ¿El matiz emocional de los avatares, contribuye a mejorar la empatía y el “apego” entre los contactos al interactuar?
- ❖ *En primera si contribuye a mejorar la empatía y el apego entre los contactos. Aunque se considera necesario realizar una investigación más profunda, es decir, dar continuidad a esta parte del estudio durante un lapso de tiempo mayor al hasta ahora empleado en las pruebas y evaluaciones.*

---

# Hipótesis

---

“Los avatares foto-realistas emocionales son capaces de comunicar emociones y empatía de una manera más eficaz y natural en un medio como la mensajería instantánea que otras formas de expresión, tales como mensajes de texto, emoticones o avatares animados”.

Se confirma la hipótesis. Los emoticones o los avatares animados no son el reflejo exacto de quien desea proyectar una emoción, sólo se trata de una representación conformada por elementos fantasiosos o irreales mientras que los avatares emocionales foto-realistas son una proyección cercana a la imagen de quien envía el mensaje, lo que hace una comunicación más verídica y eficaz a la brindada por otras opciones.

---

# Objetivos Generales

---

- ❖ Proponer una metodología para el modelado de las expresiones sintéticas de avatares con matiz emocional utilizando Ingeniería Kansei.
- ❖ Diseñar una aplicación (sistema de mensajería instantánea) que incorpore avatares emocionales como interfaz y soporte de comunicación.

---

# Objetivos Específicos

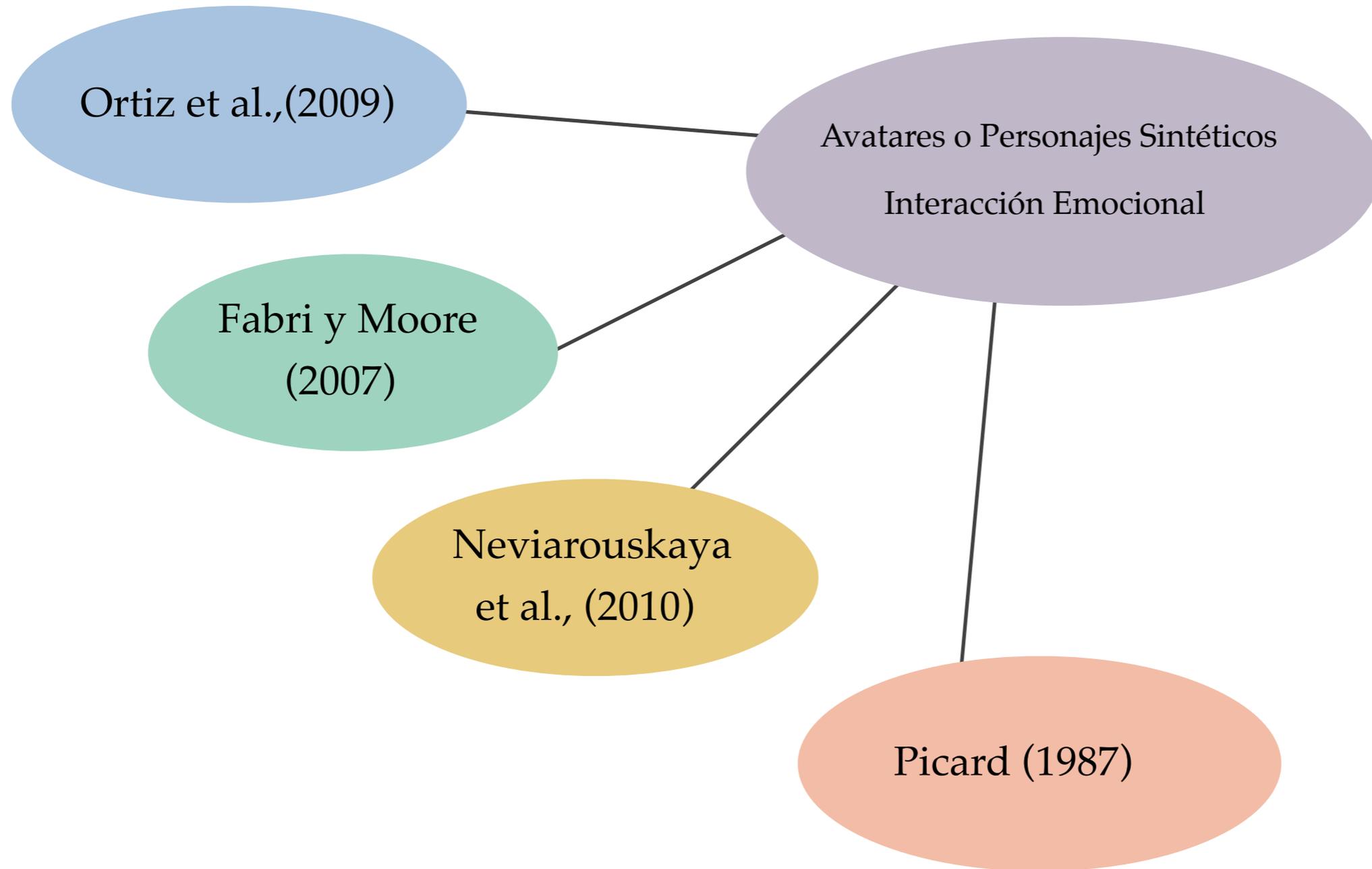
---

- ❖ Estudio del estado del arte de Ingeniería Kansei para comprender mejor el proceso y vincular los elementos de la expresión facial del usuario con las emociones exhibidas por los personajes sintéticos.
- ❖ Estudiar las emociones como proceso de interacción para detallar el matiz emocional que exhibirán los personajes sintéticos durante la comunicación.
- ❖ Proponer un prototipo de mensajería virtual que incorpore personajes sintéticos en su interfaz a fin de estudiar el impacto en los usuarios del uso de esta posible tecnología.
- ❖ Estudiar la posible aceptación o rechazo de los usuarios frente a este tipo de tecnología emergente.

---

# Marco Teórico

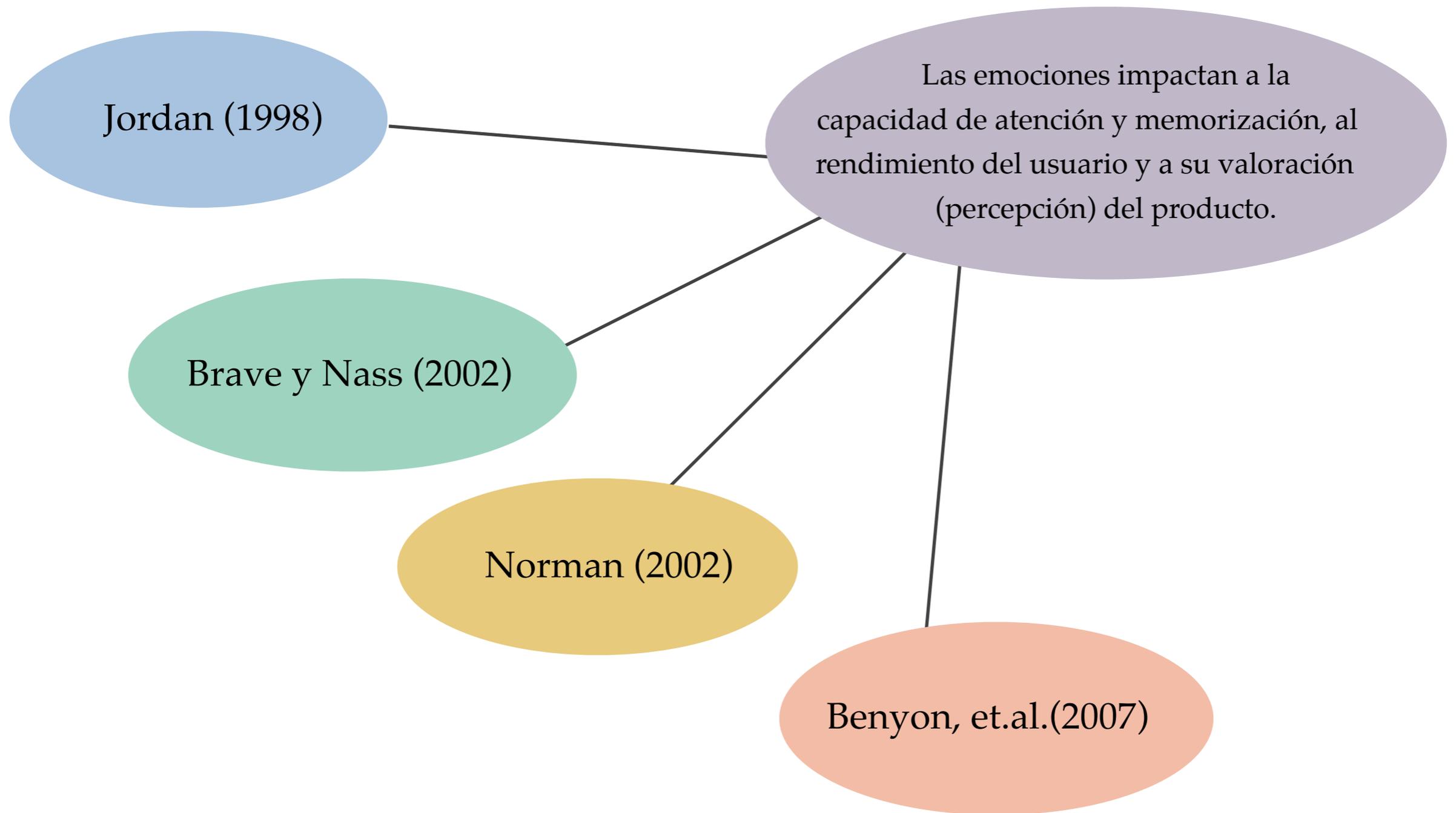
---



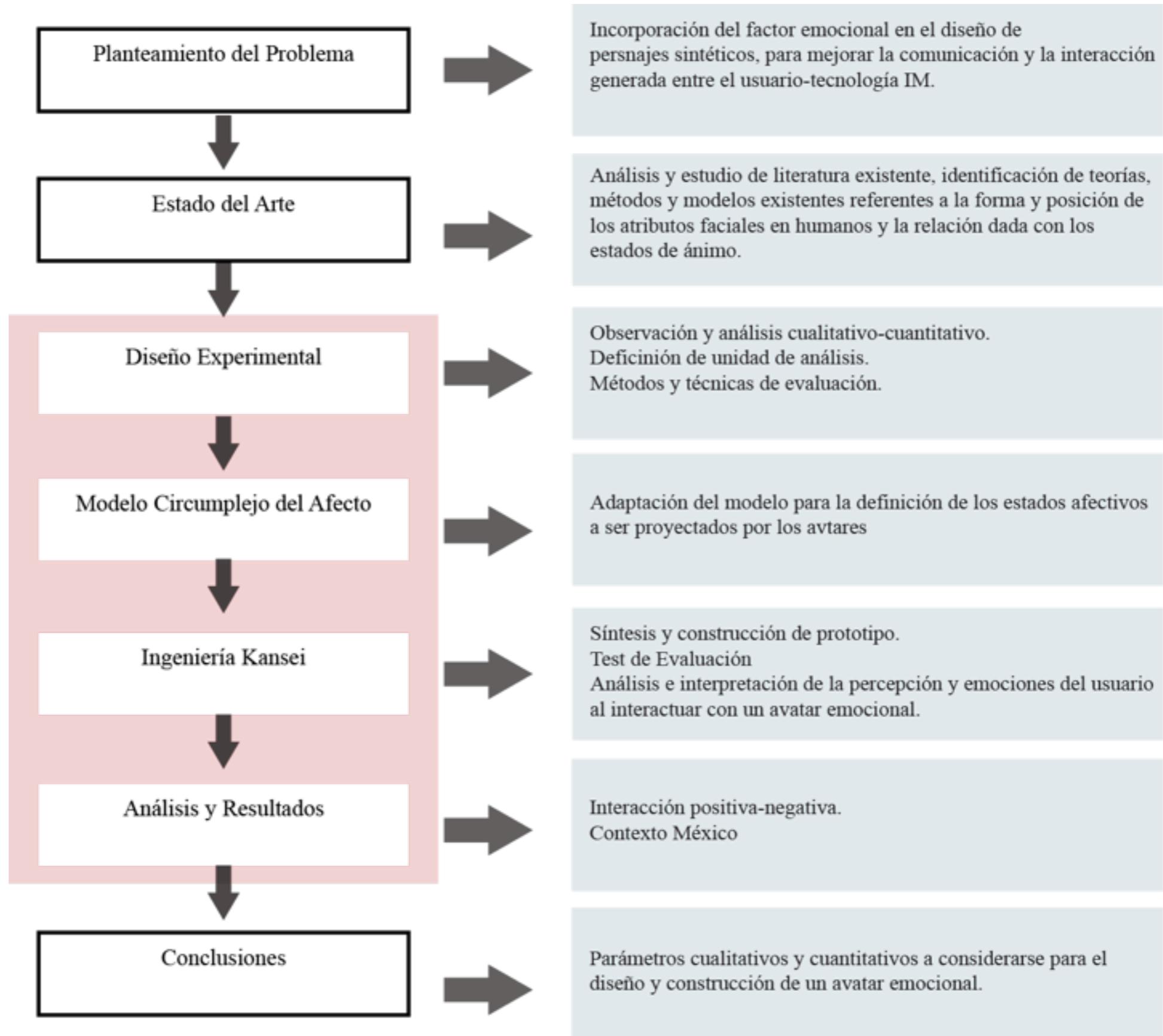
---

# Marco Teórico

---

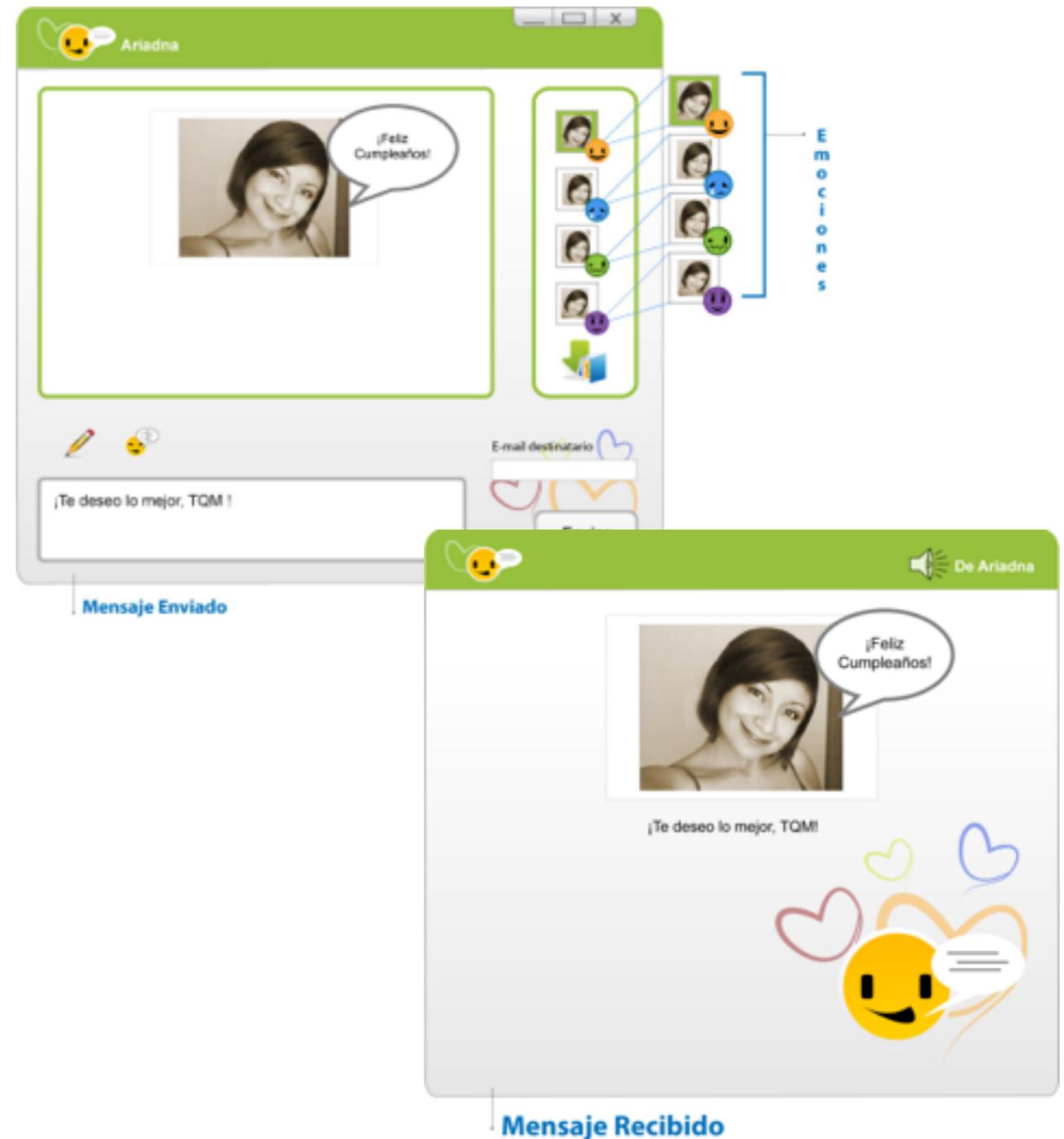


# Metodología General



# Solución Inicial

- ❖ “Mi Espejo Virtual Emocional” es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios enviar por correo electrónico un avatar que se parece al remitente.
- ❖ Este avatar permite a su propietario enviar mensajes emocionales positivos a sus contactos.



# Propuesta Final

- ❖ Memo es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios comunicarse entre sí en un entorno interactivo e inmediato.
- ❖ La interacción se efectúa a través de una ventana donde se teclean los mensajes, que pueden ser enviados a un destinatario quien recibe el mensaje de forma instantánea.



<i>Característica</i>	<i>Rango</i>
Edad	24-31 años
Sexo	Femenino - Masculino
Nivel de estudios	Maestría
Experiencia en el uso de	3-4 años 4-6 años
Experiencia OS	Mac
GUI Experiencia	Experto
Uso de Internet	10-20 horas/ semana

**Perfil de usuario Avatar Emocional**

No eres un miembro?

Regístrate! Es fácil, en un 1,2,3...



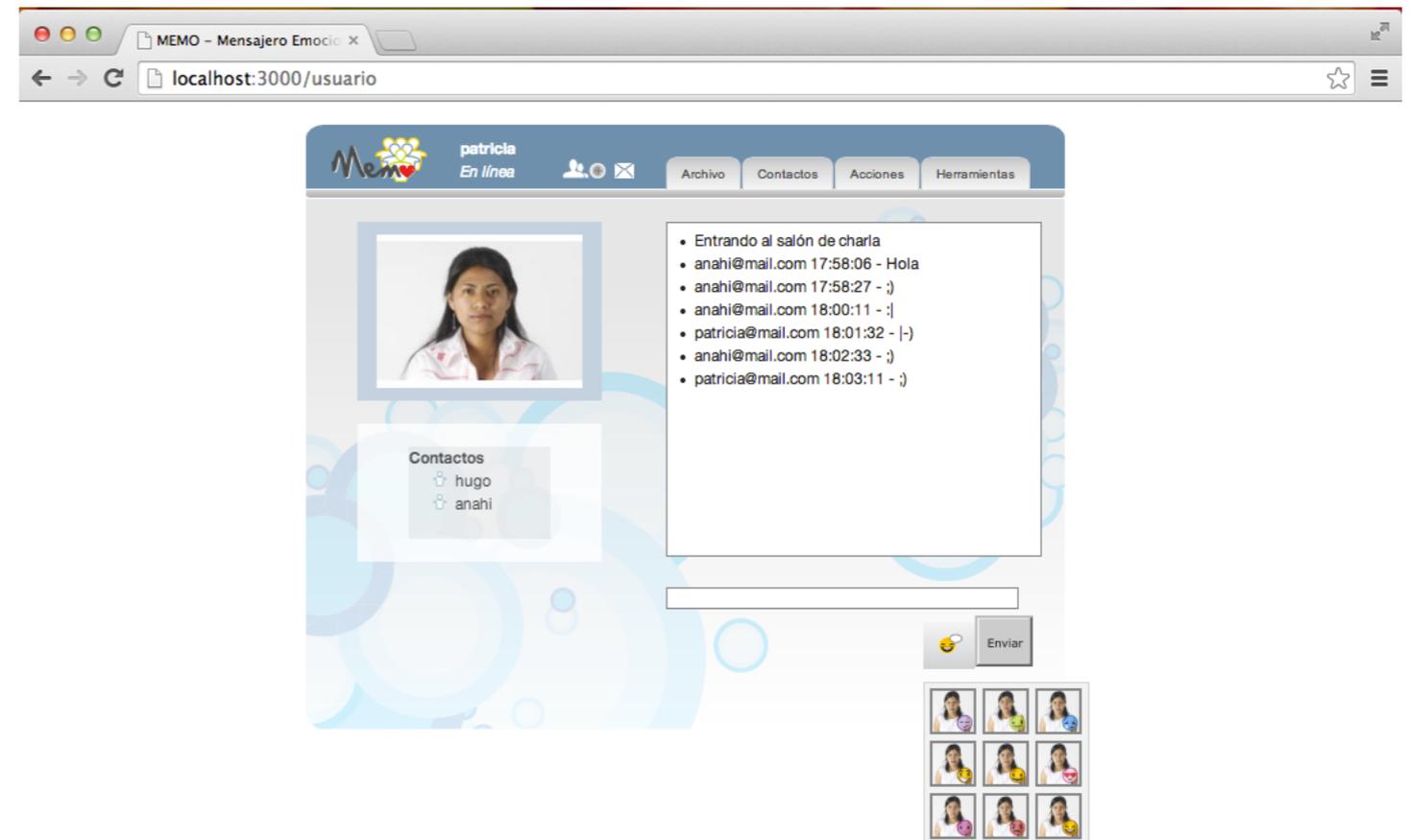
**Email**

**Contraseña**

¿Recordarme?

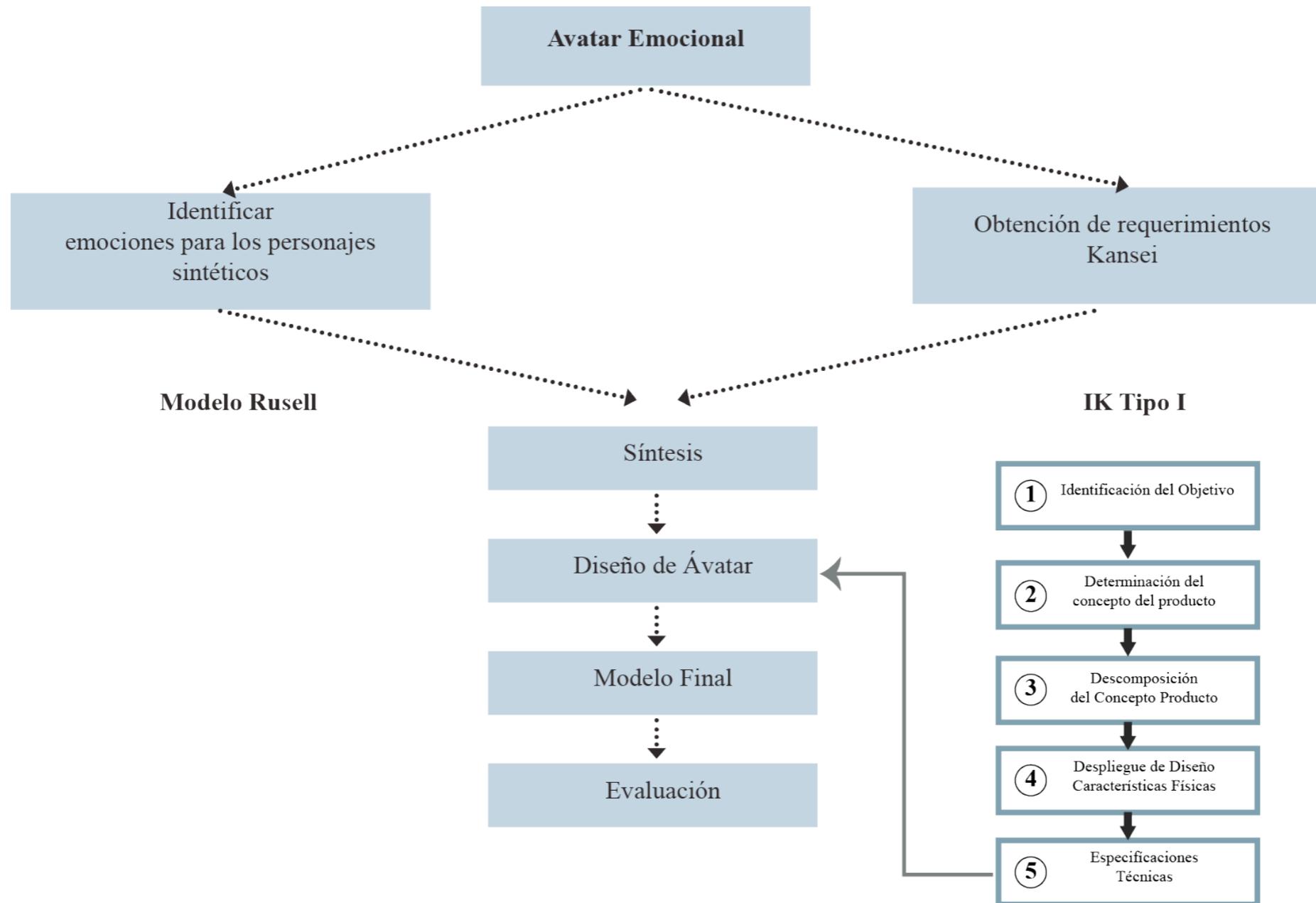
[Regístrate](#)

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)



**Interfaz Gráfica de Memo**

# Resultados



Síntesis del Proceso Metodológico Avatar Emocional

---

# Trabajo a Futuro

---

- ❖ Se vislumbra dadas las características y la capacidad de mejoramiento que pueden llegar a tener este tipo de tecnologías como los son los avatares foto-realistas una posible investigación a futuro la utilización de estos en entorno de aprendizaje.



**“Gracias por su atención”**