



BACKGROUND

Os filmes constituem um meio de comunicação e uma forma de arte excelentes para explorar as nossas capacidades perceptivas, cognitivas e emocionais. A evolução tecnológica e as tendências para a convergência dos media tornaram o vídeo num meio dominante, e o vídeo on-line está a tornar-se uma atividade de entretenimento cada vez maior na Web. Não existe actualmente uma forma de encontrarmos vídeos/filmes de acordo com as nossas emoções, o que seria útil para em contextos lúdicos ou de entretenimento termos mais uma forma de filtragem de informação, e em contextos sérios, termos uma forma de autorregulação emocional.

OBJECTIVES

Estudar formas de recolha das emoções sentidas por um espectador aquando da visualização do filme, com a menor intrusão possível e desenvolver um algoritmo de recomendação de filmes, baseado nessa classificação.

METHODOLOGY

Iniciaremos por desenhar diferentes formas de classificação manual de filmes de forma a poder testa-las com diferentes utilizadores. Juntamente com este teste iremos elaborar um questionário que nos permita aferir se a recomendação de filmes baseada em emoções pode ser uma forma útil de encontrar filmes. Assim, iremos desenvolver uma aplicação front-end que comunique via Apple TV com uma televisão e que permita aceder às classificações dos espectadores. Essas classificações irão alimentar o sistema de recomendação.

RESULTS AND CONCLUSIONS

Pretende-se com este estudo verificar se a classificação em tempo real das emoções de filmes é possível sem ser intrusiva e se estas emoções seriam uma forma útil de recomendação de filmes.

BIBLIOGRAPHY

- Oliveira, E., Benovoy, M., Ribeiro, N., & Chambel, T. (2011). Towards Emotional Interaction: Using Movies to Automatically Learn Users' Emotional States. In *Proceedings of Interact'2011: "13th IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction"*, pp.152-161, Lisbon, Portugal, September 5-9, 2011.
- Oliveira, E., Ribeiro, N., & Chambel, T. (2010). Towards Enhanced Video Access and Recommendation Through Emotions. In *"Brain, Body and Bytes: Psychophysiological User Interaction" Workshop, at ACM CHI'2010*, Atlanta, GA, USA, Apr 10-15, 2010.
- Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1998). *Positive affect facilitates creative problem solving. Human Emotions: A Reader*, 288-297.
- Lichtenstein, A., Oehme, A., Kupschick, S., & Jürgensohn, T. (2008). *Comparing two emotion models for deriving affective states from physiological data. Affect and Emotion in Human-Computer Interaction. LNCS*.
- Lund, A. M. (2001). *Measuring usability with the USE questionnaire. Usability & UserExperience (the STC Usability SIG Newsletter)*, 8(2).
- Oatley, K., Keltner, D., & Jenkins, J. M. (2006). *Understanding Emotions. Oxford: Blackwell Publishers*.