**Reflexión sobre “EMOTION EXPERIENCE: Herramienta de Reconocimiento Facial para medirla experiencia de usuario (UX) en niños a través de las Emociones”**

El uso de herramientas que se encargan de analizar el comportamiento humano ante una situación en específico, ha ido aumentando el uso durante los últimos años. Entre las formas de poder medir o saber cuál es la necesidad del usuario tomando como parámetro el sentir sobre el producto probado, uno casi siempre se limita ante los cuestionarios o entrevistas que implica nunca un grado completo de verdad.

En este artículo de investigación proponen utilizar el reconocimiento facial como otra vía para medir la experiencia de usuario y posiblemente la usabilidad de un producto.

El texto habla que las emociones en las cuales se trabajan son en específico: la alegría, neutralidad y disgusto, ya que son las más representativas en niños. El algoritmo Eigenfaces de reconocimiento facial concluyen a partir de un experimento que realizan y giran en torno el texto, que es el más óptimo para utilizar para el análisis de las emociones.

El experimento es realizado a 22 niños, debido a que los niños son más susceptibles a mostrar sus emociones se deseó comenzar con esos sujetos de prueba. Utilizaron cortos de películas infantiles y video juegos que son fáciles de aprender para estimular las emociones.

Se grabaron a los niños y se recolecto información para entrenar al algoritmo que luego fue probado, teniendo éxito.

Creo que este artículo de investigación me pareció interesante porque me hizo salir del enfoque tradicional para medir UX y la usabilidad que utiliza cuestionarios y entrevistas. El poder analizar en tiempo real las emociones a partir del rostro, permiten tener un mayor número de datos significantes y usarlos para ser asertivos a las verdaderas necesidades del usuario.