

Annoteringsstandard

Enligt Shamoun Gergi

Introduktion

Annoteringen i projektet är en väldigt subjektiv process. Arbetet handlar om egna bedömningar, och varierar alltså från person till person. Att människan i videon är 60% engagerad enligt en person, behöver inte betyda att den är 60% engagerad enligt någon annan. Därför behövs någon form av standard för annoteringen, vilket leder till ett relativt gemensamt bedömningssystem.

Standarden som ges i tabellerna nedan ska endast ses som ett skelett, och inte följas bokstavligen. Det finns alltså inte några hårda regler eller gränser för annoteringen. Ett visst beteende behöver exempelvis inte alltid väga 60%. Ibland kan samma beteende väga mycket mindre om personen inte är tillräckligt engagerad. Det viktiga är den mänskliga bedömningen under annoteringen, och inte den bokstavliga mallen nedan.

Engagemangsnivåernas innebörd i praktiken

Tabellen nedan beskriver olika intervall i engagemangsskalan. Observera att en och samma person kan hamna i olika intervall i olika delar av videon. En person kan exempelvis vara helt passiv i början av videon, men väldigt aktiv mot slutet.

Engagemangsnivån	Kännetäcken	Exempel
0-30 %	I detta intervall gör personen nästan ingenting under videon. Den pratar inte, ler inte, lutar sig inte mot eller från tavlan. Ibland gäspar den eller tittar på marken.	F9 Delar av F33 session 2
30-60 %	I detta intervall nickar personen ofta, pratar ofta med roboten och ler ibland. Personen visar dock inte extra engagemang i form av kroppsliga rörelser, skratt eller extra breda leenden.	F13 session 1 F17 session 1
60-100 %	I detta intervall ler personen nästan kontinuerligt. Den lutar fram och tillbaka snabbt och väldigt ofta. Den pratar ofta, korrigerar robotens misstag samt svarar på dess frågor. Ibland skrattar den också.	Delar av F2 session 1 <u>F5 session 1</u> Delar av F20 session 1

Hur olika beteenden höjer/ minskar engagemangsnivån.

Inget av värden nedan behöver följas bokstavligen. Jo närmare 100% personen är, desto svårare blir det att gå uppåt. Jo närmare 0% personen är, desto svårare blir det att gå nedåt. Exempel: Om en person ligger på 90%, ska den inte gå upp till 100% om den säger ett ord. Linjerna $y = 100$ och $y = 0$ ska NÄSTAN betraktas som asymptoter.

Personen säger något	En puls uppåt: + 5-20 procentenheter
Personen nickar	En puls uppåt: + 0-10 procentenheter
Personen ler	En puls uppåt: + 0-10 procentenheter
Personen lutar sig mot eller från tavlan/ roboten	En puls uppåt: + 10-30 procentenheter
Personen skrattar	En puls uppåt: + 10-30 procentenheter
Personen gör ingenting	Minus cirka 1-5 procentenheter per sekund
Personen gäspar	En puls nedåt: - ca 10 procentenheter
Personen tittar på golvet eller på ett annat distraherande föremål	En puls nedåt: - 5 till 10 procentenheter