



# INTERAKTIVE SYSTEMER

**Dialogsystemer:** kunstige agenter utviklet til å samhandle med mennesker ved hjelp av naturlige språk

# Dialoger

## TURTAKING

Beskrivelse av hvordan ordet fordeles mellom deltakerne i en dialog

Ulike markører:

- Intonasjon
- Ikke-verbale signaler
- Markører for stillhet og nøling: «eh..»
- Sosiale konvensjoner

## GROUNDING

Deltakere skaper en felles forståelse seg i mellom gjennom *grounding*

Grounding actions:

- *Backchannels*: «mm», «ja»..
- Eksplisitte tilbakemeldinger: «Jeg vil fly til Roma» → « Vil du fly til Roma?»
- Implisitte tilbakemeldinger: «Jeg vil fly til Roma» → «Hvor vil du fly fra?»
- Klarifiseringsstrategier: «Mente du at du vil fly til Roma eller Paris?»
- Fiksingsstrategier: «Ok, dere ønsker altså ikke å fly til Paris. »

# Modeller for dialogsystemer

- Regelbaserte systemer: velger ytringer etter mønstre
- IR-modeller: velger ytringer fra et dialogkorpus basert på likhet
- Seq2Seq-modeller: kan *generere* nye ytringer, ord for ord
- Intentgjenkjenning (hybrid arkitektur): ser etter hva brukeren har som *intensjon* med ytringen, og gir tilbake forhåndsdefinerte svar