

Métricas de mimetización acústico-prosódica en hablantes y su relación con rasgos sociales de diálogos

Juan Manuel Pérez

17 de marzo de 2016

Lo que voy a contar hoy

- Sistemas de diálogo Humano-Computadora
- Mimetización o entrainment
- Métricas de mimetización
- Time Aligned Moving Average
-

- 1 Sistemas actuales
- 2 Bien en la parte lingüística de la comunicación
- 3 Mal en la parte superestructural, intercambio de emociones y prosodia

Ejemplos

- ① HAL
- ② Sistemas de llamadas
- ③ otros

Prosodia

Definir acá qué es la prosodia aproximadamente

- ① Fenómeno ubícuo en la comunicación
- ② Ocurre a varios niveles
- ③ Largamente estudiado en psicología de comportamiento (referencias)
- ④ (ya está, la próxima conversación que tengan afuera de acá van a chequear ésto)

¿Y cómo lo medimos?

La definición de entrainment hasta acá vista es heurística! ¿Cómo definimos una medida para esto?

Vamos a explorar una métrica definida en trabajos anteriores, pulirla un poco, y verificar que efectivamente capture ciertas características del entrainment.

¿Cómo? Usando un corpus con anotaciones sociales

Método TAMA

Método TAMA

Columbia Games Corpus

Descripción

Columbia Games Corpus

Juegos de Objeto

Columbia Games Corpus

Anotaciones sociales