Cinema Decisive

Descripción breve

Software de reproducción interactiva de contenido audiovisual mediante la inteligencia artificial

Introducción

El software cinema decisive se basa en la reproducción de contenido audiovisual de manera interactiva con la ayuda de la inteligencia artificial para obtener datos de las emociones del espectador y así modificar la visualización en tiempo real de un determinado contenido audiovisual.

Descripción

Es un software destinado a la reproducción de narrativa interactiva mediante el uso de la inteligencia artificial para el reconocimiento de emociones tanto faciales como corporales.

El software necesitará de algún tipo de dispositivo de grabación para obtener los datos reflejados por las emociones del espectador al reproducirse contenido audio visual.

El contenido audio visual será reproducido en función de los datos capturados sobre las emociones del/los sujeto/os que estén visualizando el contenido, por lo que el contenido audiovisual irá modificándose en función de las emociones del usuario obteniendo así una experiencia interactiva ubicua.

Este software necesita para funcionar un árbol de decisiones que contenga los valores que se le aplican a cada emoción para reproducir un determinado contenido u otro. El árbol de decisiones es interpretado por el software y reproduce el contenido audio visual que corresponde a los datos obtenidos mediante la reproducción de un contenido audio visual previo.

Figura aclaratoria del funcionamiento

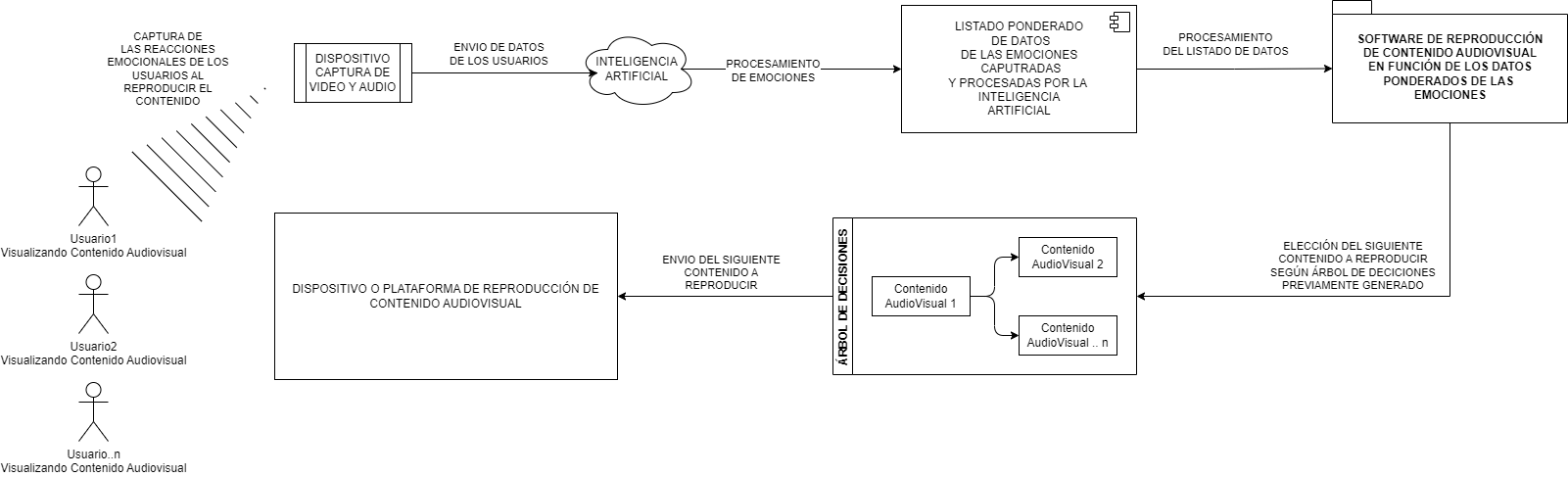


Figura 1: Funcionamiento del software cinema decisive

Brief description

Software for interactive reproduction of audiovisual content through artificial intelligence

Introduction

The cinema decisive software is based on the interactive reproduction of audiovisual content with the help of artificial intelligence to obtain data on the viewer's emotions and thus modify the display in real time of certain audiovisual content.

Description

It is a software intended for the reproduction of interactive narrative through the use of artificial intelligence for the recognition of both facial and bodily emotions.

The software will need some type of recording device to obtain the data reflected by the emotions of the viewer when playing audiovisual content.

The audiovisual content will be reproduced based on the data captured on the emotions of the subject(s) who are viewing the content, so the audiovisual content will be modified based on the user's emotions, thus obtaining a ubiquitous interactive experience.

In order to work, this software needs a decision tree that contains the values that are applied to each emotion to reproduce a certain content or another. The decision tree is interpreted by the software and reproduces the audio visual content that corresponds to the data obtained by playing a previous audio visual content.