

Capítulo 1

1.1 Introducción

Es algo muy singular que los servicios proporcionados por la Biblioteca Digital de la UDLA no posean interfaces o componentes afectivos, pues la naturaleza del hombre esta relacionada con los sentimientos.

Los sentimientos, las emociones, el humor, son características puramente humanas, y en cada humano ellas se expresan de distinta manera. Esto quizás no suena sorprendente, porque al estar tan acostumbrados a vivir con ellas no es necesaria una capacitación adicional para saber como identificarlas.

Los tiempos actuales crean la necesidad de que los usuarios utilicen software que pueda irse ajustando a sus necesidades, para ello se requiere que tengan mayor conocimiento de sus estados de ánimo y preferencias. Lo que más tarde daría origen a lo que se conoce como Affective Computing **“tiene que ver con las emociones humanas, incluye el otorgar a las máquinas las habilidades de la Inteligencia Emocional, que sean capaces de ver si su actividad causa frustración, y después adaptar su comportamiento de tal manera que sirvan mejor a los propósitos para los que fueron creadas”** [Picard, 1997], se debe reconocer que la inteligencia humana, la toma de decisiones, la interacción social, la percepción, memoria, el aprendizaje, la creatividad entre otras, son actividades necesarias para el buen funcionamiento de la vida del

humano, y sin que nos demos cuenta ellas involucran emociones, las cuales hacen más eficientes estas funciones.

1.2 Definición del problema

La Biblioteca Digital es “un espacio virtual que facilita el acceso, la disseminación y la generación del conocimiento comprende colecciones y servicios digitales las interfaces permiten visualizar la información disponible, facilitan la comunicación y se adaptan al usuario” [Sánchez, 2003].

Los servicios digitales con los que cuenta la biblioteca digital de la UDLA son los siguientes:

- a) Sistema de adquisiciones: para seguimiento de solicitudes ha sido pensado como una necesidad para brindar un mejor servicio a los usuarios de la biblioteca de la Universidad de las Américas Puebla. Uno de los objetivos principales del sistema es permitir a cada departamento académico mantener un control sobre su presupuesto asignado para la compra de material bibliográfico. Con este sistema se pueden registrar las solicitudes para compra de material bibliográfico realizadas principalmente por la planta docente de la institución y ofrecer información de manera más transparente sobre el seguimiento que se da a cada caso.
- b) Aula Magna: los usuarios que requieran utilizarla pueden hacer una solicitud para reservarla.

- c) Recomendación de libros: es un servicio de recomendación de materiales de biblioteca
- d) Referencia virtual: A través de este sistema puede consultarse a los bibliotecarios referencistas.
- e) Renovación Electrónica de Préstamos: este sistema le permite renovar electrónicamente los libros que tiene en préstamo.
- f) Reserva Digital Universitaria (RDU): Es un sistema que ofrece al usuario la información de las materias que esté cursando en el semestre, de tal forma que visualice, revise, seleccione y guarde la información que el maestro proporciona para el curso.
- g) Revisión de documentos: es un ambiente para la revisión cooperativa de documentos digitales.
- h) Tesis Digitales: un sistema completo de búsqueda y consulta vía Web de las tesis de licenciatura y postgrado que se realicen en la institución.
- i) Proyecto de Consulta de Imágenes Textuales: da acceso a las colecciones especiales de la UDLA-P, conformadas principalmente por material antiguo como libros, periódicos y documentos históricos de gran valor.
- j) Espacios Personales: es un espacio personalizable donde se encuentran diversos servicios, los cuales pueden seleccionarse de acuerdo a las necesidades y preferencias de los usuarios.
- k) Exploración visual (EVA2D): Con este sistema es posible obtener información global sobre la colección de libros de U-DL-A, así como información específica de cada elemento.

¿La generación de interfaces con componentes afectivos permitirá un acercamiento entre usuario y administradores?

El problema es que encontramos es la ausencia de interfaces afectivas dentro de los servicios mencionados anteriormente, por lo que esta tesis propone la creación de ellas para que, se permita un interacción afectiva entre los usuarios y administradores ya que hasta ahora se ha dado una relación fría (usuario-máquina-administrador).

Se entiende por componente de software una pieza o elemento que integran un sistema, los cuales se espera que reduzcan los costes de desarrollo, acortando el tiempo de salida de productos y mejorando la calidad de los mismos [Cernuda, 2002]. Sin embargo se debe tener en cuenta que no siempre se obtienen los resultados deseados, pues la combinación de varios componentes puede producir errores o problemas de nuevos tipos.

1.3 Objetivo general

Investigar que alcances tiene la computación afectiva dentro del contexto de las Bibliotecas Digitales, generando componentes que permitan ésta interacción, la cual estará basada en el Modelo OCC.

1.4 Objetivos Específicos

- Plantear la pertinencia o conveniencia de interfaces afectivas para usuarios de Bibliotecas Digitales.
- Determinar si el desarrollo de interfaces afectivas incrementa la interacción de los usuarios con el sistema.
- Determinar los componentes para un espacio afectivo y con ello los lineamientos de diseño de interfaces que lo permitan.
- Mapear las categorías emocionales proporcionadas en el Modelo OCC.

1.5 Alcances

Extender el proyecto al Laboratorio de Tecnologías Interactivas y Cooperativas (ICT), y a todos los sistemas digitales de la Biblioteca de la UDLA.

1.6 Limitaciones

Dentro de la Universidad de las Américas Puebla, la computación afectiva es un área nueva, es decir, hasta el momento no se ha profundizado en su investigación, por lo que este trabajo se fundamentará en investigaciones hechas fuera del campus.

Por otro lado el análisis de las características para lograr una interfaz afectiva podría resultar extenso.

1.7 Hardware y Software a utilizar

Hardware: computadora personal pentium IV y equipo Sun Ray

Software: Modelo de usuario del Laboratorio de Tecnologías Interactivas y Cooperativas,
Java, Flash 5, Netscape Communicator e Internet Explorer