

Curs 9

Design la proiect

Detalii despre proiect

- **Intrări – 3 tipuri de canale:**
 - textual (un text)
 - acustic (înregistrări vocale)
 - vizuale (imagini)
- **Ieșire: reacții (emoții) similar umane**

Producerea materialelor de învățare

- **Prin explicitarea, pe eșantioanele alese, a:**

- emoțiilor
- dorințelor
- gândurilor

pe care le manifestați voi înșivă la citirea/ascultarea/vederea intrărilor.

- Veți căuta apoi seturi de intrări similare (care vă produc reacții similare) formând astfel seturi de antrenament.
- Notați manifestările voastre emotive pe intrările alese într-un standard (XML), pe care trebuie să-l propuneți.

Emoțiile

- Plecați în adnotare cu un set minimal de emoții: pozitiv, neutru, negativ
- Rafinați apoi emoțiile extreme. Exemple:
 - pozitiv => amuzament, curiozitate, satisfacție, apreciere, admirație, atașament...
 - neutru => indiferent, detașare... (nu trebuie notate)
 - negativ => neliniște, incertitudine, neplăcere, dispreț, depreciere

Atitudinea față de personaje

- Ați citit deja romanul “Quo Vadis” ...
- Ați notat pe manșeta foilor de hârtie (ecranului) sentimentele pe care le încercați față de diverse personaje în diferite momente din derularea acțiunii
- Inventati un standard (XML) de notare a atitudinii voastre față de personaje în funcție de evoluția evenimentelor: atitudinile lor, acțiunile lor, gândurile lor

Dorințe, așteptări...

- Citirea unui roman induce în cititor așteptări, credințe, prefigurări ale evoluției acțiunii
- Notați aceste trăiri involuntare pe manșeta foilor (ecranului), la momentul când le încercați în lectură
- Încercați să le organizați: formați un standard XML
- Adnotați apoi capitolul I din roman folosind acest standard

Adnotări aplicate textului

- Module care crează marcaje:

- tokenizator

- lematizator

- POS-tagger

- sentence splitter

- sintactic-parser (FDG)

- NP-chunker

- NER (name entity recogniser)

- anaphora resolver

- event-detector (se bazează pe adnotările obținute în toate nivelurile anterioare)

La apelul FDG-parserului

Adnotări existente în corpusul QV

Acest modul trebuie creat de voi

Notați atitudinea voastră față de personaje

position_characterising_character:

PCC

id	= identificator unic
reader	= numele vostru
character	= numele personajului
polarity	= polaritatea caracterizării => {positive, negative}
type	= tipul de emoție resimțită de voi => {...}
value	= intensitatea valuării emotive => de ex. în scala (-2, 2)

```
<PCC id="pcc001" reader="X Y" character="Vinicius"  
polarity="positive" type="admiration" value="2"/>
```


Notați atitudinea voastră față de anumite derulări ale evenimentelor

position_characterising_events_unfolding:

PCEU

id	= identificator unic
reader	= numele vostru
events	= secvență de id-uri de elemente EVENT
polarity	= polaritatea caracterizării => {positive, negative}
type	= tipul de emoție resimțită de voi => {...}
value	= intensitatea valuării emotive => de ex. în scala (-2, 2)

```
<PCEU id="pceu001" reader="X Y" events="e002 e003"
polarity="negative" type="anxiety" value="-3"/>
```

Adnotarea emoțiilor

Relative la personaje (*Position Characterising Character* – PCC)

```
<SCC id="..." reader="X Y" character="Vinicius"  
polarity="negative" type="anxiety" value="4">
```

Văzându-l pe tânărul acesta exersând liniștit, în vreme ce se înfăptuise atentatul contra Ligiei, pe Aulus îl cuprinse o mânie teribilă.</EMOTION>

Adnotarea emoțiilor

Relative la secvențe de evenimente (*Position
Characterising Events Unfolding* – PCEU)

```
<PCEU id = “...” reader=“X Y” events=“...”  
polarity=“positive” type=“satisfaction” value=“5”>  
Când însă Vinicius află că Ligia a fost răpită, păli atât  
de tare, încât bănuiala lui Aulus că tânărul ar fi  
amestecat în această uneltire se risipi.</EMOTION>
```

Cum lucrăm pe corpus?

1. Adnotați, înconjurând porțiuni de text cu acest gen de etichete
2. Recitiți și încercați să restrângeți textul adnotat la segmente esențiale => nu e important că veți pierde detalii (deocamdată ne interesează o reacție a programului antrenat)
3. Marcați cuvintele care vi se par că au cele mai semnificative contribuții în impresiile pe care vi le induc relativ la personajele cărții

Adnotarea primară a evenimentelor

Când însă

<EVENT><AG>Vinicius</AG> <VB>a_afla</VB>

<OB>că

<EVENT>

<AG></AG><VB>a_răpi</VB><REC>Ligia</REC>

</EVENT>

</OB>

</EVENT>,

<EVENT><AG></AG><VB>păli</VB> atît de tare</EVENT>,

încât <EVENT><AG>bănuiala lui Aulus că

<EVENT><AG>tânărul</AG> <VB>ar fi amestecat</VB> în

această uneltire

</EVENT>

<VB>se risipi</VB>

</EVENT>.

Inferențe

“bănuiala lui Aulus că...” =>

<EVENT><AG>Aulus></AG>

<VB>bănuiește</VB>

că <OB>...</OB>

</EVENT>

Inferențe

<EVENT>

<AG>tânărul</AG>

<VB>a fi amestecat</VB> => <VB>s-a
amestecat</VB>

în <OB>această uneltire</OB>

</EVENT>

Comentarii

- Atitudinea cititorului față de un personaj poate varia pe măsură ce lectura curge.
- La orice moment ea poate fi cuantizată înspre valori pozitive, negative sau poate fi neutră.
- Valuarea unor secvențe de evenimente poate fi influențată de poziția cititorului față de personajele implicate în secvență

Comentarii

- Căutați să aduceți reprezentarea evenimentială la forme cvasi-standard
- Efectuați generalizări înlocuind id-ul personajelor cu variabile