

## Un startup pornit în Franța de o româncă vrea să revoluționeze procesul de dezvoltare a abilităților socio-emoționale cu Emoface



**O româncă și-a transformat teza de doctorat în informatica, realizată în cadrul Universității Grenoble Alpes din Franța, într-un startup care a dezvoltat o tehnologie inovatoare cu impact real în viața persoanelor cu dificultăți în interacțiunile sociale, de exemplu pentru copiii cu autism. După doi ani de testare în Franța, aplicația Emoface Play & Learn Emotions, care permite utilizatorilor să interacționeze cu avatari 3D capabile să exprime emoții în context social și să simuleze practic ceea ce se întâmplă în realitate, va fi disponibilă, din aprilie, și cu o versiune în limba română.**

„Concepția aplicației s-a conturat cu ajutorul asociatei mele, Mayra Lima, designer UI/UX, a cărei sora este autista și care cunoaște foarte bine cotidianul și nevoile specifice ale familiilor cu copii neuroatipici. M-am inspirat inițial dintr-un studiu făcut de cercetătorul în psihologie Simon Baron-Cohen, care a folosit video-uri cu persoane care exprimă emoții pentru a antrena recunoașterea emoțiilor pentru adulții cu autism. Mi-am dat seama că același mod de învățare ar fi mai eficient dacă ar fi folosit un conținut vizual mai ușor controlabil, care să poată fi adaptat nevoilor utilizatorilor. Am prezentat un prototip simplu pentru un test de recunoaștere a emoțiilor folosind animații 3D generate în cadrul studiilor și am primit răspunsuri pozitive din partea părinților și din partea medicilor care propun aceste terapii”, povestește Adela Barbulescu, cercetător în informatica și fondatoarea Emoface.

Principalii beneficiari ai Emoface sunt terapeuții și pacienții care își antrenează abilitățile sociale. Pe termen lung, utilizatorii vor deveni mai autonomi, li se va ameliora comunicarea și vor reuși să-și gestioneze emoțiile mai bine, mai ales în momente de frustrare și enervare. De asemenea, modul de progresie în aplicație prin interacțiune fără eșec conduce la încredere în sine, ceea ce duce la o mai bună sănătate mentală și la ameliorarea incluziunii sociale în general.

„De regulă, pentru a-i învăța pe copii o nouă emoție, specialiștii folosesc pictograme, imagini printate sau fotografii cu persoane care arată bucuria, de exemplu, sau frica, însă apare un decalaj față de ceea ce se întâmplă în viața reală, unde totul este foarte rapid și sunt foarte multe informații de procesat. De aceea, profesioniștii au nevoie de materiale dinamice, controlabile și cu un conținut complex, care să le permită să simuleze ceea ce se întâmplă în realitate. Iar Emoface răspunde la această nevoie prin activități ludice care permit interacțiunea cu avatari 3D. Venim practic cu o nouă metodologie de lucru, stimulată, care la bază folosește avatari pilotate de o inteligență artificială, care generează gesturile și expresiile faciale astfel încât interacțiunea să fie cât mai naturală”, explică fondatoarea Emoface.

Prima aplicație dezvoltată conține peste 150 de exerciții, iar tot conținutul de animații 3D cu avatari expresive,

care reproduc expresii faciale, este generat în mod aleatoriu, ceea ce împiedică memorarea răspunsurilor în testele folosite, de exemplu, pentru recunoașterea emoțiilor. Platforma a fost susținută financiar de membrii echipei, dar și prin programe de incubație, precum SATT Linksium (2017-2019), fundații și programe naționale de dezvoltare (BPIFrance) sau Innovators for Children (2020-2021).

Investiția necesară estimată pentru dezvoltarea următoarelor aplicații Emoface până în 2023 depășește jumătate de milion de euro. Deocamdata, prima aplicație, care lucrează emoțiile de bază, are 600 de beta utilizatori în 5 țări și va fi lansată inclusiv în limba română, la începutul lui aprilie.

Emoface este unul dintre cele cinci proiecte ce fac parte din a doua ediție a acceleratorului Innovators for Children, program dezvoltat de Impact Hub Bucharest, în parteneriat cu Impact Hub Basel și Fondation Botnar, prin care startup-uri și ONG-uri primesc mentorat, resurse și finanțare pentru a dezvolta soluții tech ce contribuie la wellbeing-ul copiilor.