

# Řečová interakce a sociální sítě

Luděk Bártek

Fakulta informatiky  
Masarykova univerzita Brno

podzim 2015

# Obsah

- 1 Způsoby implementace dialogových rozhraní
- 2 Dialogová komunikace
- 3 Standardy W3C Voice Browser Activity
- 4 VoiceXML

# Historie

- Prostředky logického programování (Prolog, ...)
  - uchování databáze znalostí
  - průběh dialogu byl řízen interpretem jazyka na základě pravidel pro logické programování.
- Vyšší programovací jazyky
  - C - příklad systém AudiC vyvíjený na FI; dialogový systém na programování v jazyce C
  - ...
- Proprietární nástroje – CSLU Toolkit
  - RAD nástroj pro tvorbu a výzkum řečové komunikace – vyvinut na Center for Spoken Language Understanding of Oregon Graduate Institute (nyní Oregon Health&Science University)

# Historie

- Značkovací jazyky pro popis dialogových rozhraní:
  - 2. polovina 90. let 20. století.
  - VoxML (1999)
  - Standardy W3C VoiceBrowser Activity – přelom 20. a 21. století

## Standardy W3C Voice Browser Activity

- VoiceXML – popis dialogové strategie.
- SRGS – popis gramatiky pro rozpoznávání řeči.
- SISR – doplnění SRGS o sémantickou interpretaci promluvy.
- SSML – popis prozodických vlastností generované promluvy.
- a další viz stránky W3C Voice Browser Working Group

## Komunikace uživatel ↔ systém

- PSTN:
  - Uživatel používá ke komunikaci veřejnou telefonní síť.
  - Počítač je připojen k veřejné telefonní síti - závěrečná digitalizace probíhá na straně poskytovatele služby (server(y), telefonní ústředna poskytovatele, ...).
- VoIP:
  - Komunikace digitalizována na straně uživatele:
    - uživatelův počítač
    - VoIP telefon.
  - Komunikace uživatelský počítač ↔ server: prostřednictvím některého VoIP protokolu:
    - SIP
    - H.323
    - proprietární protokoly (Skype, ...)
    - ...

## Komunikace uživatel ↔ systém

- Textová komunikace:
  - SMS
  - IM
  - webové rozhraní
  - DTMF
- Vyrovnání rozdílů mezi různými protokoly - standard Call Control XML

## Rozpoznávání řeči a sémantická interpretace

- Je vhodné umožnit co nejpřirozenější komunikaci - nutnost rozpoznávání souvislé promluvy a schopnost korektního určení zadaných dat.
  - Relativně nízké úspěšnost rozpoznávání - pro zvýšení se používají gramatiky (JSGF, SRGS, ...).
- Získání relevantních dat z rozpoznané promluvy - sémantická interpretace.
  - Bývá součástí gramatiky pro rozpoznávání řeči - pravidlům je přiřazena sémantická interpretace.
    - atribut
    - dceřiný element.
  - Lze provádět odvozování sémantiky na základě sémantiky částí promluvy - pomocí výrazů v jazyce ECMAScript.
  - JSGF - součást specifikace.
  - SRGS - související standard SISR.



# Řízení průběhu dialogu

- Průběh dialogu řízen dialogovou strategií.
  - Jazyky pro zápis dialogové strategie:
    - VoiceXML
    - CallXML
  - Jedná se o značkovací jazyky - nutnost interpretace - VoiceXML platformy:
    - JVoiceXML
    - VoiceGlue
    - Voxeo Prophecy
    - BeVocal Cafe
    - OptimTalk
    - ...

# Generování promluvy a syntéza řeči

- Generování promluvy:
  - Rámce výstupních promluv jsou součástí dialogové strategie (VoiceXML).
  - Vlastní promluva zapsána pomocí jazyků pro popis syntetizované řeči:
    - SABLE
    - SSML

# Dialogové korpusy

- Dialogový korpus
  - rozsáhlá databáze průběhů dialogů
  - mluvená resp. textová
    - textový může obsahovat buď přepisy hlasových dialogů nebo záznam textové komunikace.
  - Může obsahovat navíc informace:
    - účastníci (věk, pohlaví, obeznámenost s tématem, ...)
    - téma dialogu
    - výsledek dialogu
    - hodnocení průběhu dialogu z pohledu obou účastníků
    - ...

# Tvorba dialogového korpusu

- 1 Záznam reálných dialogů živých lidí
  - různé zdroje
    - záznamy rozhovorů mezi lidmi
    - záznamy z linek podpory
    - záznamy komunikace s existujícím dialogovým rozhraním nebo jeho prototypem
    - on-line diskuse/ dialogy na Internetu.
- 2 Simulace průběhu dialogu
  - metoda Wizard of Oz
  - ...

## Metoda Wizard of Oz

- Vychází z pohádky L F. Bauma - The Wonderfull Wizard of Oz.
- Dialogové rozhraní je nahrazeno lidským operátorem, který simuluje chování dialogového rozhraní.
  - Měl by se držet navržené dialogové strategie.
- Průběh dialogu je zaznamenáván.
- Lze použít prostředky pro zvýšení důvěryhodnosti komunikace uživatele s počítačem:
  - operátor využívá odpovídající IS - převádí uživatelské dotazy do formy vhodné pro IS
  - operátor nekomunikuje s uživatelem přímo a prostřednictvím TTS a případně ASR

## Generování dialogových rozhraní z korpusu

- Korpus - rozsáhlá databáze označovaných dat"
  - řečové korpusy
  - textové korpusy
  - dialogové korpusy.
- Na základě korpusu lze generovat dialogové rozhraní, které korpusu vyhovuje:
  - 1 Vytvoří se korpus metodou Wizard of Oz (komunikuje pouze "čaroděj").
  - 2 Odstranění konfliktů a převod korpusu na dialogové rozhraní.
  - 3 Kombinované vytvoření nového korpusu
    - Čaroděj se snaží v maximální možné míře využívat navržené dialogové rozhraní.
  - 4 Odstranění konfliktů a vytvoření další verze dialogového rozhraní.
  - 5 Pokud je rozhraní v pořádku, proces končí, jinak se pokračuje krokem 3.

# W3C Voice Browser Activity

- 1999 - založena W3C Voice Browser Group.
- Cíl - návrh standardů umožňujících přístup k Webu pomocí hlasu a telefonu.
- Členové:
  - Hewlet-Packard
  - Nuance Communication
  - Lucent Technologies
  - Motorola
  - ScanSoft
  - IBM
  - Tellme Networks
  - Vocalocity
  - ...

## Standardy W3C Voice Browser Activity

- VoiceXML - jazyk pro popis dialogových strategií.
- Speech Recognition Grammar Specification - jazyk pro zápis gramatik pro podporu rozpoznávání řeči.
- Semantic Interpretation for Speech Recognition - jazyk pro podporu sémantické interpretace rozpoznané promluvy.
- Speech Synthesis Markup Language - jazyk pro popis prozodických charakteristik pro syntézu řeči.
- Pronunciation Lexicon Specification - jazyk pro popis výslovnosti pro rozpoznávání a syntézu řeči.
- Call Control XML - jazyk pro popis řízení telefonního spojení uživatele a systému.
- State Chart XML - jazyk pro popis obecně použitelných stavových automatů.



## Implementace dialogových rozhraní - nástroje

- Standardy W3C jsou značkovací jazyky - nutná interpretace.
- Existuje řada platforem:
  - volně dostupné desktopové - JVoiceXML, Public VoiceXML, ...
  - komerční desktopové - OptimTalk
    - dříve existovala volně dostupná verze
    - laboratoř LSD má zakoupenou licenci na laboratorní stroje.
  - Volně dostupné on-line - VoIP ústředna Asterisk + VoiceGlue/OpenVXI, ...
  - Komerční on-line - Voxeo Prophecy, BeVocal Cafe - lze vyzkoušet a omezeně používat on-line (max. 2 paralelní hovory).

# VoiceXML

- Značkovací jazyk pro popis dialogových strategií.
- Historie:
  - 1995 - započat vývoj Phone Markup Language (PML, AT&T)
  - 1998 - založeno VoiceXML forum (AT&T, IBM, Lucent, Motorola) - spojení úsilí při návrhu jednotného standardu jazyka pro popis a návrh dialogových rozhraní.
  - 2000 - VoiceXML forum uvolnilo VoiceXML 1.0. Přijato mezi doporučení W3C.

# VoiceXML

## Cíle

- Minimalizace interakce mezi klientem a serverem - více interakcí v jednom dokumentu.
- Odstínění vývojáře od nízkoúrovňových a platformě závislých detailů.
- Oddělení UI od aplikační logiky.
- Přenositelnost služeb mezi implementačními platformami.
- Snadná použitelnost pro jednoduché dialogy a podpora komplexních dialogových rozhraní.

## Základní pojmy

- Kořenový element *vxml* - povinné atributy:
  - version - číslo verze - aktuálně 2.1
  - xmlns - deklarace jmenného prostoru dokumentu . Musí obsahovat <http://www.w3.org/2001/vxml>
- Dialogy a dílčí dialogy (subdialogy) - reprezentace pomocí elementů
  - form - skládá se ze vstupních polí, ... (viz dále)
  - menu - obsahuje položky, které se odkazují na další formuláře dialogu.
  - subdialog - odpovídá volání funkce ve strukturovaném programování.
  - grammar - gramatika přiřazená dialogu
  - definice a ošetření událostí.- throw/catch

## Způsob interpretace dokumentu - Form Interpretation Algorithm

- 1 Výběr vstupního pole - vybere se první vstupní pole, které vyhovuje (nemá přiřazenu hodnotu a pokud obsahuje vstupní podmínku, tak ta je splněna). Pokud takové pole není, dialog končí.
- 2 Přehraje se jeho výzva.
- 3 Získají se vstupy od uživatele a ošetří se případné události (nomatch, noinput, filled)
- 4 Pokračuje se krokem 1.

# Form

- Obsahuje:
  - vstupní pole:
    - field
    - record
    - transfer
    - object
    - subdialog
  - řídicí příkazy:
    - block
    - initial
- Ukázky dialogů s iniciativou systému - dokumenty dostupné na adrese <http://www.fi.muni.cz/~bar/pb095/>