

Reivindicaciones

1. Un método (110) para predecir una respuesta hedónica a largo plazo a al menos un estímulo sensorial predeterminado para un individuo, que comprende:
 - (a) exponer al individuo al por lo menos un estímulo sensorial durante una cantidad
5 de veces durante un período de tiempo inicial de exposición de acuerdo con un patrón de exposición, en donde el al menos un estímulo sensorial predeterminado se selecciona entre olfativo, háptico y de gusto;
 - (b) para cada exposición, obtener datos que indican la respuesta hedónica del individuo al por lo menos un estímulo sensorial, en donde los datos se obtienen con un
10 dispositivo de electroencefalografía (EEG), un dispositivo de respuesta galvánica de la piel (GSR), un seguidor ocular o un dispositivo de vídeo (120);
 - (c) proporcionar los datos que indican la respuesta hedónica del individuo y el patrón de exposición a un algoritmo de aprendizaje automático, en donde el algoritmo de aprendizaje automático está entrenado para predecir respuestas hedónicas a largo plazo
15 basándose en datos indicativos de respuestas hedónicas; y
 - (d) predecir la respuesta hedónica a largo plazo del individuo al por lo menos un estímulo sensorial predeterminado por el algoritmo de aprendizaje automático (180) durante un punto de tiempo, un período de tiempo de predicción predeterminado después del período de tiempo inicial de exposición, en donde la respuesta hedónica a largo plazo
20 del individuo es el gusto a largo plazo del individuo por el por lo menos un estímulo sensorial predeterminado.
2. El método de la reivindicación 1, en donde el algoritmo de aprendizaje automático es con base en una red neuronal artificial (170).
3. El método de la reivindicación 1, en donde los datos que indican la respuesta
25 hedónica del individuo al por lo menos un estímulo sensorial se obtienen al medir las respuestas psicológicas y/o psicométricas (140) del individuo.
4. El método de la reivindicación 1, en donde los datos que indican la respuesta hedónica del individuo al por lo menos un estímulo sensorial comprenden datos con relación a la actividad cerebral del individuo.

5. El método de la reivindicación 3, en donde las respuestas psicológicas y/o psicométricas (140) del individuo se miden de manera sincronizada.
6. El método de la reivindicación 3 o 4, en donde medir la respuesta psicológica del individuo comprende medir datos obtenidos de un grupo que comprende EEG, GSR, seguimiento ocular, y video de la cara.
7. El método de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 6, en donde el paso (a) comprende exponer al individuo al por lo menos un estímulo sensorial al menos tres veces.
8. El método de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, en donde el período de tiempo de predicción predeterminado es al menos 10 veces más largo que el período de tiempo inicial de exposición.
9. Un método para predecir la respuesta hedónica a largo plazo de una audiencia a al menos un estímulo sensorial predeterminado utilizando el método de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 8, que comprende:
- repetir los pasos (a) a (d) de la reivindicación 1 para cada individuo de un grupo de individuos, en donde una cantidad de los individuos en el grupo de individuos es más pequeña que una cantidad de individuos en la audiencia, y
- derivar una respuesta hedónica a largo plazo al por lo menos un estímulo sensorial predeterminado del grupo de individuos con base en la respuesta hedónica a largo plazo de cada individuo para predecir la respuesta hedónica a largo plazo de la audiencia.
10. Un método para idear un producto de consumo, el método que comprende:
- realizar el método definido en cualquiera de las reivindicaciones 1 a 9 para una pluralidad de estímulos sensoriales,
- determinar a partir de la pluralidad de estímulos sensoriales un estímulo sensorial que tiene la respuesta hedónica máxima a largo plazo, y
- idear un producto de consumo que comprende el estímulo sensorial determinado.

11. Un sistema implementado por computadora (400) para predecir una respuesta hedónica a largo plazo a al menos un estímulo sensorial predeterminado para un individuo, el sistema que comprende:

5 una unidad de medición (410-440) que mide, para cada exposición de un individuo a al menos un estímulo sensorial durante una cantidad de veces durante un período de tiempo inicial de exposición de acuerdo con un patrón de exposición, datos que indican la respuesta hedónica del individuo al por lo menos un estímulo sensorial, en donde la unidad de medición (410-440) comprende un dispositivo de medición de electroencefalografía (EEG) (410), un dispositivo de medición de respuesta galvánica de la piel (GSR) (420), un
10 seguidor ocular (430), o un dispositivo de captura de video (440), y

una unidad de control (450) que predice la respuesta hedónica a largo plazo del individuo al por lo menos un estímulo sensorial predeterminado por un algoritmo de aprendizaje automático durante un punto de tiempo, un período de tiempo de predicción predeterminado después del período de tiempo inicial de exposición, con base en los datos
15 que indican la respuesta hedónica del individuo medida por la unidad de medición (410-440) y el patrón de exposición;

en donde el algoritmo de aprendizaje automático está entrenado para predecir respuestas hedónicas a largo plazo basándose en datos indicativos de respuestas hedónicas;

20 en donde la respuesta hedónica a largo plazo del individuo es el gusto a largo plazo del individuo por al menos un estímulo sensorial predeterminado; y

en donde el al menos un estímulo sensorial predeterminado se selecciona entre olfativo, háptico y de gusto.

12. El sistema implementado por computadora de la reivindicación 11, en donde la
25 unidad de control (450) deriva una respuesta hedónica a largo plazo al por lo menos un estímulo sensorial predeterminado de un grupo de individuos con base en la respuesta hedónica a largo plazo de cada individuo para predecir la respuesta hedónica a largo plazo de una audiencia, en donde una cantidad de los individuos en el grupo de individuos es más pequeña que una cantidad de individuos en la audiencia.