



# BUCCDESS

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

PRESENTA:



# BUCCEEDSS SENSE

NEUROCIENCIAS E INNOVACIÓN

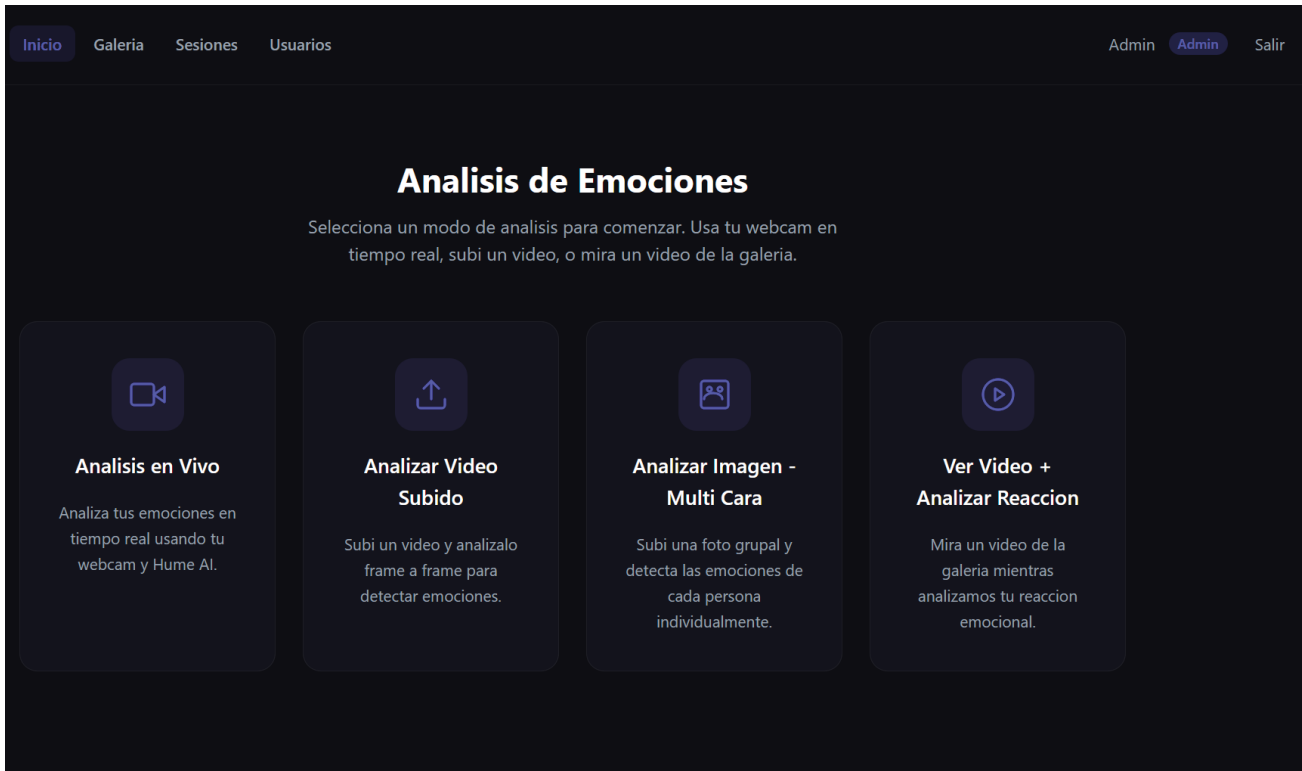
Plataforma de Inteligencia Emocional en Tiempo Real

Documento confidencial - 2026



## ¿Qué es Sense?

Sense es una plataforma de análisis emocional basada en neurociencias computacionales que detecta, mide y analiza las emociones humanas a través del rostro - en tiempo real, sobre video o sobre imágenes - utilizando inteligencia artificial de última generación.



No se basa en lo que las personas dicen. Se basa en lo que sus rostros expresan.

## El problema que resuelve

Las encuestas mienten. Los focus groups están sesgados. Las personas no siempre saben — o no quieren — decir lo que realmente sienten. Según Paul Ekman, pionero de la ciencia de las microexpresiones faciales, las emociones genuinas se manifiestan involuntariamente en el rostro en menos de 500 milisegundos. Sense captura esas señales a 4 cuadros por segundo con precisión sub-segundo. Lo que la gente dice vs. lo que realmente siente: esa brecha es donde operamos.

## Casos de uso:

### Comunicación política y campañas

#### Testeo de discursos y spots

Mostrá un spot de campaña a un grupo de votantes y medí segundo a segundo qué emociones genera. Identificá el momento exacto donde se pierde la atención, dónde hay rechazo y dónde hay conexión emocional. Iterá el mensaje antes de invertir en pauta.

#### Análisis de debates

Procesá el video del debate y obtené el perfil emocional de cada candidato a lo largo del tiempo. Detectá momentos de ansiedad, seguridad, desprecio o genuina convicción. Complementá el análisis discursivo con datos emocionales objetivos.

#### Reacción de audiencia en tiempo real

Durante un evento, discurso o town hall, monitoreá las reacciones faciales de la audiencia. Sabé en tiempo real si el mensaje está conectando o si estás perdiendo a tu público.

#### Análisis de conferencias de prensa

Una foto o video de una conferencia de prensa revela las emociones reales de los presentes - más allá de las declaraciones oficiales.

### Investigación social y opinión pública

#### Validación de mensajes

Antes de lanzar una política pública, testeá la reacción emocional del público objetivo. No preguntés qué opinan — medí qué sienten.

#### Segmentación emocional

Diferenciá cómo reaccionan distintos segmentos demográficos (por edad, sexo) al mismo estímulo. Descubrí que un mensaje que genera entusiasmo en un grupo genera rechazo en otro.

#### Detección de disonancia

Cuando alguien dice “me parece bien” pero su rostro expresa desprecio o ansiedad, hay disonancia cognitiva. Sense lo detecta. Esto es invaluable en negociaciones, mediaciones y procesos de consulta pública.

## Marketing y publicidad

### Pre-testing de creatividades

Medí la respuesta emocional a piezas publicitarias antes de lanzarlas. Optimizá el contenido basándote en datos emocionales reales, no en opiniones declaradas.

### Análisis de experiencia de usuario

Grabá a usuarios interactuando con tu producto o sitio web. Detectá frustración, confusión o deleite sin necesidad de preguntar.

### Evaluación de influencers y voceros

Analizá la autenticidad emocional de un vocero ¿Transmite confianza genuina o ansiedad encubierta?

## Recursos humanos y liderazgo

### Entrevistas laborales

Complementá la evaluación tradicional con un perfil emocional del candidato durante la entrevista. No para reemplazar el juicio humano, sino para agregar una capa de datos objetivos.

### Clima organizacional

Analizá reuniones de equipo y detectá patrones emocionales: ¿hay miedo a hablar? ¿aburrimiento? ¿genuino entusiasmo?

## Educación e investigación

### Engagement de estudiantes

Monitoreá la atención y el interés emocional durante clases virtuales o presenciales.

### Investigación académica

Herramienta de laboratorio para estudios de psicología, neurociencias, comunicación y ciencias políticas. Exportá datos estructurados para análisis estadístico.



# Cómo influir con datos emocionales

## El ciclo de validación emocional

1. CREAR - Diseñar el mensaje, discurso o pieza
2. TESTEAR - Medir la reacción emocional con Sense
3. ANALIZAR - Identificar qué funciona y qué no
4. ITERAR - Ajustar basándose en datos, no intuición
5. LANZAR - Comunicar con confianza respaldada por evidencia
6. MEDIR - Post-lanzamiento, validar el impacto real

## Lo que podés responder con Sense:

- “¿Este mensaje genera la emoción que queremos?”
- “¿En qué segundo exacto perdemos a la audiencia?”
- “¿Qué candidato transmite más autenticidad?”
- “¿La gente realmente se conmovió o solo dijo que sí?”
- “¿Cómo reaccionan los jóvenes vs. los adultos a este estímulo?”
- “¿El vocero transmite confianza o nerviosismo?”
- “¿Hay disonancia entre lo que declaran y lo que sienten?”
- “¿Cómo reaccionarían 10.000 jóvenes a este spot antes de publicarlo?”
- “¿Qué está diciendo Twitter sobre nuestro candidato en este momento?”

# ¿Qué puede hacer?

## 1. Análisis en vivo (webcam)

Conectás una cámara y Sense detecta emociones en tiempo real de todas las personas en cuadro. Cada persona recibe un identificador persistente (P1, P2, P3...) que se mantiene incluso si se mueven. Edad y sexo estimados automáticamente.

### Sesion 26 de mar de 2026, 07:12 p. m.

26 de marzo de 2026, 07:12 p. m. · 0:14 min · 24 frames



#### Emociones en este momento

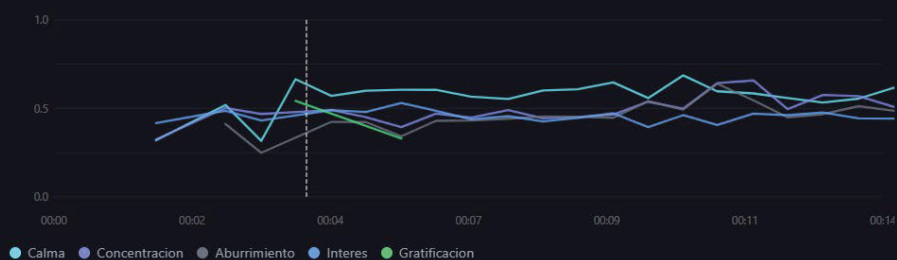
Calma	<div style="width: 66%;"></div>	66%
Gratificacion	<div style="width: 54%;"></div>	54%
Satisfaccion	<div style="width: 40%;"></div>	40%
Alegria	<div style="width: 39%;"></div>	39%
Amor	<div style="width: 34%;"></div>	34%
Alivio	<div style="width: 32%;"></div>	32%
Diversion	<div style="width: 32%;"></div>	32%
Cansancio	<div style="width: 31%;"></div>	31%

#### Resumen con IA

Genera un analisis automatico de las emociones detectadas en esta sesion usando inteligencia artificial.

☆ Generar Resumen con IA

#### Timeline de Emociones



## 2. Análisis de video grabado

Subís un video y Sense lo procesa cuadro a cuadro, extrayendo la línea temporal emocional completa. Ideal para analizar entrevistas, discursos, debates o contenido audiovisual después del hecho.

**Análisis video — 08 de mar de 2026, 02:28 p. m.**  
08 de marzo de 2026, 02:27 p. m. · 0:22 min · 13 frames

Emociones en este momento	
Concentracion	61%
Calma	54%
Aburrimiento	46%
Confusion	41%
Duda	36%
Decepcion	33%
Interes	31%
Contemplacion	27%

**Resumen con IA**  
Genera un analisis automatico de las emociones detectadas en esta sesion usando inteligencia artificial.

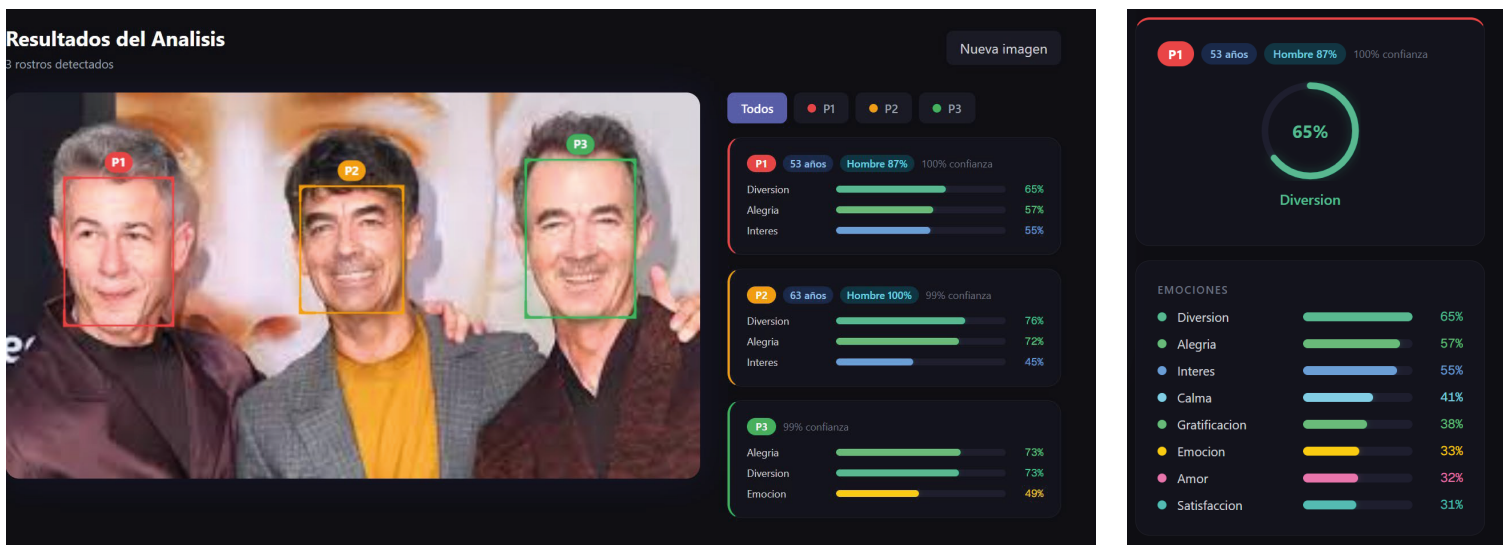
[☆ Generar Resumen con IA](#)

## 3. Análisis de reacción a contenido

Mostrás un video (publicidad, discurso político, spot de campaña) y Sense graba la reacción facial del espectador en simultáneo. Sabés exactamente en qué segundo del video la persona se emocionó, se aburrió, se enojó o se desconectó.

## 4. Análisis de imagen grupal

Subís una foto grupal y Sense identifica cada rostro con su edad estimada, sexo y las emociones dominantes. Ideal para análisis de eventos, conferencias de prensa o imágenes editoriales.



## 5. Resúmenes con IA generativa

Cada sesión puede generar un informe narrativo automático con:

Emociones dominantes y su evolución temporal

Momentos clave con timestamps exactos

Perfil emocional general

Tendencias detectadas

Recomendaciones accionables

## Resumen

El análisis de la sesión de 67 segundos revela un estado emocional predominantemente caracterizado por la calma, con una puntuación promedio significativamente más alta que otras emociones. Sin embargo, se observa una mezcla constante de emociones secundarias como el aburrimiento, la concentración y el interés, sugiriendo un estado de atención fluctuante. La persona parece estar generalmente tranquila, pero con momentos donde la atención divaga o se enfoca en algo específico.

El timeline muestra que la calma permanece como la emoción dominante durante la mayor parte de la sesión, aunque la intensidad de otras emociones varía. Por ejemplo, se observan picos de calma en varios momentos, lo que indica periodos de mayor tranquilidad. Hacia el final de la sesión (a partir de los 50 segundos), se aprecia un ligero aumento de emociones más positivas como la alegría y la satisfacción, aunque el aburrimiento y la confusión también están presentes intermitentemente, especialmente al final.

En general, el perfil emocional es bastante estable, con la calma como base y variaciones menores en otras emociones. La presencia constante del aburrimiento y la concentración sugiere una posible interacción con un estímulo que no es completamente atractivo o desafiante.

## Emociones Dominantes

Calma  58%

## Perfil General

Persona con un estado basal de calma, experimentando fluctuaciones en atención, interés y emociones relacionadas con la falta de estímulo.

## Momentos Clave

- 00:00 Inicio de la sesión, predominio de calma, aburrimiento y concentración. Fase inicial de adaptación.
- 00:05 Aumento en la concentración, aun con presencia de calma y aburrimiento.
- 00:10 Pico en interés y concentración, con una leve aparición de duda.
- 00:15 Máxima calma en este bloque temporal. Disminuye la confusión.
- 00:20 Aumento en la emoción de calma, y un pico en el interés.
- 00:25 Caída en el interés y la calma. Aumenta el aburrimiento. Posible distracción.
- 00:30 Retorno de la calma, surge cansancio y decepción. Posible fatiga mental.
- 00:35 Las emociones tienden a la baja en su intensidad, excepto el aburrimiento que se mantiene constante.
- 00:40 Ligero aumento en la calma. Se estabiliza la atención y el interés.
- 00:45 Se mantiene la calma, con ligero aumento en el interés.
- 00:50 Aumento significativo en interés, diversión y alegría. Cambio a un estímulo más positivo.
- 00:55 Continuación del estado positivo, satisfacción y calma en niveles altos.
- 01:00 Pico máximo de calma en toda la sesión. Retrasa el aburrimiento y la concentración.
- 01:05 Fuerte caída en calma. Aumento en concentración y aburrimiento. Duda.

## Tendencias

- La calma es la emoción dominante a lo largo de la sesión.
- El aburrimiento y la concentración fluctúan de manera constante, sugiriendo una atención variable.
- Hay un incremento notable en emociones positivas como alegría y satisfacción hacia el final de la sesión.
- La confusión se presenta de manera intermitente, posiblemente relacionada con la falta de claridad en la tarea o estímulo.

## Recomendaciones

- > Intentar identificar y mitigar las causas del aburrimiento para mantener la atención.
- > Asegurar que el estímulo sea lo suficientemente interesante y desafiante para evitar la distracción.
- > Si la tarea requiere concentración prolongada, tomar descansos frecuentes para evitar la fatiga mental.

## Link Público

<https://neuro-russo.netlify.app/public/2887494b85c24e0084738b0834030bc1>



## 6. Sesiones, historial y compartir

Cada análisis se guarda como una sesión consultable. Se puede compartir con un link público, exportar a PDF con QR code, y revisar los momentos clave haciendo click para ir al segundo exacto del video.

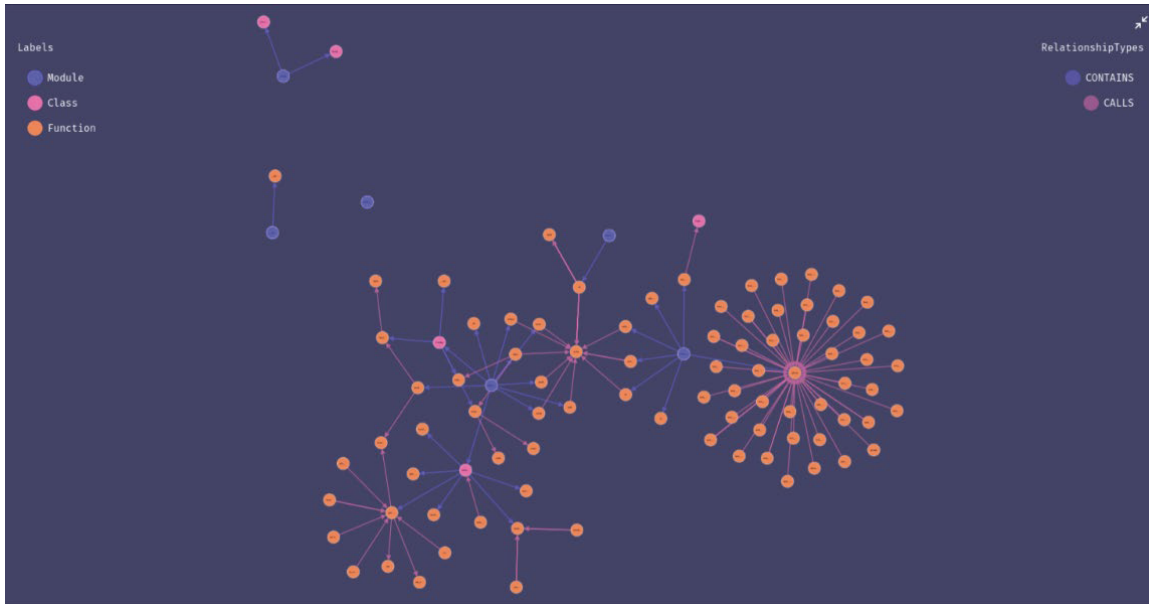
### Mis Sesiones Nueva Sesion

<p><b>Analisis de imagen - 3 rostros</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Imagen 📅 26 de mar de 2026, 07:09 p. m. 👥 3 rostros</p>	<p><b>Analisis de imagen - 3 rostros</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Imagen 📅 26 de mar de 2026, 06:29 p. m. 👥 3 rostros</p>
<p><b>Analisis de imagen - 3 rostros</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Imagen 📅 26 de mar de 2026, 06:15 p. m. 👥 3 rostros</p>	<p><b>Reaccion a "colibri" — 26 de mar de 2026, 05:44 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #4a5568; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Analizado</span></p> <p>📎 Video 📅 26 de mar de 2026, 05:42 p. m. ⌚ 01:07 ☆ Resumen IA</p>
<p><b>Reaccion a "neuro todino" — 25 de mar de 2026, 08:27 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Video 📅 25 de mar de 2026, 08:27 p. m. ⌚ --:--</p>	<p><b>Analisis video — 09 de mar de 2026, 10:41 a. m.</b> <span style="float: right; background-color: #4a5568; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Analizado</span></p> <p>📎 Video 📅 09 de mar de 2026, 10:40 a. m. ⌚ 01:03 ☆ Resumen IA</p>
<p><b>Analisis video — 08 de mar de 2026, 02:34 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Video 📅 08 de mar de 2026, 02:33 p. m. ⌚ 00:22</p>	<p><b>Analisis video — 08 de mar de 2026, 02:28 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Video 📅 08 de mar de 2026, 02:27 p. m. ⌚ 00:22</p>
<p><b>Analisis video — 08 de mar de 2026, 02:13 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Video 📅 08 de mar de 2026, 02:13 p. m. ⌚ 00:22</p>	<p><b>Analisis video — 08 de mar de 2026, 02:11 p. m.</b> <span style="float: right; background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 5px;">Completada</span></p> <p>📎 Video 📅 08 de mar de 2026, 02:11 p. m. ⌚ 00:22</p>

## 7. Simulador de Agentes Virtuales

Sense incluye un simulador de audiencia virtual impulsado por IA generativa. Cargás un discurso, video o pieza de comunicación y el sistema genera un público sintético — cientos o miles de “agentes” con perfiles demográficos variados (edad, género, orientación política, nivel socioeconómico) — que reaccionan al contenido produciendo opiniones, sentimientos y niveles de adhesión simulados.

Esto permite pre-testear mensajes a escala masiva antes de exponerlos al público real. ¿Cómo reaccionarían 5.000 personas de entre 18 y 25 años a este spot de campaña? ¿Qué segmentos rechazarían este discurso? El simulador responde en minutos lo que un focus group tarda semanas.



### Capacidades clave:

- Generación de audiencias sintéticas con perfiles configurables (edad, género, ideología, región)
- Simulación de reacciones emocionales, opiniones escritas y nivel de adhesión/rechazo
- Segmentación por cohortes para comparar respuestas entre grupos demográficos
- Dashboard con mapa de calor emocional, nube de palabras de opiniones y métricas de impacto
- Escalable de 100 a 100.000 agentes por simulación

## 8. Medidor de Sentimiento en Redes Sociales

Sense se conecta a Twitter/X, Facebook e Instagram para monitorear en tiempo real el sentimiento público sobre temas, personas, marcas o eventos. Utilizando procesamiento de lenguaje natural (NLP) combinado con análisis de imágenes y videos publicados, la plataforma clasifica las reacciones en positivas, negativas y neutras, y las desglosa por emoción específica.

¿Cómo reaccionó Twitter al discurso del candidato? ¿Qué emociones predominan en los comentarios de Instagram sobre tu campaña? ¿Hay una crisis de sentimiento negativo en Facebook que aún no llegó a los medios? Sense lo detecta antes que nadie.

### Capacidades clave:

- Monitoreo en tiempo real de menciones, hashtags y keywords en Twitter/X, Facebook e Instagram
- Clasificación emocional de texto (NLP) e imágenes/videos publicados (visión por computadora)
- Alertas de crisis: detección temprana de picos de sentimiento negativo o viral
- Timeline de sentimiento: evolución emocional hora a hora, día a día
- Segmentación por red social, idioma, región geográfica y tipo de contenido
- Reportes automáticos con IA que narran el estado de opinión y recomiendan acciones

## Taxonomía emocional

Sense detecta más de 30 emociones distintas, basadas en la taxonomía de Hume AI (derivada de investigación en psicología afectiva):

Positivas	Negativas	Complejas
Alegría	Enojo	Confusión
Diversión	Ansiedad	Contemplación
Interés	Miedo	Nostalgia
Amor	Horror	Asombro
Admiración	Asco	Aburrimiento
Orgullo	Tristeza	Empatía
Alivio	Decepcion	Vergüenza
Calma	Desprecio	Deseo

Cada emoción tiene un score de 0% a 100%, actualizado en tiempo real.

## Fundamento neurocientífico

### Microexpresiones y el Sistema FACS

El Facial Action Coding System (FACS), desarrollado por Ekman y Friesen, codifica los movimientos musculares faciales en Unidades de Acción (AU). Sense utiliza modelos de deep learning entrenados sobre millones de rostros que detectan estos patrones musculares y los mapean a estados emocionales.

### La ventaja sobre métodos tradicionales

- **Encuestas:** Sesgo de deseabilidad social — la gente responde lo que cree que debería responder
- **Focus groups:** Sesgo de conformidad grupal — las opiniones se contagian
- **Entrevistas:** Sesgo del entrevistador — las preguntas condicionan las respuestas
- **Sense:** Mide la respuesta emocional involuntaria, sin intermediación verbal

### Validez científica

La detección de emociones por expresión facial tiene décadas de investigación detrás (Ekman 1971, Russell 1994, Barrett 2017). Los modelos modernos de IA superan la precisión humana en la detección de microexpresiones que duran menos de 200ms — señales que un observador humano no puede percibir conscientemente.

## Diferenciadores Técnicos

Sense detecta más de 30 emociones distintas, basadas en la taxonomía de Hume AI (derivada de investigación en psicología afectiva):

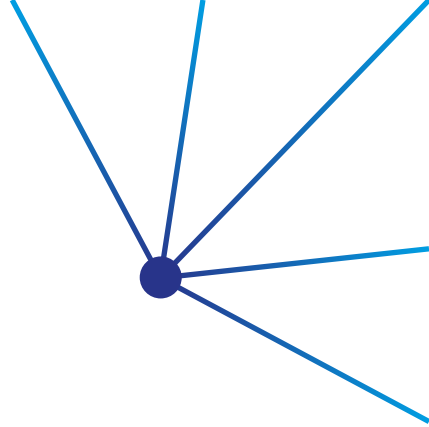
Características	Sense
Detección en tiempo real	4 FPS, latencia < 500ms
Multi-cara simultánea	Hasta 8+ personas con tracking persistente
Identificación de personas	P1, P2, P3... se mantienen entre cuadros
Edad y sexo	Estimación automática por face-api.js
Emociones detectadas	30+ estados emocionales
Análisis de reacción	Video + webcam sincronizados
Resumen con IA	Gemini 2.0 genera informes narrativos
Momentos clave	Timestamps clickeables con emoción e intensidad
Compartir	Links públicos sin login requerido
Exportar	PDF con QR code
Privacidad	Videos almacenados encriptados en Cloudflare R2
Multi-usuario	Roles admin/usuario con gestión centralizada
Simulador de agentes	Audiencia virtual de 100 a 100.000 agentes
Sentimiento en redes	Twitter/X, Facebook e Instagram en tiempo real con alertas

# Arquitectura y tecnología

## El ciclo de validación emocional

- **Motor emocional:** Hume AI — líder mundial en IA emocional, fundado por investigadores de Google DeepMind y Columbia University
- **Reconocimiento facial:** face-api.js — modelos de deep learning para detección, landmarks, descriptores, edad y sexo
- **IA generativa:** Google Gemini 2.0 — análisis y narración de patrones emocionales
- **Infraestructura:** Next.js + PostgreSQL + Cloudflare R2
- **Seguridad:** Autenticación con JWT, contraseñas hasheadas con bcrypt, tokens de acceso público aleatorios

Perfil	Uso principal
Consultoras políticas	Testeo de discursos, spots y candidatos
Agencias de publicidad	Pre-testing de creatividades
Equipos de campaña	Validación de mensajes y reacción de audiencia
Investigadores	Estudios de opinión pública y comportamiento
Áreas de RRHH	Evaluación de entrevistas y clima
Comunicación corporativa	Entrenamiento de voceros y presentaciones
ONGs y organismos públicos	Consulta ciudadana y validación de políticas
Universidades	Investigación en neurociencias y comunicación



Sense convierte rostros en datos y datos en decisiones,  
midiendo lo que las personas realmente sienten, no lo que dicen sentir.

# BUCCDESS SENSE

NEUROCIENCIAS E INNOVACIÓN

Plataforma de inteligencia emocional aplicada





# BUCCDESS

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN