

Création de PNJ basés sur l'expérience utilisateur via l'apprentissage machine

Noa JELSCH, Yannick LOIS, Benoît MULLER
CESI École d'Ingénieurs

11 Juillet 2025

Table des matières

1	Introduction	2
2	État de l'art / Revue de littérature	2
2.1	IA et comportements humains dans les jeux	2
2.2	Méthodes de collecte de données comportementales	2
2.3	Apprentissage machine pour PNJ	2
2.4	Cas d'étude existants	2
2.5	Outils et frameworks disponibles	2
3	Méthodologie	2
4	Réalisation et expérimentations	2
5	Synthèse et discussion	2
6	Conclusion	2
	Annexes	2
	Références bibliographiques	2

1 Introduction

- Contexte général du sujet
- Problématique et justification scientifique
- Objectifs de la recherche

2 État de l’art / Revue de littérature

- 2.1 IA et comportements humains dans les jeux
- 2.2 Méthodes de collecte de données comportementales
- 2.3 Apprentissage machine pour PNJ
- 2.4 Cas d’étude existants
- 2.5 Outils et frameworks disponibles

3 Méthodologie

- Choix du jeu et du type de données à collecter
- Prétraitement des données et sélection des features
- Modèle d’apprentissage retenu (supervisé ou RL)
- Justification des choix techniques

4 Réalisation et expérimentations

- Collecte et traitement des données
- Entraînement du modèle
- Évaluation des performances
- Analyse des résultats

5 Synthèse et discussion

- Résumé des apports
- Limites de l’approche
- Perspectives d’amélioration
- Réflexion personnelle et lien avec le projet professionnel

6 Conclusion

Annexes

Références bibliographiques