

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