

# Sélecteur multimodal : du texte à l'image

## SAÉ BUT3 5.Real.01 – 2024 – Situation d'Apprentissage et d'Évaluation – Développement avancé

[L'application : un sélecteur multimodal](#)

 [Exemples de sélecteurs pour vous alimenter en idées](#)

 [Voici quelques questions non-exhaustives à vous poser pour bien démarrer le projet](#)

[Fonctionnalités obligatoires](#)

[Livrables obligatoires](#)

[Livrables et fonctionnalités supplémentaires](#)

[Contraintes organisationnelles](#)

[Évaluation et compétences ciblées](#)

## L'application : un sélecteur multimodal

Les sélecteurs multimodaux sont souvent utiles dans le contexte des applications générant du contenu utilisateur. Cependant, la majorité du contenu utilisateur est constitué de texte (forums, chats, etc.) ou de vidéos (tiktok, shorts, etc.), il convient donc de répondre à ce besoin.

Notre entreprise, l'IUT Villetaneuse Corp., souhaite commercialiser un produit orienté vers les sélecteurs d'image à partir du texte en cours, ces derniers étant souvent sommaires, non modulables ou pire encore : indisponibles ! (pensez au sélecteur d'emojis sous linux, uniquement utilisable sous GTK ou sous une distribution précise par exemple 🤖). L'IUT Villetaneuse Corp., dans sa grande bonté, vous laisse le champ libre quant à la thématique d'application d'un tel sélecteur.

L'IUT villetaneuse Corp. a donc besoin d'une équipe de développeurs compétents, qui fourniront une application développée proprement en équipe (compétence 1 – développement), optimisée et pas trop gourmande en ressources (compétence 2 – algorithmique) et avec un aspect commercial travaillé (compétence 3 – communication). Cette équipe... c'est VOUS ! 😊

### Exemples de sélecteurs pour vous alimenter en idées

- sélecteur de produit cosmétique en fonction du besoin écrit textuellement
- sélecteur d'emojis avec aspects systèmes différents (android, ios, etc.) en fonction de la saisie utilisateur
- sélecteur de logo de club de sport en fonction du nom d'un joueur saisi
- etc. (Surprenez-nous !)



? Voici quelques questions non-exhaustives à vous poser pour bien démarrer le projet

- Comment représenter les données ?
- Comment obtenir une bonne performance pour un tel système ?
- Quel type d'application ? Web-based ou mobile-based ?
- Quel nom / branding / logo pour l'application ?
- Comment échanger / communiquer entre vous ?

## Fonctionnalités obligatoires

- Métriques de performance avec historique : consommation des ressources systèmes ; temps de réponse max, min, moyen ; etc.
- Propositions des recommandations de manière asynchrone
- Interface utilisateur travaillée, justifiée et motivée (pourquoi avoir une telle disposition, etc.)
- Licence open-source au choix : <https://opensource.org/licenses> Attention à bien justifier son choix

## Livrables obligatoires

- Au moins trois versions exécutables. Par exemple :
  - a. Proof-of-concept (POC) avec dummy database
  - b. Version fonctionnelle réelle avec fonctionnalités limitées ou interface sommaire
  - c. Version finale peaufinée avec branding et usage commercial
- Un rapport avec présentation de l'application, du branding, justifications, etc. Ce rapport est à mettre dans un fichier markdown.
  - a. Un test utilisateur final doit être prévu dans ce rapport : par un camarade de classe, ou autre personne
- Le code source, ou plus précisément, le dépôt git du code source.

## Livrables et fonctionnalités supplémentaires

Si le cœur ❤️ vous en dit, vous pouvez ajouter toute fonctionnalité ou éléments à livrer. N'oubliez pas de justifier succinctement ces ajouts.

## Contraintes organisationnelles

- Utiliser git pour échanger au sein des équipes
- Prévoir des jalons pour la création de l'application mais surtout pour son intégration, jusqu'à la mise en production (en local dans les faits)
- Utilisation des conventions de nommage des versions :  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_versioning](https://en.wikipedia.org/wiki/Software_versioning)

## Évaluation et compétences ciblées

L'évaluation se fait par compétence. Chaque compétence est évaluée indépendamment des autres. Toutes les compétences ont une valeur égale dans l'évaluation.

Voici les responsables de l'évaluation pour chaque compétence :

- **Développement** : Développer — c'est-à-dire concevoir, coder, tester et intégrer — une solution informatique pour un client.
  - Jean-Christophe Dubacq : [jean-christophe.dubacq@univ-paris13.fr](mailto:jean-christophe.dubacq@univ-paris13.fr)
  - Gaël Guibon : [guibon@lipn.univ-paris13.fr](mailto:guibon@lipn.univ-paris13.fr)
- **Optimisation** : Proposer des applications informatiques optimisées en fonction de critères spécifiques : temps d'exécution, précision, consommation de ressources.
  - David Hébert : [hebert@univ-paris13.fr](mailto:hebert@univ-paris13.fr)
- **Communication** : Acquérir, développer et exploiter les aptitudes nécessaires pour travailler efficacement dans une équipe informatique.
  - Marie-Eva Lesaunier : [marieevalesaunier@gmail.com](mailto:marieevalesaunier@gmail.com)