

TAL & ACA @ EVIJV

François Bouchet
LIP6 / UPMC
francois.bouchet@lip6.fr

28 septembre 2018

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les principales étapes de traitement de la langue naturelle
- Savoir réaliser certaines de ces étapes sur du texte à l'aide d'outils dédiés
- Connaître des exemples d'utilisation de la langue naturelle dans les jeux vidéos
- Comprendre les principes de base de fonctionnement d'agents conversationnels
- Avoir manipulé une architecture de chatbot simple

Planning séances TAL&ACA@EVIJV

- **28/09** : introduction aux principes du TAL + NLTK (1/2)
- **19/10** : utilisation d'une bibliothèque de TAL (Python NLTK) (2/2)
- **26/10** : présentation et prise en main du toolkit JavaScript d'ACA
DIVA

--- vacances de fin d'année ---

- **11/01** : TAL dans le jeu vidéo
+ séance « support » pour les projets/mini-projets
- **18/01** : soutenances des mini-projets TAL/ACA
- **25/01** : soutenances projets EVIJV

Modalités d'évaluation

- 20% de la note EVIJV
- 2 options :
 - mini-projet indépendant
 - Un jeu centré sur le dialogue
 - Un ou plusieurs agents
 - partie interaction en langue naturelle dans le projet EVIJV Unity
 - Au cas par cas
 - Doit servir la mécanique de jeu choisie
 - /!\ : ne pas le négliger
- Choix pour le 15/10 au plus tard
(me notifier par mail : francois.bouchet@lip6.fr)

Mini-projet

- Binôme ou monôme
- Cahier des charges (1-2 pages)
 - Date : 01/11 au plus tard
 - Contenu : expliqué le 26/10 lors de la présentation du toolkit
- Soutenance séparée le 18/01 (~10 minutes par groupe)
- A remettre :
 - Analyse de corpus (avec NLTK)
 - Code source et ressources du projet

Partie intégrée au projet Unity

- Même groupe que pour le projet
- Section supplémentaire dans le cahier des charges intermédiaire :
 - Comment le TAL s'insère dans votre projet ?
 - Quelle(s) mécanique(s) de jeu sert-il ?
 - Avec quelle(s) autre(s) partie(s) interagit-il ?
 - Penser à un mode dégradé
- 5 minutes supplémentaires lors de la soutenance du 18/01 :
 - Qu'est-ce qui a été implémenté ? Comment ?
 - Quelles difficultés rencontrées ?
 - Améliorations possibles ?
- A remettre : le code du projet Unity (rien de plus)