

Signify

Sommaire

Introduction au projet

- 1.1 Présentation générale
- 1.2 Objectifs et public cible

Présentation de l'équipe

- 2.1 Composition de l'équipe
- 2.2 Rôles et responsabilités

Cibles du projet

- 3.1 Personnes sourdes ou malentendantes
- 3.2 Aidants
- 3.3 Personnes curieuses

Concurrence

- 4.1 Principaux concurrents
- 4.2 Différenciation de Signify

La Charte graphique

- 5.1 Logo et symboles
- 5.2 Palette de couleurs
- 5.3 Iconographie et illustrations

Fonctionnalités clés

- 6.1 Reconnaissance des signes par l'IA
- 6.2 Modes d'apprentissage
- 6.3 Gamification et niveaux
- 6.4 Accessibilité multi-plateforme
- 6.5 Communauté et rappels personnalisés

Business Model

- 7.1 Modèle freemium
- 7.2 Publicité
- 7.3 Partenariats éducatifs
- 7.4 Sponsoring et levée de fonds

Technologie

- 8.1 Front-End
- 8.2 Back-End
- 8.3 IA

Introduction au projet

Le projet Signify est une plateforme innovante dédiée à l'apprentissage de la langue des signes française (LSF).

L'objectif est de rendre cet apprentissage accessible, ludique et interactif, en particulier pour les personnes atteintes de déficiences auditives ou celles souhaitant apprendre la LSF par curiosité. Le projet propose une expérience gratuite, soutenue par la gamification et des fonctionnalités guidées par l'intelligence artificielle (IA) pour offrir une approche engageante et facile à suivre.



Présentation de l'équipe



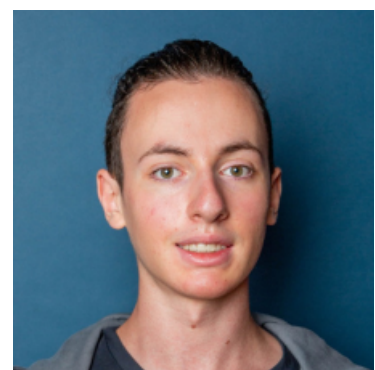
Valentin Maurel
Développeur back-end



Antoine Rospars
Développeur back-end



Jean-Pierre Janopoulos
Développeur IA



Lenny Vigeon
Développeur IA



Yann Lebib
Développeur front-end



Enzo Pfeiffer
Développeur front-end

Cibles du projet

Le projet Signify s'adresse à plusieurs types de publics :

Personnes sourdes ou malentendantes : Pour ces utilisateurs, Signify offre un moyen d'améliorer leur communication et d'apprendre facilement la langue des signes.

Aidants : Les proches et professionnels de santé qui accompagnent les personnes sourdes ou malentendantes peuvent utiliser Signify pour apprendre la LSF et mieux interagir avec ceux qu'ils aident.

Personnes curieuses : Ceux qui, par curiosité ou par intérêt personnel, souhaitent découvrir une nouvelle langue et une nouvelle culture.

Exemple de profil utilisateur :

Amélie (16 ans) : Étudiante devenue sourde après un accident, elle utilise Signify pour améliorer sa communication.

Camille (53 ans) : Comptable souhaitant apprendre la LSF pour interagir avec sa nièce sourde.

Éric (24 ans) : Informaticien curieux d'apprendre la langue des signes pour le plaisir.

Concurrence

Le marché des applications d'apprentissage de la langue des signes est dominé par plusieurs acteurs, mais Signify se démarque par sa gratuité et sa forte gamification.

Voici les principaux concurrents :

Pause LSF : Offre des contenus de qualité mais sans gamification ni IA.

Elix : Une plateforme payante, bien structurée mais accessible uniquement via des abonnements, ce qui peut décourager certains utilisateurs.

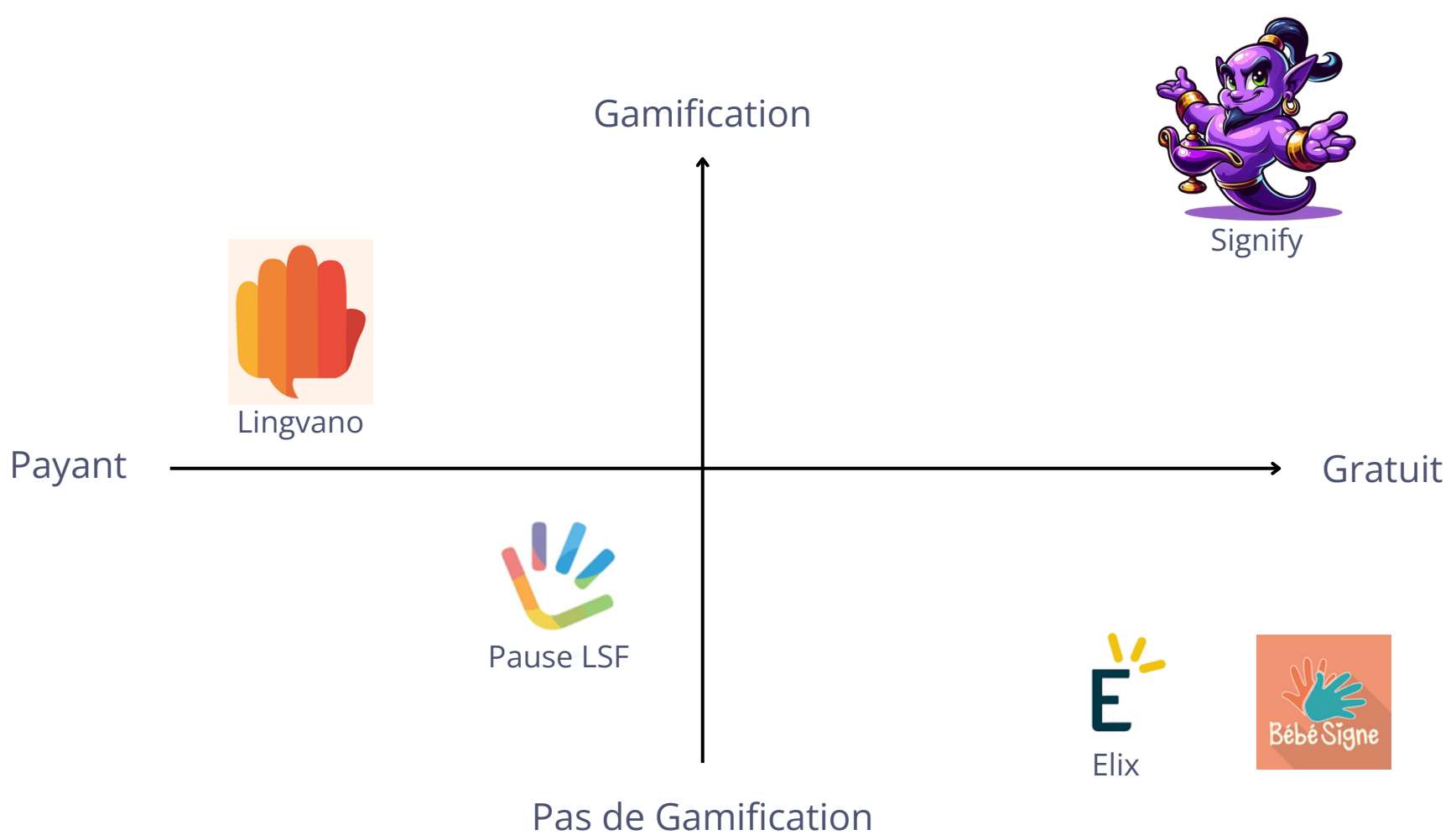
Lingvano : Une application payante également, mais avec une approche similaire en termes de gamification et de progression.

Signify se distingue par :

Une approche totalement gratuite (freemium avec options premium).

Une gamification poussée, motivant les utilisateurs à progresser grâce à des systèmes de points et de niveaux.

L'intégration de l'intelligence artificielle pour reconnaître les signes et personnaliser l'apprentissage.



La Charte graphique

La charte graphique joue un rôle essentiel dans la communication visuelle du projet Signify, garantissant une identité forte et cohérente sur tous les supports. Voici les éléments constitutifs de cette charte graphique.

Le Logo

La mascotte du projet Signify est un génie souriant, représenté dans des tons violets vifs, en écho aux valeurs de magie, de découverte et d'accessibilité. Ce génie, sortant d'une lampe, incarne le soutien et l'accompagnement que la plateforme souhaite offrir à ses utilisateurs dans l'apprentissage de la LSF.

Palette de couleurs



Texte principal : Blanc (white) pour garantir une lisibilité claire sur les fonds violets.

Texte secondaire : Gris clair (lightgray), utilisé pour les informations secondaires ou les sous-titres.

Cette palette permet de transmettre des émotions telles que la confiance, l'optimisme et la modernité, tout en étant agréable et accueillante.

Iconographie et Illustrations

Les illustrations, à l'image du génie mascotte, sont colorées et expressives. Le style cartoon est privilégié pour attirer l'attention des utilisateurs, en particulier des jeunes et des étudiants, tout en reflétant un ton accessible et ludique. L'iconographie reste simple et intuitive, facilitant la navigation à travers l'application et le site web.

Fonctionnalités clés

Les fonctionnalités de Signify sont conçues pour offrir une expérience d'apprentissage complète et engageante :

Reconnaissance des signes par l'intelligence artificielle : Grâce à l'IA, l'application peut reconnaître les signes faits par l'utilisateur et offrir des retours en temps réel.

Pratique des signes : L'utilisateur apprend les signes à travers des leçons progressives.

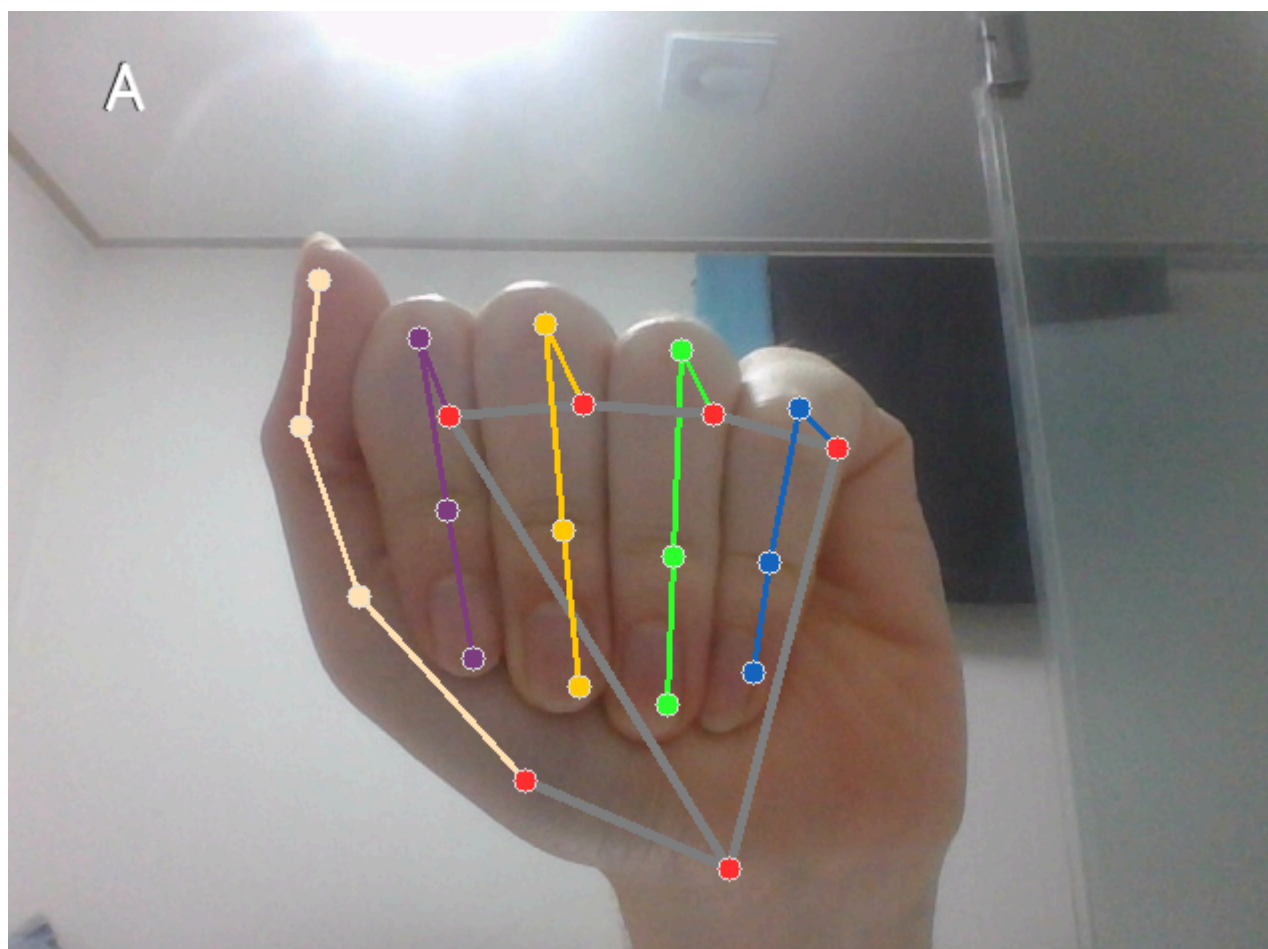
Compréhension des signes : Exerce la reconnaissance et la compréhension visuelle de la LSF.

Gamification : Système de niveaux, de scores, de streak (séries quotidiennes) et de classements (leaderboards) pour encourager la pratique régulière.

Accessibilité multi-plateforme : Disponible sur web et mobile, permettant un accès à tout moment.

Rappels personnalisés : Notifications pour encourager la pratique quotidienne et maintenir la progression.

Prototype de notre IA pour reconnaître l'alphabet de la LSF



Business Model

Le modèle économique de Signify repose sur un format freemium, garantissant une accessibilité gratuite tout en offrant des services premium pour les utilisateurs souhaitant aller plus loin.

Voici les principales sources de revenus :

Abonnement Premium : Propose des fonctionnalités avancées, comme des cours personnalisés, des rapports détaillés sur la progression et l'accès à des contenus exclusifs.

Publicité dans la version gratuite : Les utilisateurs de la version gratuite peuvent voir des publicités légères, non-intrusives, qui permettent de financer l'application sans affecter l'expérience utilisateur.

Partenariats éducatifs : Collaboration avec des institutions d'apprentissage des langues et des associations pour promouvoir l'utilisation de Signify dans les établissements éducatifs.

Sponsoring et levées de fonds : Grâce aux sponsors et aux investisseurs, Signify bénéficie d'un soutien financier pour développer de nouvelles fonctionnalités et élargir son offre.

Business Model Canvas

Signify

DATE :
17/06/2024

Signify

VERSION :
1.0.0

PARTENAIRES CLÉ <ul style="list-style-type: none">• Fournisseurs de cloud• Services de paiement• Influenceurs• Institutions éducatives• Institutions linguistiques• Investisseurs• Sponsors	ACTIVITÉS CLÉ <ul style="list-style-type: none">• Dev et maintien de l'app• Création de nouveaux cours• Développement IA pour optimiser apprentissage• Marketing et acquisition de nouveaux utilisateurs	APPORT <ul style="list-style-type: none">• Accès gratuit à l'apprentissage de la langue des signes française (LSF)• Apprentissage ludique et interactif via gamification• Accessibilité sur diverses plateformes (web, mobile)• Apprentissage accompagné avec IA• Communauté d'apprenants pour encourager l'interaction et la pratique	RELATION CLIENT <ul style="list-style-type: none">• Notifications et rappels personnalisés• Interactions communautaires et sociales• Programmes de fidélité et récompenses via la gamification	AUDIENCE VISÉE <ul style="list-style-type: none">• Personne atteinte de problème d'audition ou de parole• Personnel soignant accompagnant des personnes avec des problèmes d'audition ou de parole.• Individus apprenant une langue pour des raisons personnelles• Individus apprenant une langue par pure curiosité.• Professionnels améliorant leurs compétences linguistiques pour le travail
	RESSOURCES CLÉ <ul style="list-style-type: none">• Équipe de développeurs• Équipe éducative (linguistes, enseignants)• DB d'utilisateurs• Algorithmes d'IA et de machine learning		PLATEFORME <ul style="list-style-type: none">• App (Web, Android, IOS)• Réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram)• Campagnes marketing en ligne• Partenariats avec des institutions éducatives	
COUT DE DÉVELOPPEMENT <ul style="list-style-type: none">• Développement et maintenance de la plateforme• Salaires du personnel (développeurs, éducateurs, marketeurs)• Frais de marketing et d'acquisition de clients• Coûts d'infrastructure et de cloud• Frais de recherche et développement• Publication sur les stores			SOURCES DE REVENU <ul style="list-style-type: none">• Abonnements premium• Publicité sur la version gratuite de l'application• Partenariats éducatifs et sponsors• Levée de fond• Mise en production d'un accès anticipé	

Technologies

Le projet Signify s'appuie sur une architecture technologique moderne et performante, permettant une expérience utilisateur fluide et optimisée.

Voici les principaux composants technologiques :

Front-End

Le front-end de Signify est développé avec React TypeScript et Vite, un bundler rapide et léger. Ces technologies garantissent une interface utilisateur réactive et performante. Le design est conçu pour être responsive, assurant une utilisation fluide sur tous les appareils, des smartphones aux ordinateurs de bureau, tout en respectant les principes d'accessibilité pour les personnes malentendantes.



Back-End

Le back-end est construit avec NestJS, un framework Node.js puissant, offrant une structure modulaire et robuste pour la gestion des API et des requêtes serveur. Les données sont stockées et gérées avec PostgreSQL, une base de données relationnelle fiable et performante, permettant une gestion efficace des utilisateurs, des statistiques d'apprentissage et des scores.



Intelligence Artificielle (IA)

L'IA de Signify repose sur Python avec le framework PyTorch pour la reconnaissance des signes en temps réel via la caméra des utilisateurs.

PyTorch, reconnu pour ses capacités en deep learning, permet d'entraîner des modèles précis pour la reconnaissance gestuelle et de les améliorer continuellement.



Notre site web

url

QR CODE

Notre site web