

Plan de développement

*Prototype d'agent
conversationnel pour les
séniors*

Plan de développement

Prototype d'agent conversationnel pour les séniors

Les informations d'identification du document

Référence du document :	D3
Version du document :	1.01
Date du document :	13 janvier 2025
Auteur(s) :	Matis Basso Diane Craig

Les éléments de vérification du document

Validé par :	Damien Pellier
Validé le :	13/1/25
Soumis le :	13/1/25
Type de diffusion :	Document électronique (.odt)
Confidentialité :	

Mots clés : modèle de plan de développement, exemple à adapter, ...

1.Sommaire

Sommaire	3
1. Introduction (ou préambule).....	5
1.1. Objectifs et méthodes	5
1.2. Documents de référence	5
2. Guide de lecture	5
2.1. Maîtrise d'œuvre	5
2.2. Maîtrise d'ouvrage	5
3. Concepts de base	5
4. Organisation	5
4.1. Décomposition en tâches.....	5
4.2. Structure des équipes.....	5
5. Planification	5
6. Cycle de vie.....	6
7. Méthodes et outils	6
8. Documentation	6
8.1. Présentation	6
8.2. Standard et outils.....	6
9. Qualité	6
10. Annexes	6
11. Glossaire	6
12. Références	6
13. Index.....	7

2.Introduction

Cette application se distingue en trois parties essentielles : l'interface, l'agent conversationnel et les activités proposées.

3.Interface

3.1. Objectif

L'interface doit être ergonomique et adaptée aux utilisateurs. Dans ce cas, la méthode des persona est appliquée. Ce persona est développé au cours des ateliers de co-conception.

3.2. Utilisation

L'interface se scinde en deux parties. L'une est l'interface pour l'agent conversationnel. L'autre pour les activités.

3.3. Description du contenu

La première interface est composé d'un champ de texte et de boutons. Le champ de texte correspond à la question de l'agent conversationnel. Les boutons sont présents en dessous du champ de texte : celui-ci représente les réponses de l'utilisateur. Ces boutons redirigent vers une activité.

La composition de la deuxième interface est similaire à la première. A l'exception d'un cadre réservé à la représentation graphique de l'activité. Le champ de texte doit afficher une question demandant si l'utilisateur est prêt. Lorsque l'utilisateur est prêt, il appuie sur un bouton pour démarrer l'activité. Quand l'activité est terminée, un message est affiché à l'écran.

4.Agent conversationnel

4.1. Objectif

L'agent conversationnel se doit d'être au plus amical, au mieux cordial.

4.2. Utilisation

L'agent conversationnel a accès aux activités et est représenté sous forme d'interface.

4.3. Description du contenu

Des listes de questions et de réponses sont utilisées afin de simplifier la communication. Ces listes sont préparées à l'avance, afin de simplifier la communication.

5.Activités

5.1. Objectif

Les activités doivent être ludiques et répondre à une problématique de déclin cognitif, tels que le déclin de la mémoire ou le déclin de l'attention.

5.2. Utilisation

Les activités sont proposées après la réponse de l'utilisateur.

5.3. Description du contenu

Chacune des activités répond à un besoin différent. Un système de score est prévu pour chaque activité afin de mesurer la réussite ou non à la tâche correspondante.