

Application de compagnon virtuel sur smartphone

Première soutenance

Mathis Ruffieux & Néréis Dugaleix

Sommaire

I) Contexte

- 1) Historique du projet
- 2) Pourquoi l'a t-on choisi

II) Description de la demande

- 1) Les différents acteurs
- 2) Fonctionnalités attendues
- 3) Les contraintes

III) Planification

- 1) Ce qu'on a fait
- 2) Ce qu'il reste à faire
- 3) Validation (les tests)

I) Contexte

1) Historique du projet

Projet SCUSI Kouno Tori en partenariat avec l'université de Kobe au Japon

Application de compagnon virtuel sur smartphone pour discuter avec :

- les personnes âgées
- les personnes isolés

En utilisant LINE



Des questions quotidiennes :

"Bonjour, comment allez-vous aujourd'hui?"



I) Contexte



1) Historique du projet

L'année dernière un groupe d'étudiants a fait un premier travail de recherches puis a essayé de refaire cette application avec les technologies de Flutter & Dart.

On souhaite développer une nouvelle application sous la forme d'une discussion avec le robot.



I) Contexte

2) Pourquoi l'a t-on choisi

Pour répondre à un besoin :

- Aider les personnes âgées
- personnes isolés

Technologies prometteuses

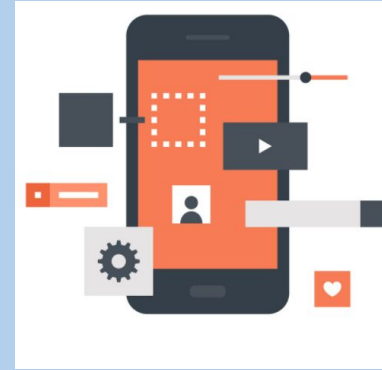
Développement mobile Flutter & Dart

La notion d'IA

En lien avec notre master

La dimension internationale

Partenariat avec le Japon



II) Description de la demande

1) Les différents acteurs sont :

- Les utilisateurs de l'application qui vont converser avec le robot
- Une personne qui mettra à jour les scénarios de dialogues
- Une personne qui récupérera les données pour faire des analyses



II) Description de la demande

Première maquette de l'application

2) Fonctionnalités attendues

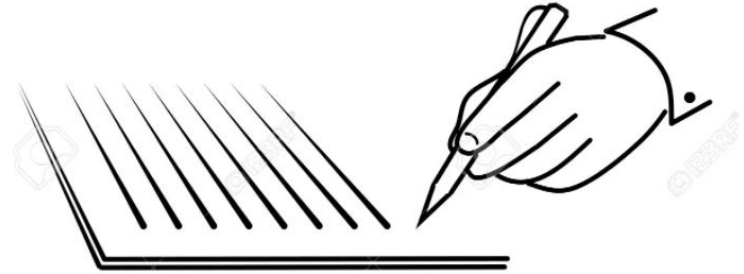
- Questions posées quotidiennements
- Discussions avec un robot
- Adaptabilité en fonction de l'utilisateur
(demander son nom, son âge etc.)



II) Description de la demande

2) Fonctionnalités attendues

- Écrire dans un journal
- Sauvegarder les données en local
(pour les récupérer manuellement)



Trois langues :

- Français
- Anglais
- Japonais



II) Description de la demande

3) Les contraintes

- Passer la commission d'éthique
Travail sur des données sensible pouvant être liées au secret médical
- Développer notre propre application
Sans passer par LINE ou Whatsapp
- Ne pas stocker les données en lignes
On utilisera SQF lite

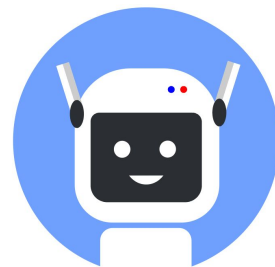


II) Description de la demande

3) Les contraintes

- L'interlocuteur ne doit pas être trop humanisant

On utilise un avatar de robot



Si possibilité d'effectuer une mobilité au Japon :

- Attendre que les frontières ouvrent

III) Planification

1) Ce qu'on a fait

- Prise en main et compréhension du sujet
- Des RDVs pour proposer des idées définir les attentes
- Création de la maquette de l'interface de dialogue (**vidéo**)
- Création du robot
- Tournage d'interviews



III) Planification

2) Ce qu'il reste à faire

- Apprentissage de Flutter et Dart
- Développer l'interface puis les scénarios
- Implémenter le journal
- Implémenter la BD avec SQF lite
- Implémenter les différents boutons
- Traduire en Anglais et en Japonais
- Tester l'application



III) Planification

3) Validation de l'application

- Télécharger l'application sur un smartphone Android et IOS (avec différentes tailles d'écran)
- Tester la première ouverture de l'application
- Tester de dialoguer avec le robot
- Écrire dans le journal
- Mettre à jour les scénarios
- Récupérer manuellement les données d'un téléphone
- Changer la langue avec un bouton



Conclusion

Avez-vous des questions ?