Běžecká aplikace s Al hlasovým průvodcem Al voice-guided app for runners

Kryštof Gärtner

České vysoké učení technické v Praze
Fakulta Elektrotechnická
Otevřená Informatika
Vedoucí: Ing. Karel Frajták, Ph.D.

19. 6. 2024

Motivace

- Existující běžecké aplikace
 - Coaching skrz přednahrané statické audio
 - Motivace, tvorba navýků, nové znalosti
- Využití velkého jazykového modelu (LLM)
 → dynamické generování doprovodu
- Neexistující alternativa
- Minimální výzkum





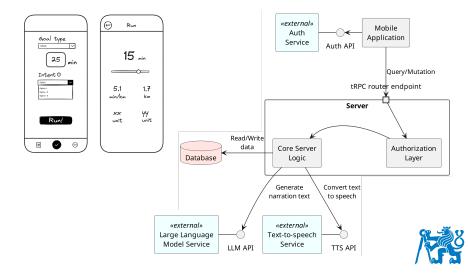
Cíle

- Funkční prototyp běžecké aplikace
- Komplexní analýza LLM integrací v SW aplikacích



Postup

• Klasický software projekt - metodika Waterfall

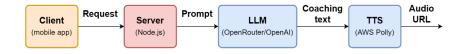


Technologie

- Aplikace: React Native, Expo, NativeWind, RN Reusables
- Server: Node.js, Drizzle ORM (PostgreSQL), Redis
- Komunikace: tRPC, TanStack Query, Zod
- Externí služby: autentikace, LLM, TTS, počasí
- Nasazení: škálovatelné serverless platformy



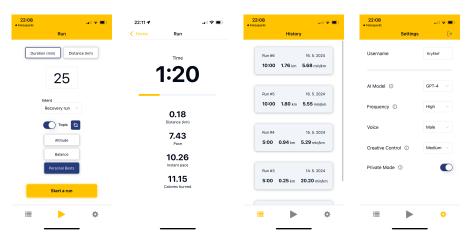
Velký jazykový model (LLM)



- Počáteční kontext: cíl běhu, historie, jméno, počasí, poloha
- Průběžný kontext: tempo, uběhnutá vzdálenost, čas
- Nastavení: LLM model, frekvence, privátní režim, kreativita
- Prompt engineering, SSML tagy a validace



Demonstrace





Výsledky

- Splnění všech požadavků a cílů ze zadání
- Modifikovatelný a škálovatelný projekt
- Uživatelské testování
- Potencionální rozšíření a budoucí vývoj

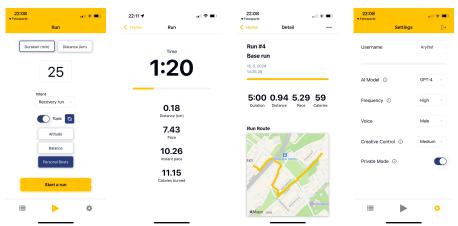


Model	Cena za běh
GPT-4o	0,041 \$
Llama 3	0,006 \$
Mixtral	0,002 \$



Děkuji za pozornost!

GitHub repozitář: https://github.com/lmnek/run-app





Otázky od oponenta

Otázka 1

Proč aplikaci testovali 3 testeři?

- Malý vzorek kvůli časovému limitu
 → ideálně rozsáhlejší testování
- Zaměření
 - Diverzifikovaná reprezentace
 - Průchod aplikací do hloubky
 - Ověření celkové funkčnosti



Otázky od oponenta

Otázka 2

Mohly testy aplikace mít jiný výsledek pokud by aplikaci testovali rozdílní uživatelé podobných aplikací? (Garmin, Apple Watch, Nike app, Adidas app)

- Ovlivňuje preference uživatelů zkreslené hodnocení
- Očekávané funkcionality z jiných aplikací
- Jednotná navigace a ovládání
- Hlavní nedostatky
 - Chybějící rozhraní pro chytré hodinky
 - Propojení s účtem dané aplikace

