

Proposition client



Projet TrackMyPrompts

Par :

- HUET CHAPUIS Martin
- HAMON Louis
- NATIVELLE Elliot
- REBOURS Maxence

TABLE DES MATIÈRES

01

**Présentation
du projet et du client**

02

Présentation de l'équipe

03

Grandes Dates

04

Proposition du projet

05

**Url de gestion de projet
et du GIT**

Présentation du client et du projet

Présentation du client :

Nom: M. Le Lain

Profession: Enseignant(a l'IUT)

Email: matthieu.le-lain@@univ-ubs.fr

Présentation du projet:

Le projet consiste à développer une application qui utilise une IA pour détecter et suivre divers objets dans des images ou vidéos à l'aide de prompts entrés par l'utilisateur.

Nous nous appuierons sur un projet déjà existant afin de réaliser une application ergonomique accessible pour tout le monde.

Le projet sera réalisé tout au long de l'année scolaire 2024-2025 et devra être présenté au client les 19-20 juin 2025.



TrackMyPrompts

Présentation de l'équipe

L'équipe en charge du développement de l'application



Hamon Louis

e2300056@etud.univ-ubs.fr

Scrum Master



Huet Chapuis Martin

e2302466@etud.univ-ubs.fr

Manager



Nativelle Elliot

e2304011@etud.univ-ubs.fr

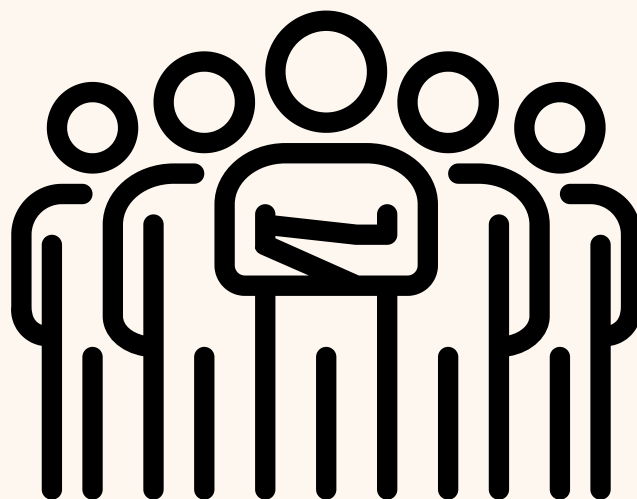
Lead Designer



Rebours Maxence

e2301235@etud.univ-ubs.fr

Responsable Technique



Grandes dates du projet



Rendus :

- Proposition client : 11 octobre 2024
- Rapport de veille technologique : 25 octobre 2024
- Livrables 3 premiers sprints : 20 décembre 2024
- Recette cliente intermédiaire : 9-10 janvier 2025
- Livrables + recette client : 18 juin 2025
- Recette client terminale : 19-20 juin 2025

Sprints :

- 1er sprint : 21-25 octobre 2024
- 2ème sprint : 4-8 novembre 2024
- 3ème sprint : 11-15 novembre 2024
- 4ème sprint : S4
- 5ème sprint : S4

Recettes client :

- Recette client intermédiaire : 9-10 janvier 2025
- Recette client terminale : 19-20 juin 2025

Sprints



Sprint 1

Prise en main de l'IA et de l'ancienne application, rapport de veille technologique, début de l'interface et tests.



SEMESTRE 3



Sprint 2

Continuation de l'interface et renforcement des tests.



Sprint 3

Finalisation + tests : optimisation du code et correction des derniers bugs.



Sprint 4 et 5

Prompts par la voix
Fonctionnalités bonus + tests



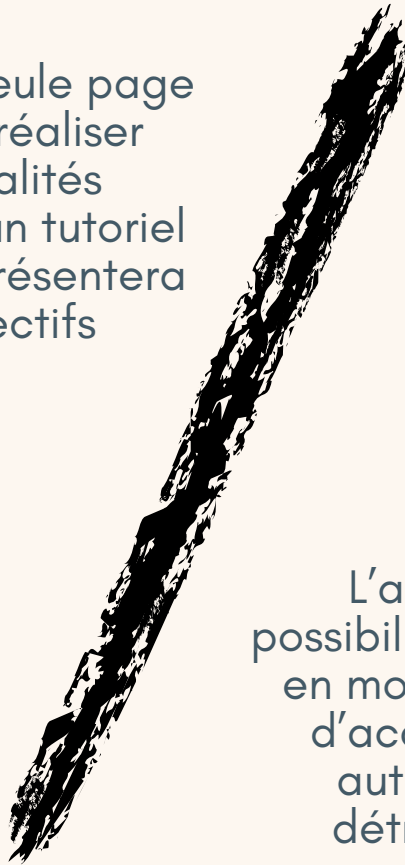
SEMESTRE 4

Proposition du projet

Pour notre proposition, nous souhaitons réaliser une application **ergonomique** et simple d'utilisation, mais avec des fonctionnalités qui plairont aux personnes intéressées.

Ergonomique

L'application aura une seule page où l'utilisateur pourra réaliser toutes les fonctionnalités promises, avec en plus un tutoriel non obligatoire qui se présentera sous la forme d'objectifs interactifs.



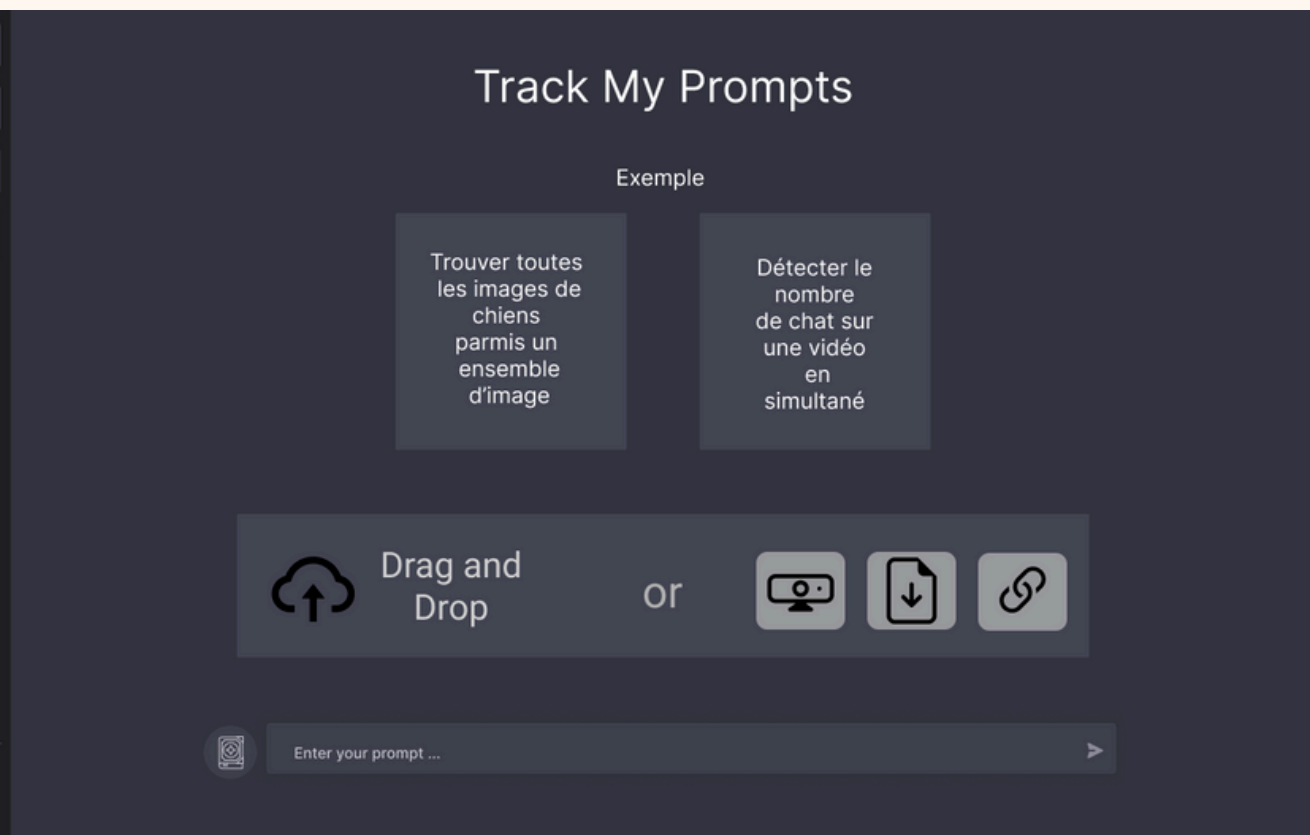
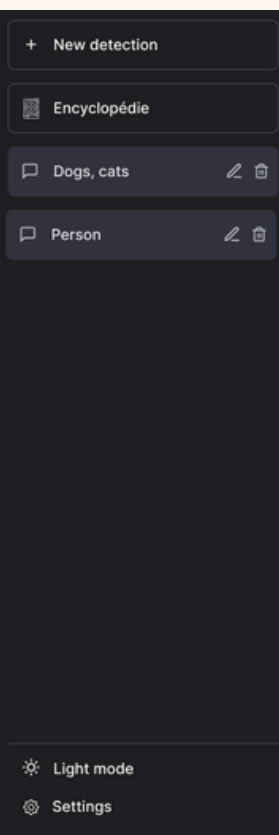
Mode expert

L'application donnera la possibilité à l'utilisateur de passer en mode expert, qui permettra d'accéder à de nombreuses autres fonctionnalités, au détriment de l'ergonomie.

Proposition du projet

INTERFACE GRAPHIQUE

Dans notre processus de veille numérique, nous avons considéré que l'interface de prompt la plus intuitive pour les utilisateurs serait celle de ChatGPT. L'utilisateur sera donc projeté au début sur une interface qui reprendra les codes de ChatGPT, avec l'ajout d'un bandeau de type drag and drop pour l'importation des images ou vidéos à analyser. Bien sûr dans les paramètres, nous offririons la possibilité de modifier le style de l'application.



Proposition du projet

TUTORIEL

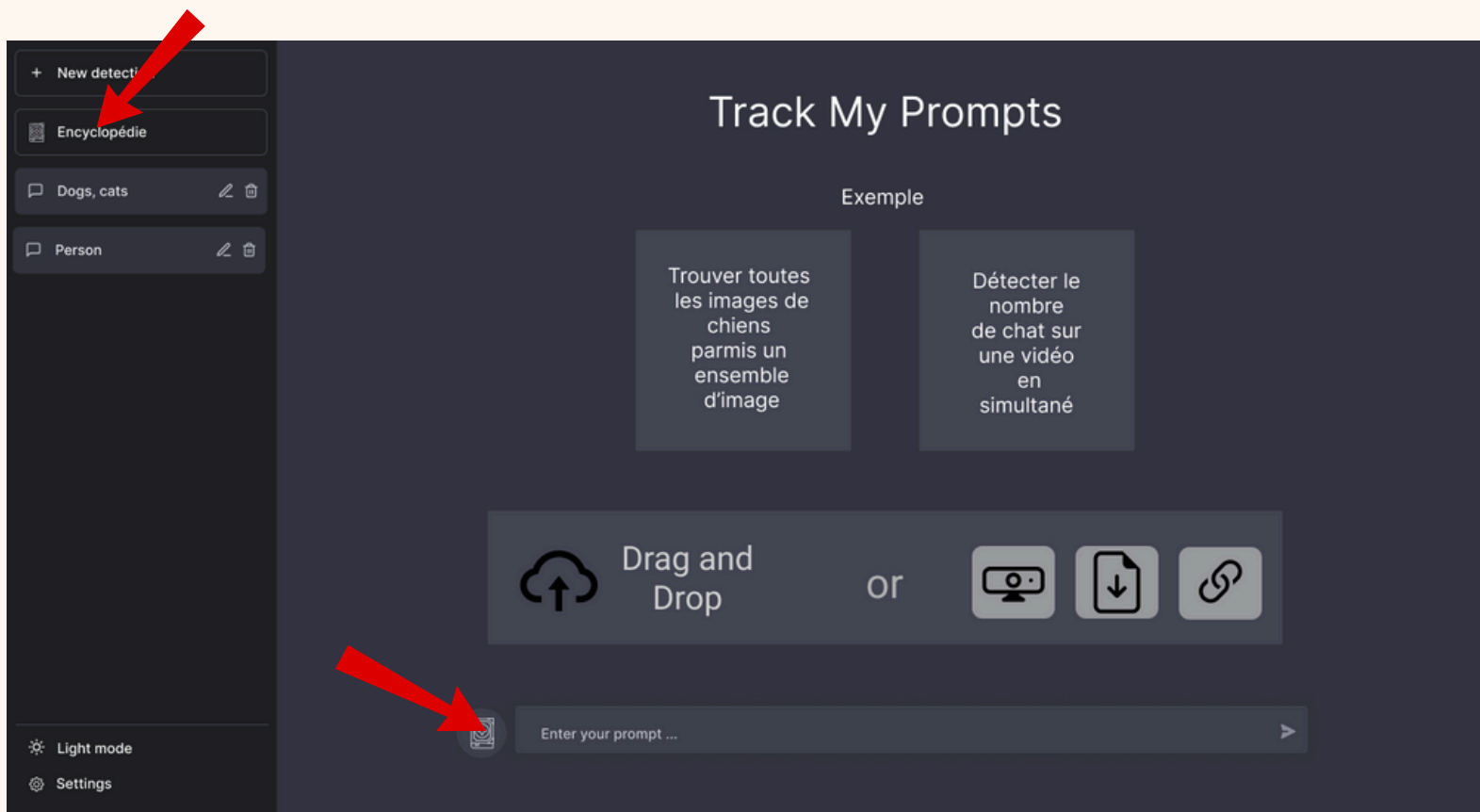
Au lancement de l'application, les utilisateurs auront une liste d'objectifs (check-list) affichée pour comprendre toutes les fonctionnalités proposées par l'application. Cela ne sera pas obligatoire, et l'utilisateur pourra désactiver l'affichage de la check-list dans les paramètres. Une vidéo sera également réalisée pour expliquer l'application. Des exemples de vidéos et de photos par défaut seront intégrés dans l'application.



Proposition du projet

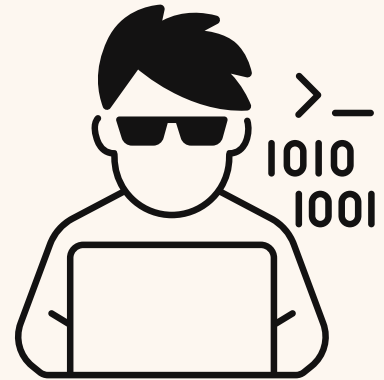
Encyclopédie

Les utilisateurs ne sauront pas forcément quelle classe sera traitée par le modèle. Pour remédier à cela, nous avons eu l'idée de réaliser une page encyclopédie qui listera les classes, elle sera équipée d'une barre de recherche pour rechercher les par nom, ainsi qu'un prompt personnalisé (qui, une fois cliqué, remplira automatiquement la barre de prompt de l'application principale) pour chercher cette classe spécifiquement. L'encyclopédie enregistrera la première fois qu'une classe est ajoutée, avec l'objectif de compléter toute l'encyclopédie pour gagner une récompense.



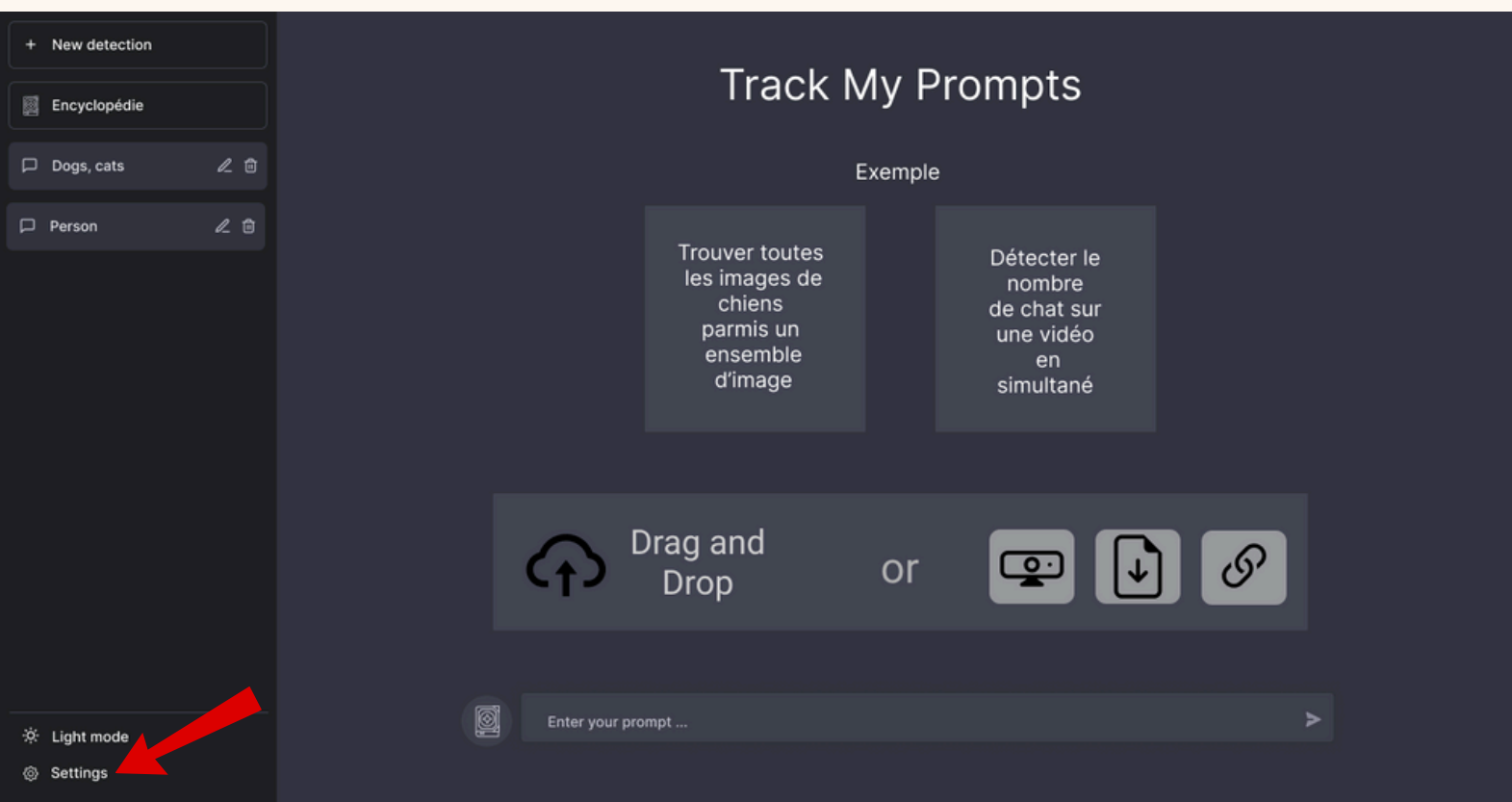
Proposition du projet

Mode expert



Les utilisateurs ayant des connaissances approfondies dans le domaine de l'intelligence artificielle pourront activer un mode expert depuis les paramètres de l'application. Le mode expert permettra de personnaliser l'utilisation de l'IA. Il complexifiera cependant l'interface en ajoutant des menus et boutons.

Exemple : Changer les hyperparamètres et les modèles utilisés



Gestion de projet

Page Notion



Forge GitLab

