

Projet JEMImE

Jeu **E**ducatif **M**ultimodal d'**I**mitation **E**motionnelle

Kévin Bailly

Journée « **Autisme & nouvelles technologies** »

16 mars 2015

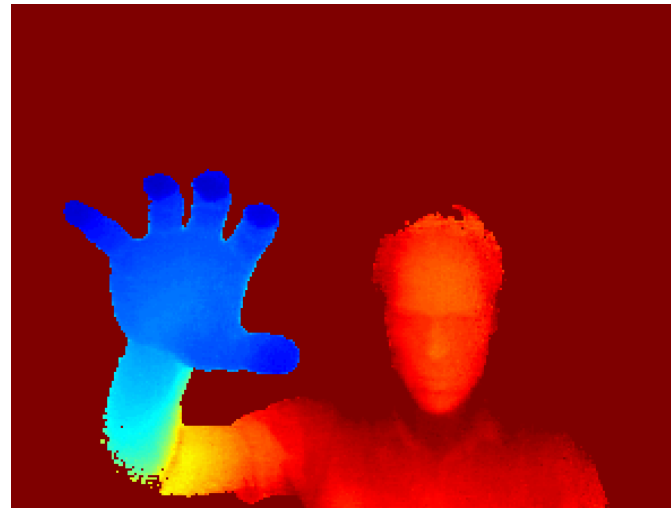
Présentation du projet

- JEMImE : **J**eu **E**ducatif **M**ultimodal d'**I**mitation **E**motionnelle pour des enfants atteints de troubles envahissants du développement
- Objectif : *Serious Game* pour apprendre aux enfants avec autisme à **produire des émotions en contexte**
- Centré sur 3 émotions : **joie, tristesse, colère**

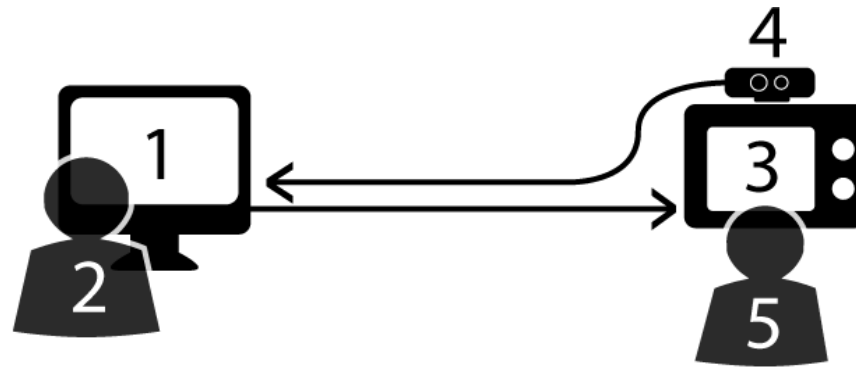
2 phases de jeu

- **La phase d'apprentissage** : les enfants apprennent à produire une émotion (faciale et vocale)
 - Par **imitation** d'un agent virtuel
 - Par **mime**
 - Retour sur la qualité de la production émotionnelle
- **La phase d'entraînement** : l'enfant est mis en situation la plus écologique possible
 - Utilise les apprentissages effectués lors de la première phase

Analyse multimodale



Base de données : objectifs cliniques et techniques



Un projet pluridisciplinaire



Première version du module de reconnaissance émotionnelle

- METTRE la VIDEO

Challenges

- Pour la reconnaissance émotionnelle
 - Robustesse en conditions réelles
 - Orientation du visage
 - Occultation (lunettes, mains devant le visage...)
 - Eclairage
 - Identité
 - Adaptation à des enfants
 - Analyse multimodale : stratégie de fusion ?