

APPLICATION MOBILE D'ÉDUCATION D'UN PERSONNAGE VIRTUEL

PRIBOR
SELF-AWA@E MACHINES

<https://www.pribor.io>

<https://www.pribor.ai>



Concept

L'objectif est de créer une application mobile où les utilisateurs interagissent avec un personnage virtuel à partir de son stade de bébé, en lui enseignant des mots, des comportements et des compétences tout au long de son développement.

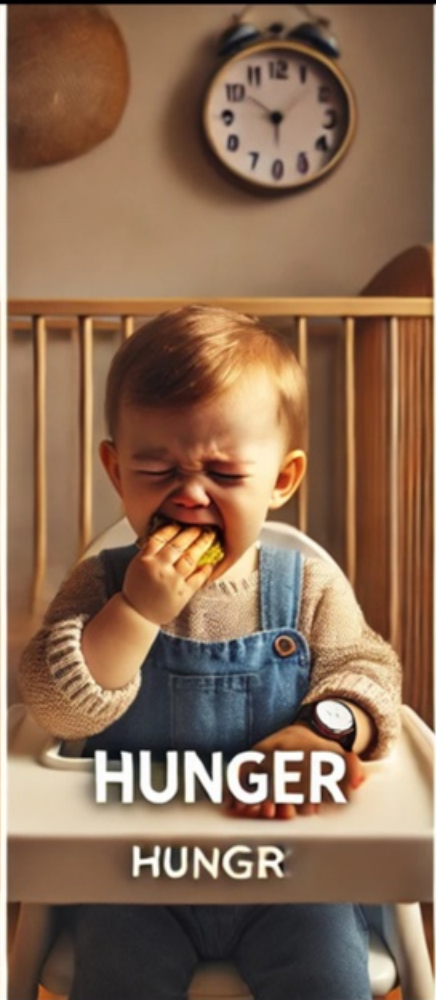
Ce personnage possède une intelligence autonome, mémorise les interactions et adapte son comportement en fonction de l'expérience accumulée.



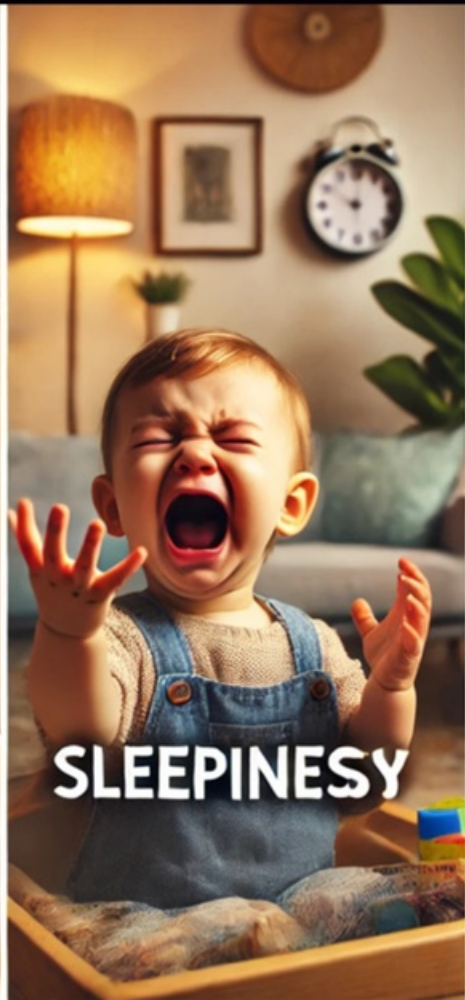
Principaux Objectifs

- 1. Personnage autonome** : Géré par une intelligence autonome, le personnage exprime ses besoins et apprend des interactions avec l'utilisateur.
- 2. Interaction immersive** : L'utilisateur doit répondre aux besoins du personnage et l'aider à se développer.
- 3. Apprentissage dynamique** : Le personnage apprend des mots et des comportements de manière progressive.
- 4. Système évolutif** : Le personnage passe par plusieurs étapes de croissance, influencées par l'attention reçue.
- 5. Gamification** : Missions, récompenses et progression incitent l'utilisateur à continuer l'apprentissage.





HUNGER
HUNGR



SLEEPINESY



LEARNING
LEARNING



Name

- Child
- Teens

Age

Needs

Needs

Nabe

Baby

Bealitr

Energe Teep Energy

Hungry Energy

Energy

Energy

Happiicy

Happiicy

Wolds

Personers

Energy

Adults

Personate

class

Name

UNIVERSITY STUDENT

ENERGY

Teen

University Stud

Naby

Hangry

Child

University Student

Teep

Sleep

Energy

Hnpirgy

Happiness

Happinass

Happitasy

Mates



Fonctionnalités Clés

1. Personnage Virtuel (Bébé, Enfant, Adolescent, Adulte)

- **Besoins de base** : Faim, sommeil, énergie, bonheur.
- **Comportements adaptatifs** : Le personnage exprime ses émotions via des sons et expressions faciales.
- **Apprentissage** : Acquisition de nouveaux mots, interactions avec l'utilisateur et objets.
- **Mémoire** : Il garde une trace des moments clés et les utilise pour enrichir ses interactions.

2. Interaction avec l'Utilisateur

- **Soins quotidiens** : Nourrir, endormir, jouer, parler au personnage.
- **Dialogue évolutif** : L'utilisateur peut enseigner des mots via des questions-réponses.
- **Actions contextualisées** : Le personnage réagit différemment selon les situations.



Fonctionnalités Clés

3. Système d'Apprentissage et de Langage

- **Acquisition progressive** : Le personnage démarre avec quelques mots-clés et apprend en contexte.
- **Expansion du vocabulaire** : Évolution naturelle du langage basée sur les interactions.
- **Reconnaissance d'objets** : Apprentissage via des objets interactifs.

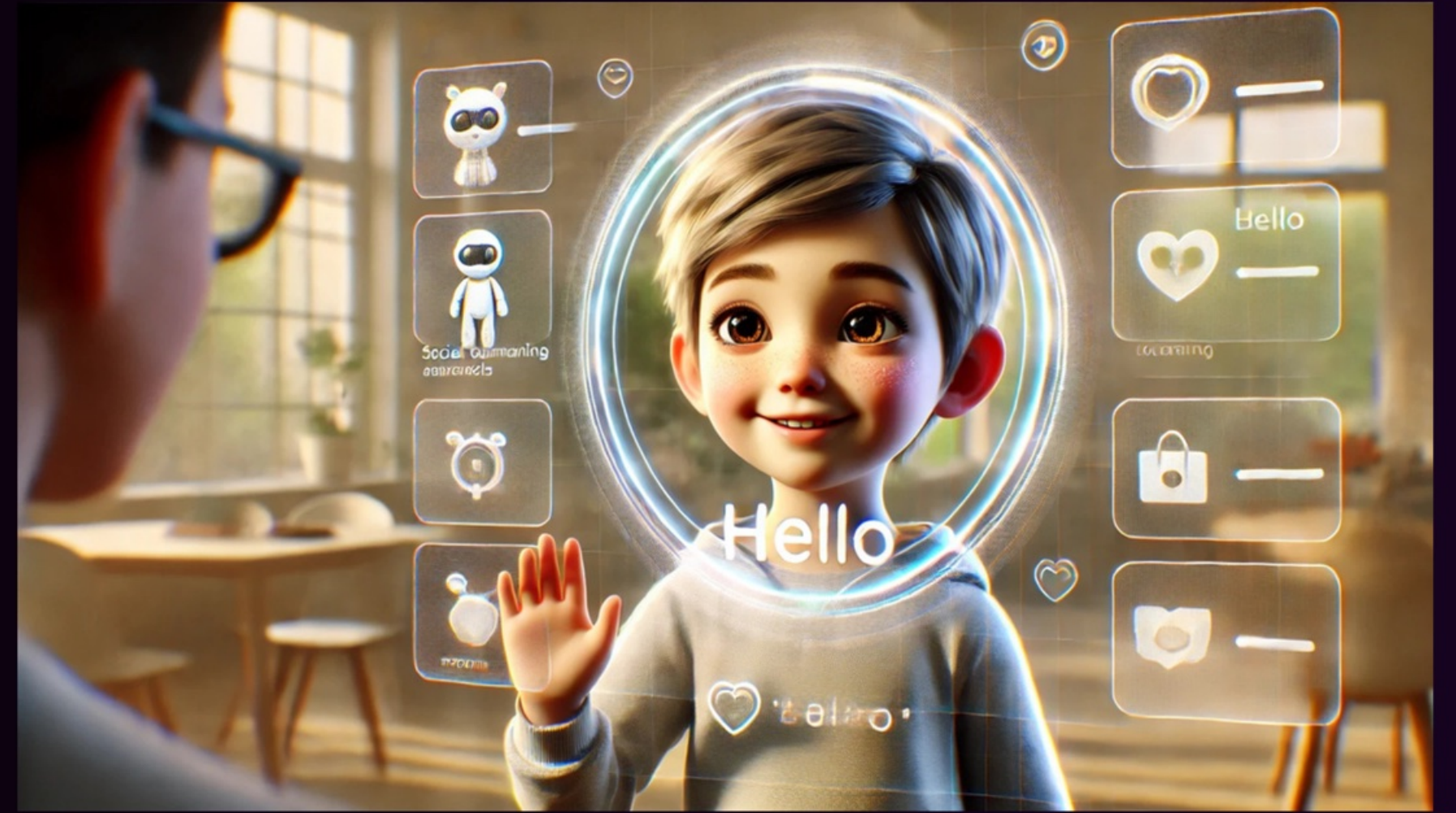
4. Environnement Virtuel et Monde Dynamique

- **Maison interactive** : Un espace avec différents objets et lieux.
- **Événements aléatoires** : Visiteurs, changement climatique, fêtes pour varier les interactions.
- **Exploration et interactions** : Possibilité d'exploration limitée par l'âge et l'expérience.

5. Progression et Récompenses

- **Niveaux d'évolution** : L'utilisateur accompagne le personnage à différents stades de croissance.
- **Missions et badges** : Objectifs à accomplir pour renforcer la gamification.
- **Personnalisation** : Débloccage de vêtements, objets et décorations en fonction des succès.





Architecture Technique

1. Classe Personnage

Attributs :

- nom : Nom du personnage.
- âge : Stade de développement (bébé, enfant, adolescent, adulte).
- besoins : Niveaux de faim, sommeil, énergie, bonheur.
- vocabulaire : Liste des mots connus.
- mémoire : Souvenirs influant sur le comportement.
- compétences : Compétences acquises.

Méthodes :

- manger(), dormir(), jouer(), apprendre_mot(mot), apprendre_competence(competence).
- interagir(objet), exprimer_emotion().

2. Classe Environnement

Attributs :

- objets : Liste d'objets interactifs.
- événements : Événements aléatoires.

Méthodes :

- ajouter_objet(objet), declencher_evenement(eventement).



Architecture Technique

3. Classe Utilisateur

Attributs :

- nom : Nom de l'utilisateur.
- récompenses : Liste des récompenses obtenues.

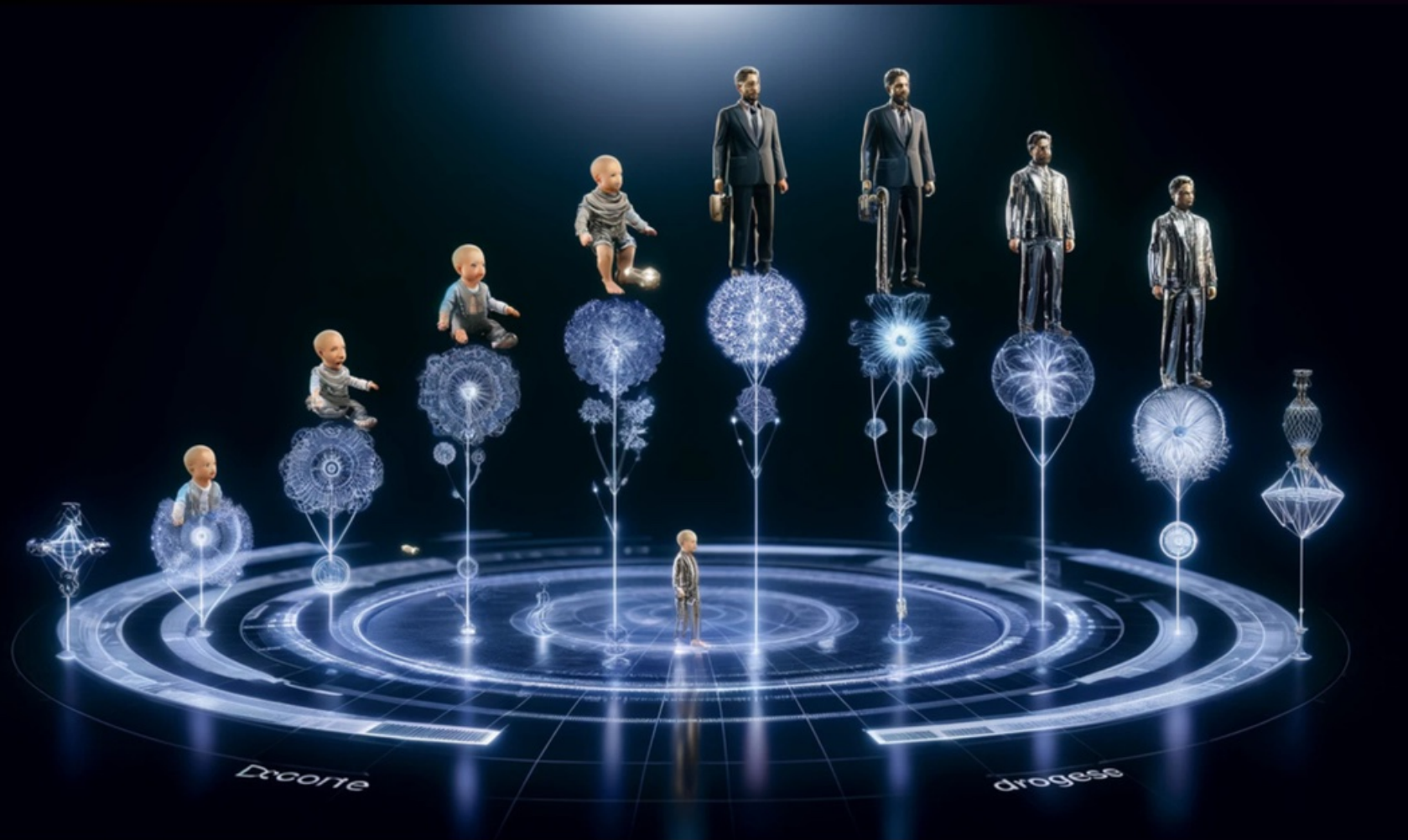
Méthodes :

- prendre_soin(personnage), enseigner_mot(personnage, mot).

4. Boucle de Simulation

- Gère le passage du temps (heures, jours).
- Met à jour les besoins et l'évolution du personnage.





Plan de Développement

Phase 1 : Prototype du Personnage

- Création des attributs et méthodes de base.
- Implémentation des besoins fondamentaux.

Phase 2 : Interaction Utilisateur–Personnage

- Interface simple pour interagir avec le personnage.
- Réactions émotionnelles (expressions faciales, sons).

Phase 3 : Système d'Apprentissage

- Mécanisme d'acquisition de mots et compétences.
- Mémoire et prise en compte du contexte.

Phase 4 : Environnement Virtuel

- Création d'un espace de vie interactif.
- Introduction d'événements dynamiques.

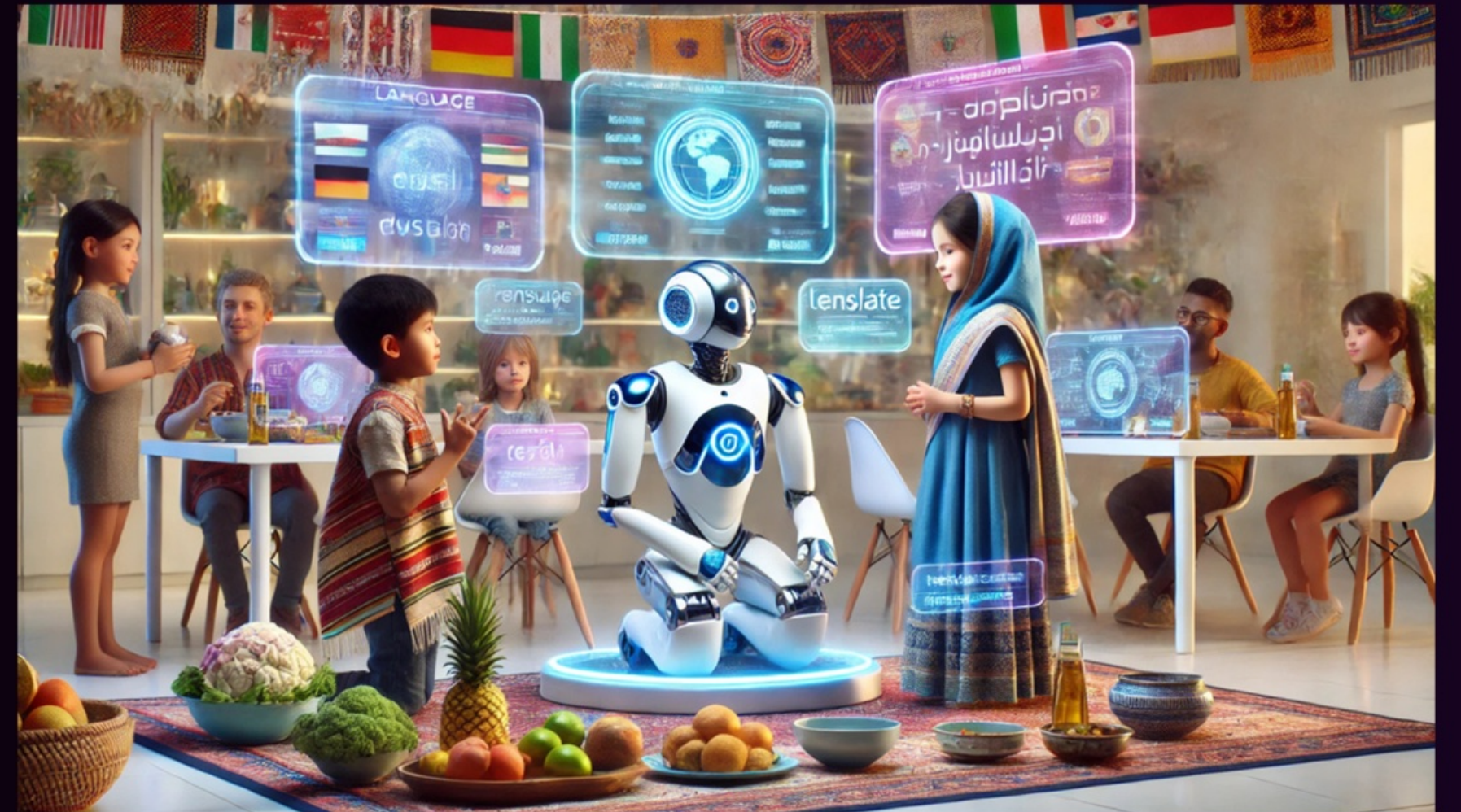
Phase 5 : Gamification et Progression

- Mise en place des niveaux d'évolution.
- Ajout de récompenses et missions.

Phase 6 : Interface Graphique et Test

- Amélioration de l'interface utilisateur.
- Tests et ajustements basés sur les retours utilisateurs.





Améliorations Futures

- Multijoueur : Possibilité pour plusieurs utilisateurs d'interagir avec un même personnage.
- Sons et Animations Avancés : Pour renforcer l'immersion.
- Mondes Partagés : Échange d'objets et interactions entre plusieurs personnages.
- Intégration IA : Pour une compréhension plus fine du langage et des comportements.



Conclusion

Cette application fusionne intelligence autonome et gamification pour offrir une expérience immersive et éducative. Grâce à un système adaptatif et évolutif, l'utilisateur est incité à s'investir dans le développement du personnage, tout en apprenant par le jeu. Cette approche permet une connexion émotionnelle forte et une expérience personnalisée, renouvelable à l'infini.



**REJOIGNEZ-NOUS POUR FAÇONNER
L'AVENIR DES MACHINES
CONSCIENTES D'ELLES-MÊMES !**

PRIBOR
SELF-AWA@E MACHINES

<https://www.pribor.io>

<https://www.pribor.ai>

