

Art*ti* Phon*ie*

Présentation de mi-parcours
Projet S10 2021-2022

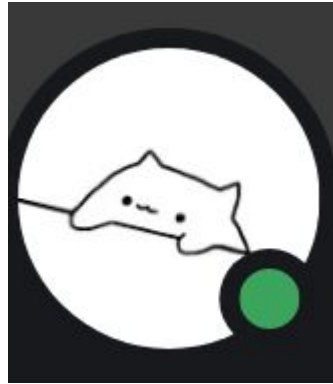
Estelle GILLET-PERRET (orthophoniste au CRTLA), Olivier RICHARD (enseignant référent)
Paul LAMBERT, Daphné LAMBERT, Julien BUISINE, Sami ELHADJI-TCHIAMBOU (étudiants)



Les équipiers et leurs rôles



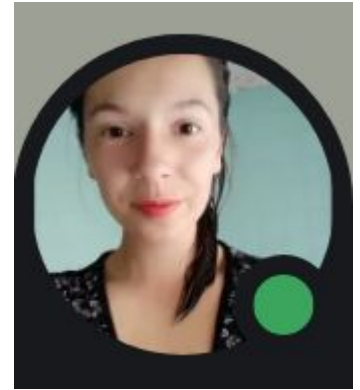
Julien BUISINE
chef de projet
responsable Godot



Paul LAMBERT
Product Owner
responsable Interface
administrateur



Sami
ELHADJI-TCHIAMBOU
responsable API et BD

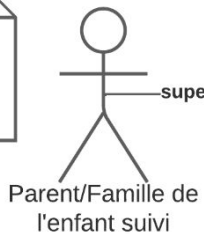


Daphné LAMBERT
Scrum Master
responsable IHM et doc°



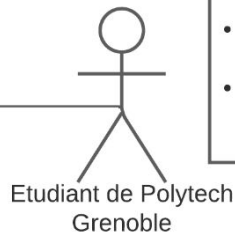
Le contexte

- application gratuite



supervise

développe

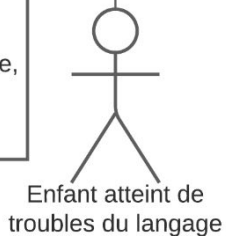


- s'inscrit dans le cadre d'un projet étudiant informatique créé en 2020
- partenariat entre Polytech Grenoble et le CHU de Grenoble

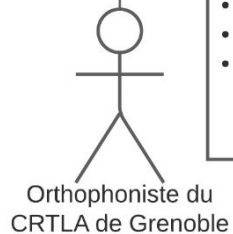
ARTIPHONIE

utilise

administre



- application en français
- aide l'enfant à s'entraîner en dehors des séances d'orthophonie, de manière autonome



- application collaborative
- permet de suivre l'évolution des enfants
- apporte la possibilité de personnaliser les exercices en fonction des troubles de l'enfant



Le contexte

Version 1 - 2019-2020

- définition des exigences
- création de l'architecture initiale de l'application tablette (apprendre, entraînement, 3 mini-jeux)
- réalisation de médias adaptés (sons, vidéos, logos, pictogrammes, ...)

Version 2 - 2020-2021

- création de templates pour de futures applications
- entraînement par reconnaissance vocale
- premier système de récompense basé sur la collection d'étoiles et l'achats d'items de personnalisation de l'avatar
- développement de la partie backend *from scratch* (API, BDD)
- étude du respect de la RGPD
- beaucoup de documentation



Les objectifs

Version 3 - 2021-2022

Objectif principal :

obtenir une version utilisable (Minimum Viable Product)

- Permettre à l'orthophoniste de personnaliser la banque de mots en fonction du trouble de l'enfant
- Rendre l'application disponible sur la Play Store, afin de faciliter son installation par les familles
- Développer l'interface administrateur (site web) pour les orthophonistes (connexion à ses patients, upload du jeu de données personnalisé par patient, visualisation des statistiques de chaque patient)
- Refonte de l'architecture backend (API, BD)

Objectifs secondaires :

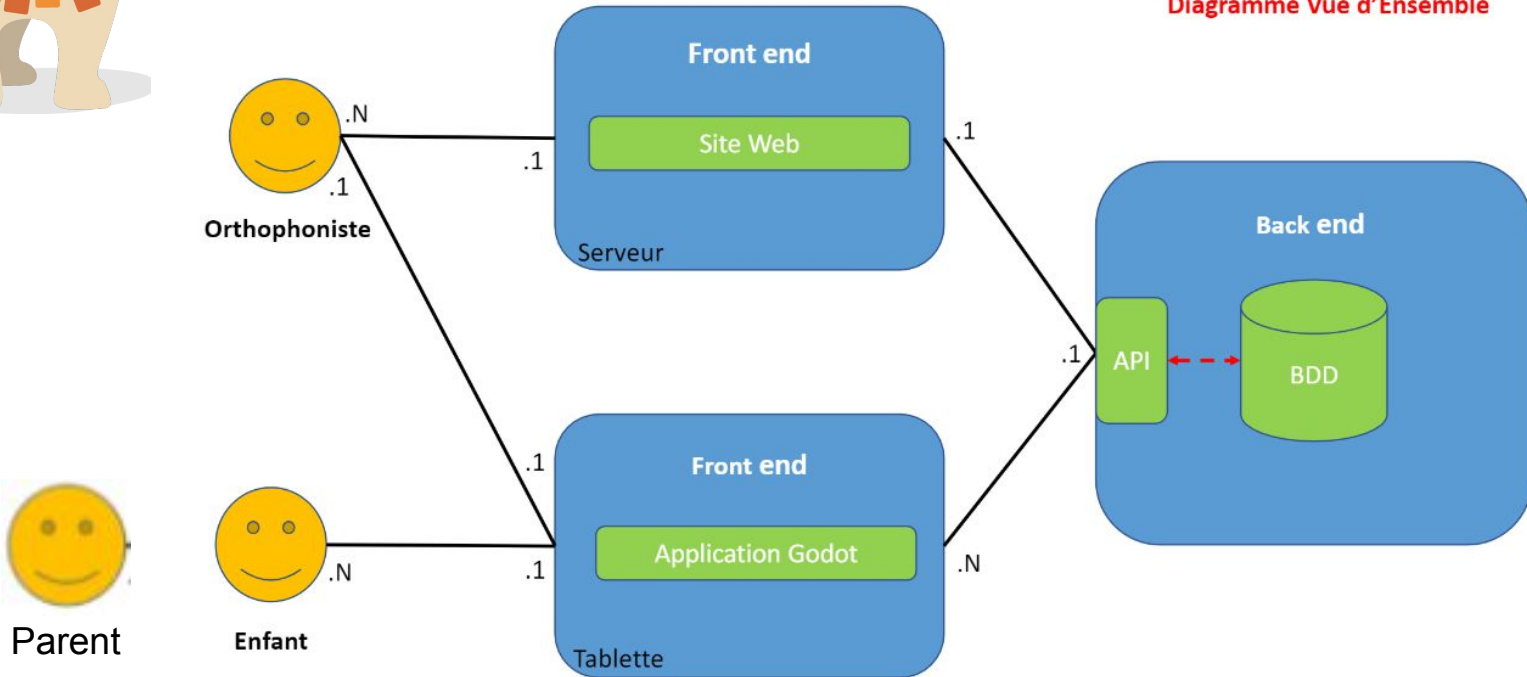
sous la forme de Proof of Concept

- Modifier la fonctionnalité *entraînement* : plus de reconnaissance vocale, validation externe par un adulte
- Poursuivre l'étude sur le respect des normes RGPD
- Amélioration du système de récompense pour l'enfant
- Ajout de consignes pour les parents
- Eventuellement, développement d'une nouvelle application permettant de travailler les concepts spatio-temporels du langage



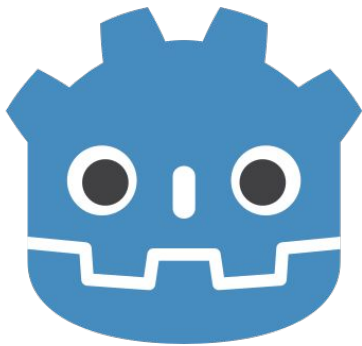
L'architecture

Diagramme Vue d'Ensemble





Les technologies



GODOT

Game engine



FastAPI



Vue.js



Le plan de travail

14 février au 28 février
(2 semaines)

Sprint 1

- prise en main des technologies-outils
- migration de l'API Spring vers FastAPI
- développement d'une première ébauche de l'interface administrateur
- retrait de la reconnaissance vocale
- ajout des consignes parents

28 février au 7 mars
(1 semaine)

Sprint 2

- upload d'une banque de mots depuis l'interface admin
- filtrage de la banque de mots (backend)
- récupération des mots filtrés par l'application

7 mars au 18 mars
(1 semaine)

Sprint 3

- finalisation
- agilité

Sprint 1, Sprint 2, Sprint 3 - tests, documentation