



Interactions Intelligentes à Base de Mouvements

Mathieu Barnachon, Amélie Cordier, Erwan Guillou, Marie Lefevre

► To cite this version:

Mathieu Barnachon, Amélie Cordier, Erwan Guillou, Marie Lefevre. Interactions Intelligentes à Base de Mouvements. RFIA 2012 (Reconnaissance des Formes et Intelligence Artificielle), Jan 2012, Lyon, France. pp.978-2-9539515-2-3, 2012. <hal-00660960>

HAL Id: hal-00660960

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00660960>

Submitted on 19 Jan 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Interactions Intelligentes à Base de Mouvements

Mathieu Barnachon

Amélie Cordier

Erwan Guillou

Marie Lefevre

Université de Lyon, CNRS

Université Lyon 1, LIRIS, UMR5205, F-69622, France
iibm@liris.cnrs.fr

Description

Le projet IIBM (Intelligent Interactions Based on Motion) [1] est une collaboration entre les équipes SAARA et SILEX du laboratoire LIRIS. Le but de ce projet est d'exploiter des approches issues de l'intelligence artificielle pour explorer davantage les possibilités d'interprétation des mouvements dans le cadre des interactions homme-machine. Nous nous attachons à étudier les liens qui s'établissent entre l'utilisateur et son environnement au travers des interactions ainsi qu'à la co-construction de connaissance alors rendue possible. Le support de recherche au projet IIBM est l'outil d'annotation d'images iiAnnotate [2] avec lequel l'utilisateur peut interagir au moyen de mouvements réalisés dans l'espace, capturés par un dispositif tel que Kinect. L'application est instrumentée de sorte à collecter les traces d'interaction entre l'utilisateur et le système. Ces traces sont ensuite exploitées au sein d'un processus de raisonnement afin d'enrichir les possibilités du système, notamment en fournissant une assistance contextualisée à l'utilisateur.

Dans cette démonstration, nous présentons les premiers résultats obtenus avec iiAnnotate. Nous montrons d'une part comment l'application peut être contrôlée au moyen de gestes et d'autre part, comment les traces d'interaction collectées au fur et à mesure des utilisations peuvent être retrouvées et réutilisées pour faciliter la tâche de l'utilisateur dans un contexte donné.

Mots clés

Raisonnement à partir de cas ; Raisonnement à partir de l'expérience tracée ; Traces d'interactions ; Interprétation de gestes ; Interactions Homme-Machine ; Co-construction de connaissances.

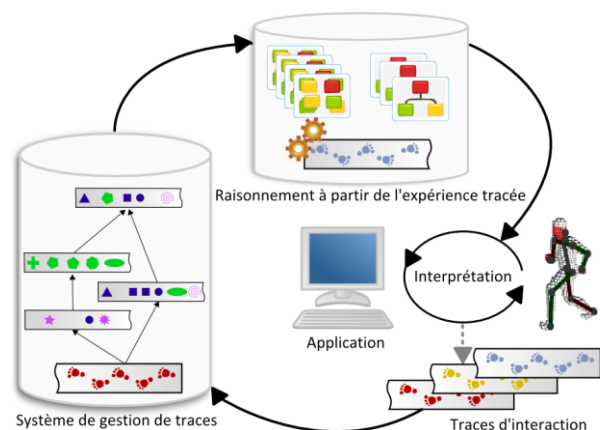
Bibliographie

[1] <http://liris.cnrs.fr/iibm>

[2] Intelligent Interactions Based on Motion. M. Barnachon, M. Ceccaroli, A. Cordier, E. Guillou, M. Lefevre. In *Workshop CBR and Games, ICCBR 2011*, Belén Diaz-Agudo, Amélie Cordier ed. Greenwich, London, United Kingdom. 2011.



L'application iiAnnotate.



Modèle d'architecture : raisonnement à partir de traces et Motion Capture.