

# Génération de données synthétiques pour jeux sérieux de simulation en entreprise

Thomas Tirole

## CONTEXTE DU TRAVAIL

Les jeux sérieux Aroolla permettent un apprentissage ludique et dynamique des processus digitalisés en entreprise au sein de l'ERP Odoo, démontrant aux utilisateurs l'avantage de l'intégration des processus métiers par les systèmes d'information. Bien que les scénarios et manipulations à exécuter durant les jeux se veulent réalistes, ils ne bénéficient pas d'un environnement de données riche et varié, ce qui reflète mal le paysage de données potentiel d'une entreprise réelle.

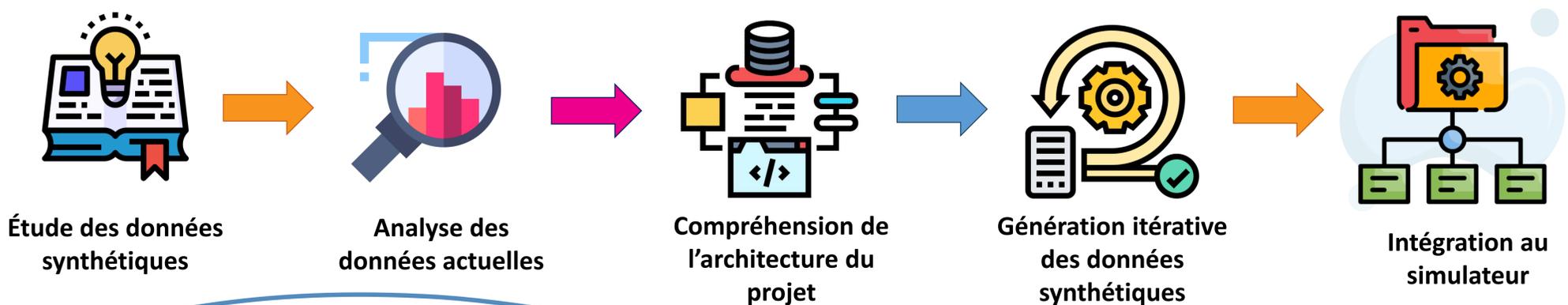
Afin d'aligner le réalisme des jeux avec une immersion optimale au niveau des données, il est nécessaire de trouver une solution pour peupler cet environnement de données de manière efficace sans interférer avec le déroulement des scénarios.

## OBJECTIFS

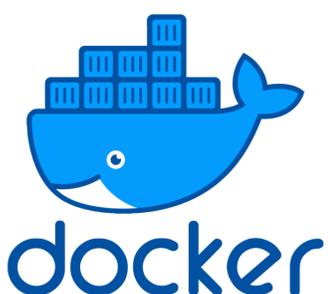
- Étudier les méthodes de génération de données synthétiques
- Analyser les données actuelles des scénarios
- Générer des données synthétiques pour enrichir l'environnement de données
- Définir des contraintes de réalisme lors de la génération pour améliorer l'immersion de l'utilisateur
- Création d'un workflow de génération de données synthétiques
- Intégrer les données générées dans le simulateur



## DÉMARCHE



 **aroolla**



**odoo**

