haute école arc gestion
neuchâtel berne jura neuchâtel delémont

Hes·so
Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale

Conception et développement d'un Tamagotchi 2.0

Ryan Nouidri

CONTEXTE

Ce projet s'inscrit dans ***Smokwit***, une initiative de recherche menée par l'Institut de Digitalisation des Organisations (HE-Arc), qui vise à améliorer l'accès aux **offres de sevrage tabagique** encore **trop peu utilisées**. L'objectif est d'utiliser des **technologies interactives dans l'espace public** pour engager les fumeurs là où ils fument.

Le Tamagotchi est un petit animal virtuel que l'on nourrit, soigne et fait évoluer à travers des interactions simples. Il est sorti pour la 1ère fois en 1996.

PROBLÉMATIQUE

Dans un contexte où les fumeurs restent peu réceptifs aux offres de sevrage classiques, ce projet interroge la capacité d'un **compagnon virtuel intelligent** à susciter un **engagement réel et durable**. En s'appuyant sur **l'intelligence artificielle**, le Tamagotchi 2.0 ambitionne d'initier un dialogue **plus naturel** avec l'utilisateur, en exploitant des **moments-clés** comme les pauses dans les zones fumeurs pour instaurer une **relation affective**. La difficulté réside dans la conception d'un personnage à la fois crédible et attachant, qui engagera au long terme.

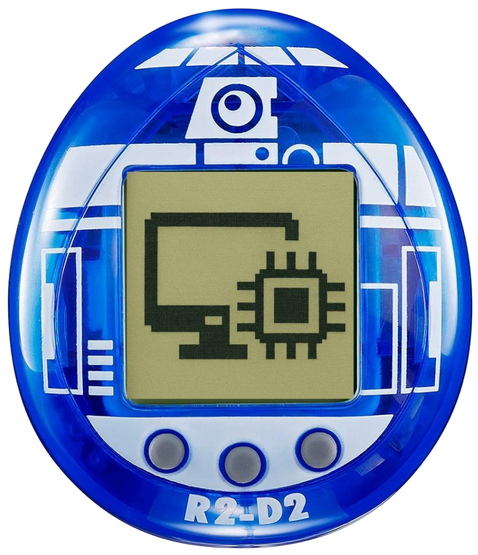
OBJECTIF

L'objectif de ce projet est de **concevoir un compagnon virtuel enrichi par l'intelligence artificielle**, pour sensibiliser les fumeurs au sevrage tabagique. Cela implique d'abord de comprendre, à travers une **revue de littérature**, ce qui **attire et retient l'attention** des utilisateurs dans un contexte d'animal virtuel. Sur cette base, il s'agira de **concevoir un animal virtuel**, dans son apparence, son comportement et ses réactions, mais aussi de définir un **parcours utilisateur engageant.** Dialogues d'onboarding, quiz de profilage, mécaniques de jeu interactives, récompenses et évolutions adaptatives, afin d'encourager une **prise de conscience progressive** et un **lien émotionnel**, tout en orientant l'utilisateur subtilement vers les ressources de sevrage existantes.

MÉTHODOLOGIE : PROTOTYPAGE ITÉRATIF

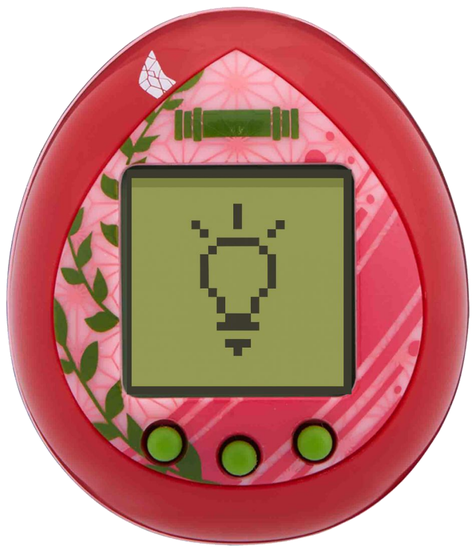
Revue de littérature

Animaux virtuels, Gamification de la santé



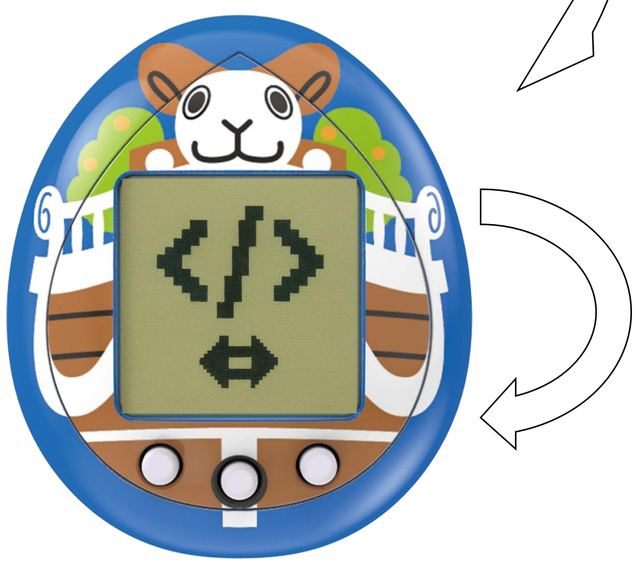
Choix des technologies

App web ou native, Backend SQL ou NoSQL



Conception

Maquettes, sketch



Dev. itératif

Animal basique, intégration IA, sevrage

Tests utilisateurs

Si le temps le permet, Feedback ciblé

Rédaction du rapport

Choix techniques, déroulement du travail, etc..