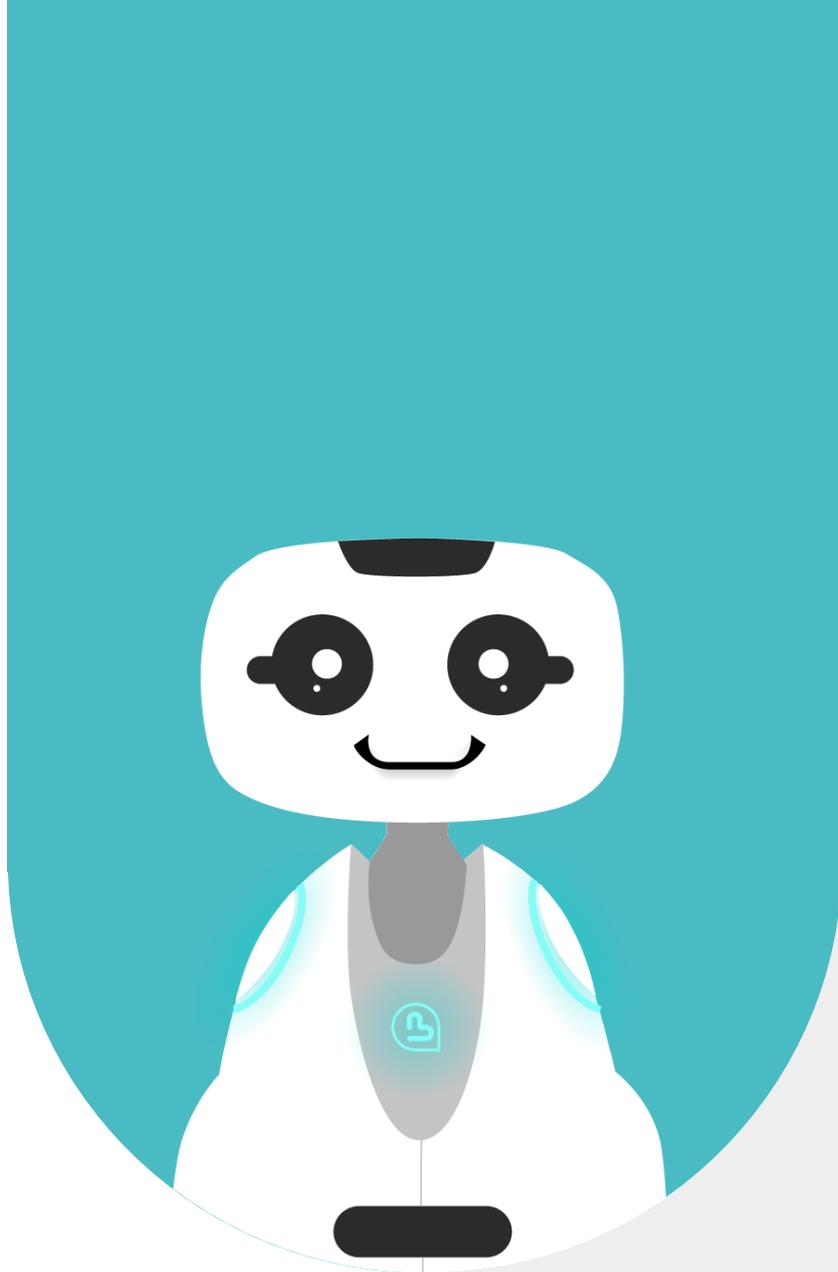


# BuddyEmoi

Guide Utilisateur V1.01

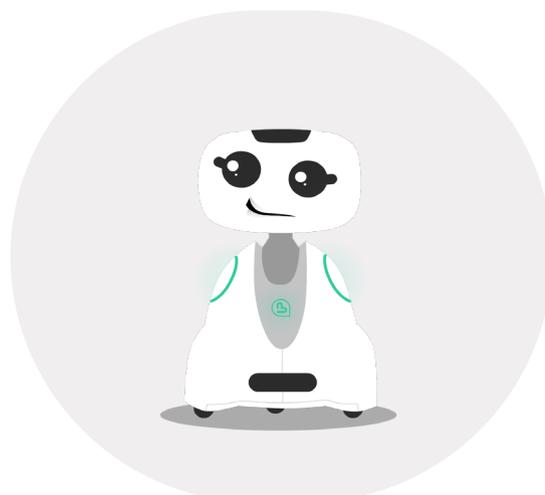


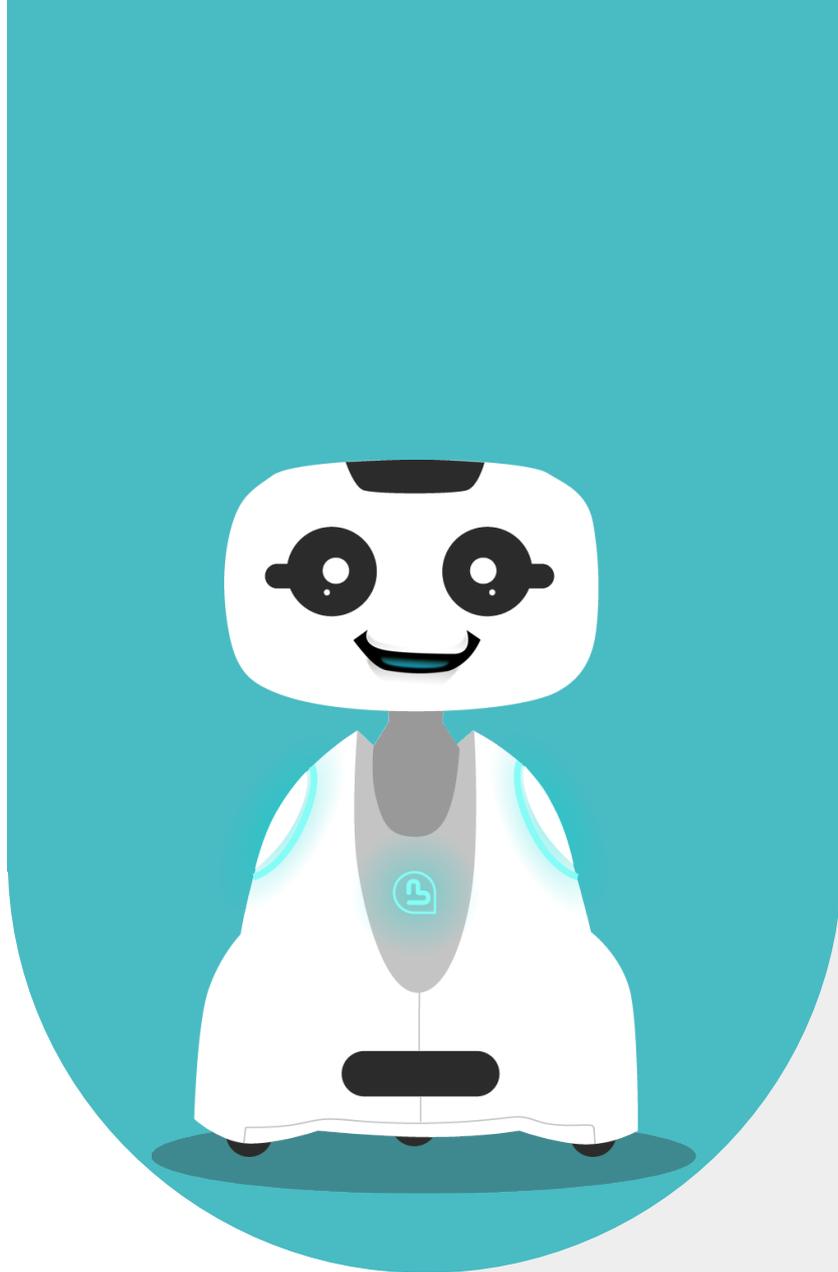
**Buddy**<sup>®</sup>  
*The Emotional Robot*



# 1 - SOMMAIRE

<b>1 - SOMMAIRE</b>	<b>2</b>
<b>2 - A PROPOS</b>	<b>4</b>
2.1 - A PROPOS DE BUDDY	5
2.2 - A PROPOS DE BUDDY EMOI	5
<b>3 - PRESENTATION GENERALE</b>	<b>6</b>
3.1 - FONCTIONNEMENT	7
3.2 - CAS D'USAGE	7
3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION	7
<b>4 - PRÉPARATION</b>	<b>8</b>
4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION	9
4.2 - MENU PRINCIPAL	9
4.3 - LE TABLEAU DES EMOTIONS	10
4.4 - RECONNAITRE LES ÉMOTIONS	10
4.5. - DONNER UNE BONNE RÉPONSE	11
4.6 - DONNER UNE MAUVAISE RÉPONSE	11
4.7 - EXPRIMER UNE EMOTION	12
4.8 - FIN DU JEU	12
4.9 - PARAMÈTRES	13
<b>5 - NOUS CONTACTER</b>	<b>14</b>
5.1 - INFORMATION DE CONTACT	15





## 2 - A PROPOS



## 2.1 - A PROPOS DE BUDDY

BUDDY est un robot émotionnel capable d'améliorer la qualité de vie de ses utilisateurs, et plus particulièrement, de créer du lien social, de proposer des activités pédagogiques pour les enfants, et de veiller sur nos aînés.

## 2.2 - A PROPOS DE BUDDY EMOI

BUDDY EMOI est une application qui permet d'apprendre à reconnaître des émotions. Buddy affiche des expressions faciales et joue des comportements pour feindre des émotions. L'utilisateur doit reconnaître les émotions de Buddy. Cette

application fonctionne en commande tactile et vocale. et s'inscrit dans une pédagogie positive. Le joueur ne peut jamais se retrouver en situation d'échec car Buddy l'accompagne tout au long du jeu.



# **3 - PRESENTATION GENERALE**

## 3.1 - FONCTIONNEMENT

Le robot Buddy peut afficher des expressions faciales sur son visage et jouer des comportements. Il simule ainsi des émotions et les verbalise. 2 modes de jeu sont disponibles. L'enfant peut choisir d'afficher le «menu des expressions faciales de Buddy», et s'entraîner à reconnaître les émotions jouées par le robot, il suffit qu'il choisisse une émotion pour que Buddy joue instantanément le comportement associé. En mode jeu, Buddy joue des émotions et demande à l'enfant de les reconnaître. Cette application s'inscrit dans une dynamique de pédagogie positive de sorte que l'enfant ne peut jamais se trouver en situation d'échec. Lorsque l'enfant donne une bonne

réponse en commande vocale ou tactile, Buddy le félicite. Si l'utilisateur donne une mauvaise réponse, ou que Buddy ne détecte aucune réponse en commande vocale à la fin du temps imparti, le robot affiche des options de réponse sous forme de boutons. Si l'enfant sélectionne une mauvaise réponse (en commande vocale ou tactile), Buddy supprime la réponse sélectionnée au profit de 2 autres réponses, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'enfant tombe sur la bonne réponse. A la fin de l'exercice Buddy demande à l'utilisateur comment il exprime cette émotion et affiche un retour caméra. Puis Buddy affiche le tableau des résultats.

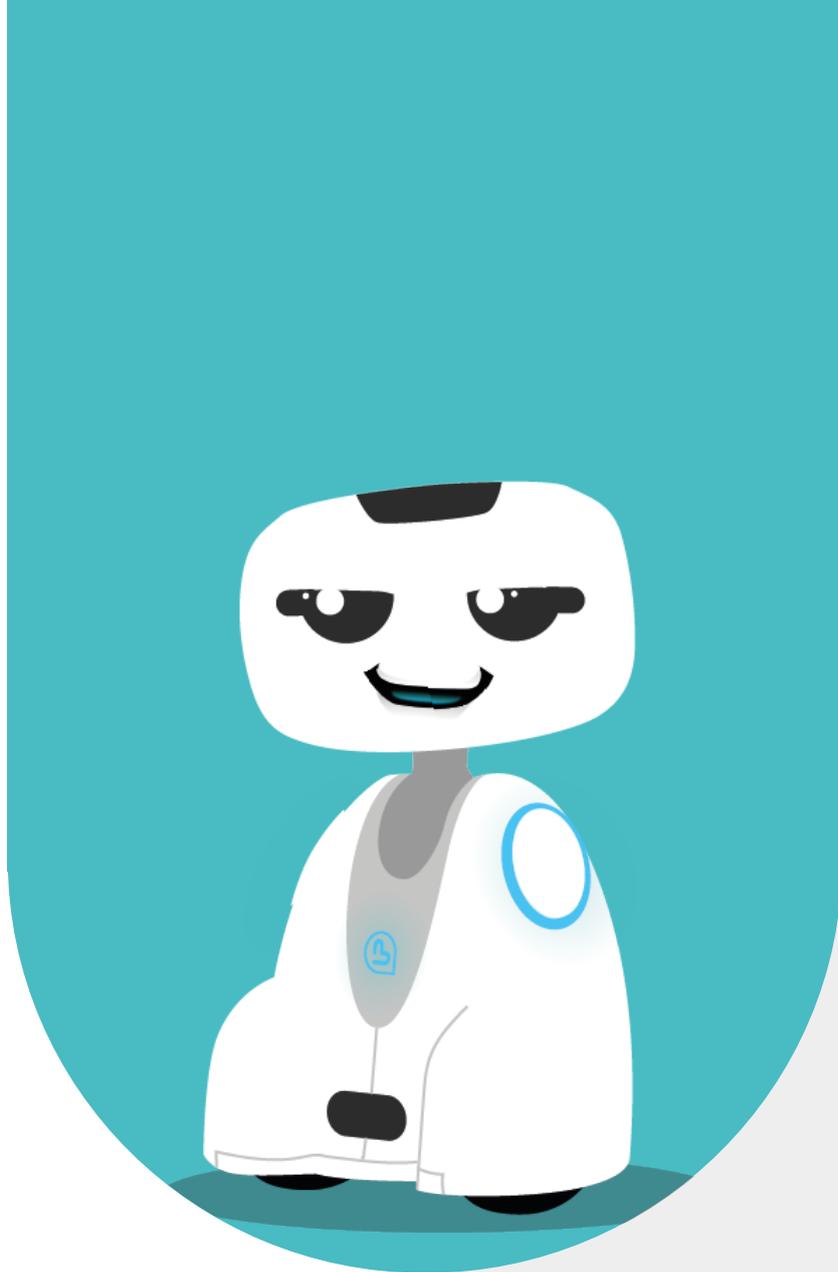
## 3.2 - CAS D'USAGE

A l'école ou à la maison, vous souhaitez aider un jeune à apprendre à reconnaître des émotions et à les exprimer. Avec l'application BuddyEmoi, Buddy simule des émotions et demande au joueur de les reconnaître et de les dénomer. Buddy demande d'abord à l'élève de répondre en commande vocale. Si l'élève n'y parvient pas, des options de réponse sont affichées. Les noms de 3 émotions sont affichées, incluant la bonne réponse. A la fin de la partie, Buddy félicite l'enfant et lui demande

comment est-ce qu'il exprime lui-même cette émotion. L'objectif n'est pas de demander à l'enfant de singer un comportement dans lequel il ne se reconnaît pas mais de l'inviter à montrer son propre mode d'expression. A la fin du jeu, Buddy félicite l'enfant et lui propose de rejouer. Lorsque le retour caméra est affiché, Buddy n'enregistre aucune vidéo. Cette application est notamment adaptée aux enfants autistes.

## 3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION

Cette application présente plusieurs avantages : Elle permet de rendre l'apprentissage des émotions ludiques. Pour les enfants autistes, ou qui présentent des difficultés à reconnaître les émotions et à les exprimer, elle permet d'initier des interactions.

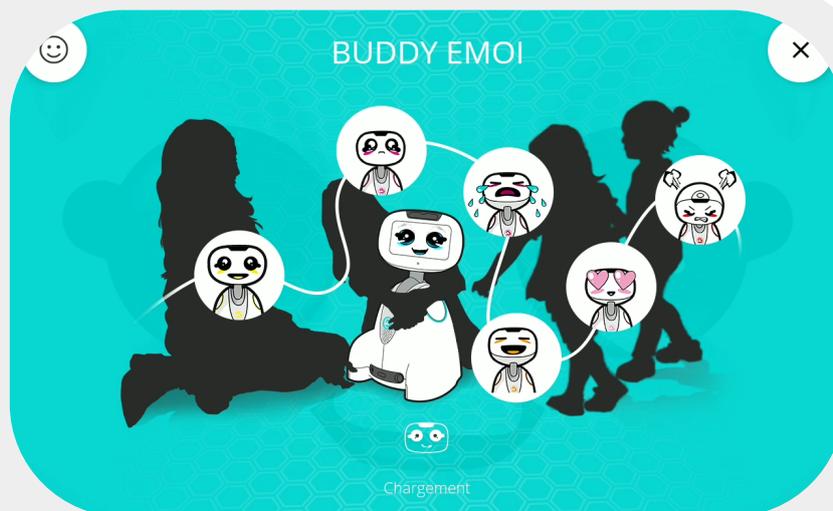


# 4 - PRÉPARATION

## 4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION

Cette application se lance depuis le menu BuddyCore. Pour ouvrir l'application, il suffit de cliquer sur l'icône de l'application «BuddyEmoi».

Au lancement de l'application, la page de chargement de l'application est affichée pendant quelques secondes. Le menu principal de l'application apparaît ensuite.



## 4.2 - MENU PRINCIPAL

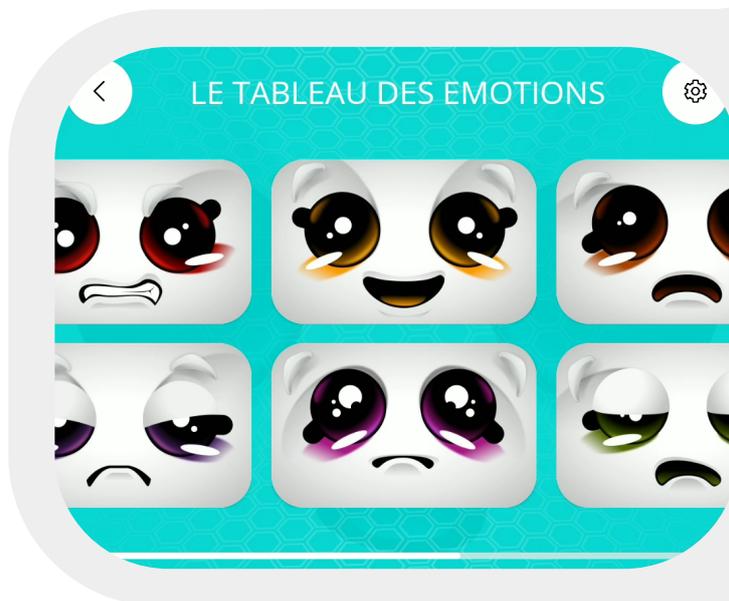
Le premier écran de l'application permet de choisir de lancer le mode jeu «Reconnaître les émotions» ou de «Voir le tableau des émotions» pour s'entraîner en autonomie. Ce choix peut se faire en commande tactile ou vocale.

- Le bouton en haut à gauche de l'écran permet de revenir au menu des applications du robot
- Le bouton qui représente une flèche permet de revenir à la page précédente. Il s'agit d'un bouton retour.
- Le bouton qui représente une croix permet de quitter l'application et de la fermer



## 4.3 - LE TABLEAU DES EMOTIONS

Sur le tableau des émotions, vous pouvez sélectionner une expression faciale en commande tactile ou vocale. Buddy joue le comportement associé et nomme l'émotion pour que vous appreniez à quelle émotion correspond son expression. Ce tableau vous permet de découvrir les émotions de Buddy pour vous entraîner avant de lancer le mode jeu «Reconnaitre les émotions».



## 4.4 - RECONNAITRE LES ÉMOTIONS

Lorsque vous lancez le mode «Reconnaitre les émotions», Buddy lance un jeu dans lequel vous devez reconnaître les émotions mimées par Buddy. Au début du jeu, Buddy donne les consignes.



A la fin du comportement joué par le robot, Buddy passe en mode écoute. Vous pouvez donner la réponse en commande vocale.

Si Buddy ne détecte aucune réponse de votre part ou une mauvaise réponse, il affiche 3 options de réponse. Le timer en bas à gauche de l'écran vous indique combien de temps il vous reste pour répondre ([voir Paramètres, p.13](#)).

## 4.5 - DONNER UNE BONNE RÉPONSE

Si vous donnez une bonne réponse, Buddy vous félicite et joue un comportement «joyeux».



## 4.6 - DONNER UNE MAUVAISE RÉPONSE

Si vous donnez une mauvaise réponse ou que vous ne répondez pas à la question, Buddy adopte une pédagogie positive : il affiche des options de réponse parmi lesquelles se trouve la bonne réponse. Si vous persistez à donner des mauvaises réponses, celles-ci disparaissent au profit de la bonne réponse jusqu'à ce que vous la sélectionniez et remportiez la partie.



## 4.7 - EXPRIMER UNE EMOTION

Afin d'enregistrer votre score, Buddy vous demande votre prénom et se met en mode écoute. L'utilisateur donne son nom en commande vocale.

Si la commande vocale n'est pas disponible (ex : pas de connexion internet) ou que le joueur ne répond pas à Buddy, Buddy lui attribue un pseudo.



## 4.8 - FIN DU JEU

Lorsque Buddy a enregistré le score du joueur, il l'affiche en bleu dans un classement.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score est affiché en haut du classement.

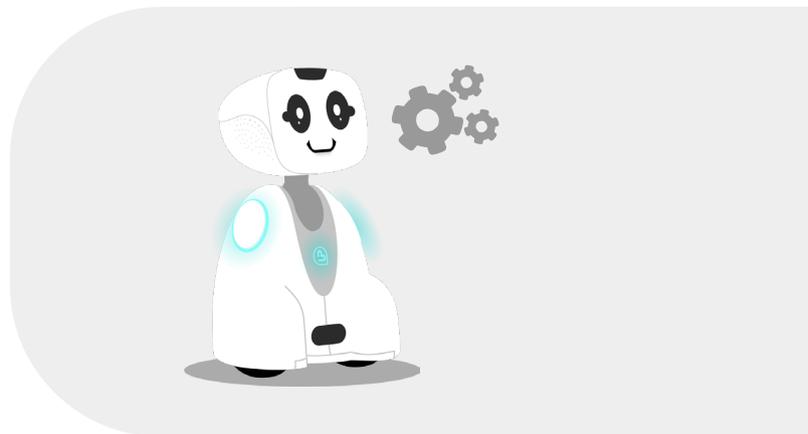
Les scores sont conservés entre 2 redémarrages de l'application.

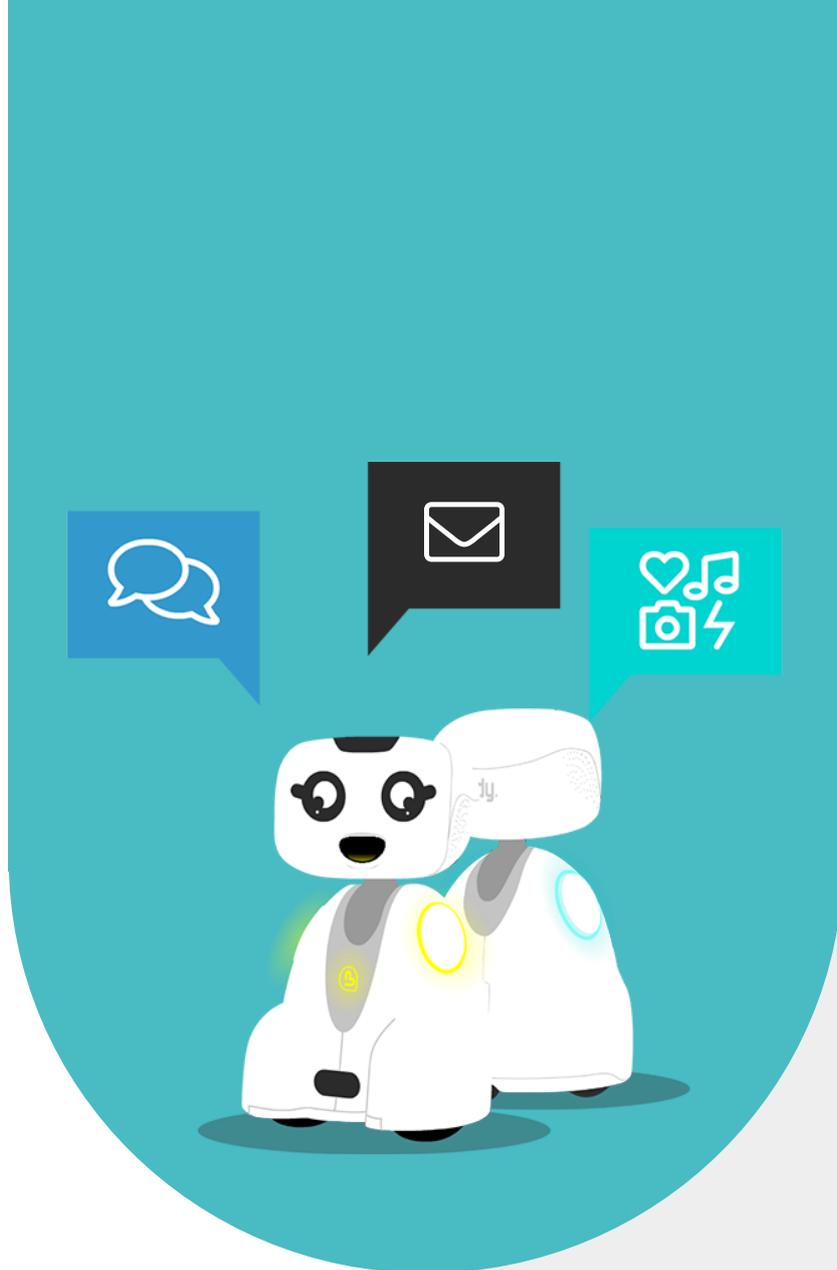


## 4.9 - PARAMÈTRES

Dans le menu des paramètres vous pouvez :

- Modifier le temps imparti pour répondre
- Paramétrer le nombre de questions par partie
- Choisir d'afficher ou de masquer le timer
- Accéder au guide utilisateur que vous avez sous les yeux





# 5 - NOUS CONTACTER



## 5.1 - INFORMATION DE CONTACT

Si vous souhaitez nous contacter pour plus d'informations, référez vous aux adresses suivantes.

SUPPORT  
[support@bluefrogrobotics.com](mailto:support@bluefrogrobotics.com)

Informations générales  
[info@bluefrogrobotics.com](mailto:info@bluefrogrobotics.com)