



FloraFauna GO

IUT Clermont Auvergne 2024-2025

Membres :

- BRUGIÈRE Patrick
- BRUGIÈRE Yoan
- D'ALMEIDA David
- LAURENT Alexis
- MUZARD Thomas

Timeline :

2 sept. 2024 to 24 juin 2025

La Faune et la Flore

VOYAGE | NATURE | BIODIVERSITÉ

Contexte

Notre projet vise à développer une application mobile innovante, inspirée de Pokémon GO, mais axée sur la découverte et l'apprentissage de la faune et de la flore réelles. Cette application utilisera une intelligence artificielle pour reconnaître les différents animaux, insectes et plantes que l'utilisateur prendra en photo avec son téléphone. Une fois l'espèce reconnue, elle sera rajouté dans l'encyclopédie de l'utilisateur, rajoutant un aspect collection à l'application.

Objectif

- **Education** : Promouvoir la découverte de la faune et flore sous forme de jeux vidéo ludique.
- **Promotion de l'activité physique** : Inciter les utilisateurs à explorer leur environnement naturel.
- **Sensibilisation environnementale** : Sensibiliser le public à la biodiversité locale et à l'importance de la préservation des écosystèmes.

Enjeux

Principaux :

- Interface utilisateur attrayante et intuitive.
- Utilisation de l'IA.
- Flexibilité de la Base de donnée.
- Accessibilité .
- Gamification et éducation ludique.

Optionnels :

- Création d'une IA.
- Mode hors-ligne.
- Système de quêtes.
- Système de combat/capture.
- Mode démo (portes ouvertes).