

Graal : Comportements pour les jeux vidéo et la robotique ludique

Contexte

Les programmeurs de jeux vidéos d'Ageod cherchent à maîtriser le développement d'une intelligence artificielle avancée dans leurs jeux futurs. Ils veulent également donner aux joueurs les moyens de participer à l'évolution de cette intelligence.

Les développeurs de robots ludiques et éducatifs de POB-Technology sont à la recherche de comportements intelligents qui puissent être manipulés directement par des utilisateurs non-spécialistes. Cette manipulation doit se faire au moyen d'interfaces ergonomiques et amusantes.

Ces deux problèmes se rejoignent dans celui de la construction de comportements intelligents autonomes, au coeur du savoir-faire de l'INRIA/e-Motion et de Probayes. Cette dernière recherche, dans Graal, à s'ouvrir deux marchés importants : les jeux et la robotique mobile.

Partenaires

PME

Probayes - Ageod - POB-Technology

Laboratoires de recherche

INRIA - Grenoble - Rhône-Alpes

Chiffres clés

Budget : 0,97 millions d'euros

Durée : 24 mois

Effort total : 11,16 hommes x an

Innovation

Graal produira une plateforme universelle de construction de comportements. Celle-ci sera basée sur le calcul des probabilités, déjà utilisé par l'INRIA/e-Motion et Probayes sur de nombreux problèmes industriels complexes de décision automatique. Cette plateforme permettra la construction de comportements modulaires, robustes, et simples à programmer.

Des interfaces spécialisées pour les programmeurs de jeux et de robots ludiques seront développées. De plus, des interfaces de manipulation des comportements seront conçues explicitement pour les utilisateurs finaux : joueurs, amateurs, étudiants.

