



Projet "Jiminy Cricket"

Voici une synthèse précise du projet "Jiminy Cricket" :



par Franck & Aurora



Contexte

Les adolescents passent énormément de temps sur leur téléphone, ce qui contribue à un affaiblissement du lien avec leurs parents et, par conséquent, à une éducation moins encadrée.



Concept de base

1

Développer un nouveau type de téléphone destiné aux jeunes, intégré dès la vente avec une IA « ange gardien ».

2

Lors de l'achat, le vendeur configure le téléphone en renseignant des informations essentielles (âge, sexe, etc.) avec le parent, afin que l'IA puisse adapter son comportement et ses recommandations.

Fonctionnalités clés de l'IA

Surveillance et assistance continue

Agit comme une nounou numérique et un conseiller psychologique.

Surveille l'utilisation des réseaux sociaux et bloque l'accès à des applications inadaptées à l'âge, tout en expliquant à l'enfant pourquoi.

Analyse le contenu des échanges et, en cas de comportements ou de propos inadaptés, envoie un journal de bord aux parents.

Interface ludique et éducative

Présence de deux avatars – un ange et un diable – dont la taille varie en fonction des bonnes ou mauvaises actions de l'enfant, permettant de visualiser l'impact de ses comportements.

Possibilité pour l'enfant de choisir l'avatar qui représente son IA, renforçant ainsi son implication et sa compréhension.

Accessibilité et interaction

L'enfant est informé qu'il peut discuter avec son « ange gardien » à tout moment pour obtenir des conseils ou des explications sur ses comportements numériques.



Valeur ajoutée et perspectives



Renforcement du lien

Offre une solution innovante et sécurisée qui renforce le lien entre parents et enfants en facilitant un suivi éducatif numérique.



Positionnement unique

Positionne notre produit comme une offre différenciante sur un marché concurrentiel, en alliant technologie, sécurité et éducation.



Étapes envisagées

1. Étude de faisabilité

Analyse technique et réglementaire du concept.

2. Prototype

Développement d'un MVP pour tester l'adhésion des familles et recueillir des retours.

3. Itération

Ajustement des fonctionnalités en fonction des retours avant un déploiement plus large.



En résumé

"Jiminy Cricket" est un projet conceptuel qui vise à repenser l'usage du téléphone chez les jeunes en introduisant une IA éducative et sécurisée, tout en renforçant la communication parentale. Ce projet offre une perspective intéressante pour répondre aux défis actuels de l'éducation numérique.