

# SAE 54 :

# Création de Projet – Start'Up



**Animall.**

# Dispositif numérique d'identification, de recensement et de collection faunistique collaboratif

**Un outil d'identification performant de la faune via l'appareil photo du téléphone portable**

## **3 Points Clés**

**Un transfert automatique des données de la « capture » directement à de nombreux instituts de recherche scientifique partenaires**

**Le tout lié à un riche écosystème de cartes virtuelles à collectionner directement avec les espèces identifiées**

## **En bref, comment ça marche ?**

Une puissante IA, spécialisée et entraînée à l'identification avec du deep-learning, couplée et nourrie avec des métadonnées provenant de bases de données scientifiques déjà existantes, identifie l'organisme voulu (de nombreux paramètres permettront une identification précise et l'absence d'erreur)

Les données de capture (heure, date, lieu, conditions météo...) sont directement enregistrées et fournies à des instituts de recherche, particulièrement si l'espèce est la cible d'un suivi spécifique. De plus, un outil de scan permettrait éventuellement de recueillir des données morphométriques et anatomiques supplémentaires et utiles.

Enfin, chaque espèce identifiée octroie à l'utilisateur une carte virtuelle uniquement accessible avec la capture de l'espèce : tout un écosystème typique des TCG (Pokémon, Yu-Gi-Oh...) sera alors existant. Des collections thématiques à compléter, des récompenses, un aspect social pour observer les collections de ses amis ou d'autres utilisateurs, des défis mensuels...

# Les postes à pourvoir :

- **Poste 1 : responsable traitement des données et naturaliste**

**Mettre en relation la plateforme avec les instituts de recherche, fournir le site en données bibliographiques existantes...**

- **Poste 2 : responsable développement app et identification**

**Développer l'application mobile et intégrer le système d'identification automatisée des espèces animales ultra performant**

- **Poste 3 : responsable développement du système de cartes virtuelles**

**Concevoir, mettre en œuvre puis enrichir dans le temps le système de collection virtuelle de cartes issues des espèces identifiées**

# Objectifs d'Animall.

- 1) Permettre une identification très précise et rapide des espèces souhaitées dans le VAR .  
Aujourd'hui : une seule application mobile (*Seek*) générique (sinon d'autres spécifiques à certains groupes : *PictureBird* par exemple).
- 2) Collecter des données et les transmettre à la recherche scientifique en temps réel : ➡ science participative. Effort collectif, mobilisation de tous.
- 3) Inviter les gens à sortir et explorer le monde. *Animall*. a également pour but d'ouvrir ses utilisateurs au monde qui les entoure et de nourrir leur socle de connaissances scientifiques.

## Pourquoi **Animall**. me semble pertinent ?

- **Nécessité « d'éduquer » les gens sur la biodiversité qui les entoure : mieux connaître et mieux comprendre c'est mieux protéger et préserver.**
- **Aujourd'hui les systèmes d'identification numérique (Seek ou ChatGpt par exemple) sont +/- efficaces mais restent encore limités, notamment chez les organismes de petite taille. Et personne ne sort dehors avec des guides d'identification de chaque groupe sur lui...**
- **Il existe un réel engouement aujourd'hui autour de la collection de cartes : notamment avec le retour en force de Pokémon. Le succès immense de Pokémon Go (+1 milliard de téléchargements) et de Pokémon TCG (+60 millions de téléchargements) laisse penser que transposer ça à de vrais animaux ne pourrait que susciter l'intérêt de la population !**

## Perspectives d'évolution ?

- **Etendre l'app à une zone géographique de plus en plus grande...**
- **Une fonctionnalité de reconnaissance des bactéries : non existant à l'heure actuelle et résoudrait la difficulté d'identification de ces dernières**
- **Faire d'**Animall**. Une véritable encyclopédie de la faune**