contexte | contrôle | langage | parole | performance

Performances du système

Coopération | Initiative | Comportement utilisateur

Signal d'entrée

Modèles acoustiques

Grammaire

Prosodie

Signal de sortie

Parole codée

Parole Paramétrée

Prosodie

Paroles de l'utilisateur

Lexique | Grammaire

Sémantique | Style

Paroles du système

Lexique | Grammaire

Sémantique | Style

Attention

Focalisation

Attentes

Structure intentionnelle

Tâches

Types de communication

Niveaux d'interaction

Structure linguistique

Actes de dialogue

Références

Segments de discours

Historique de l'interaction

Linguistique

Sujet

Tâche

Performance

Modèle du domaine

Données

Règles

Modèle de l'utilisateur

Buts | Utilisateurs

Croyances | Cognition

Préférences

Figure 1: Grille d'éléments d'une théorie du dialogue parlé.

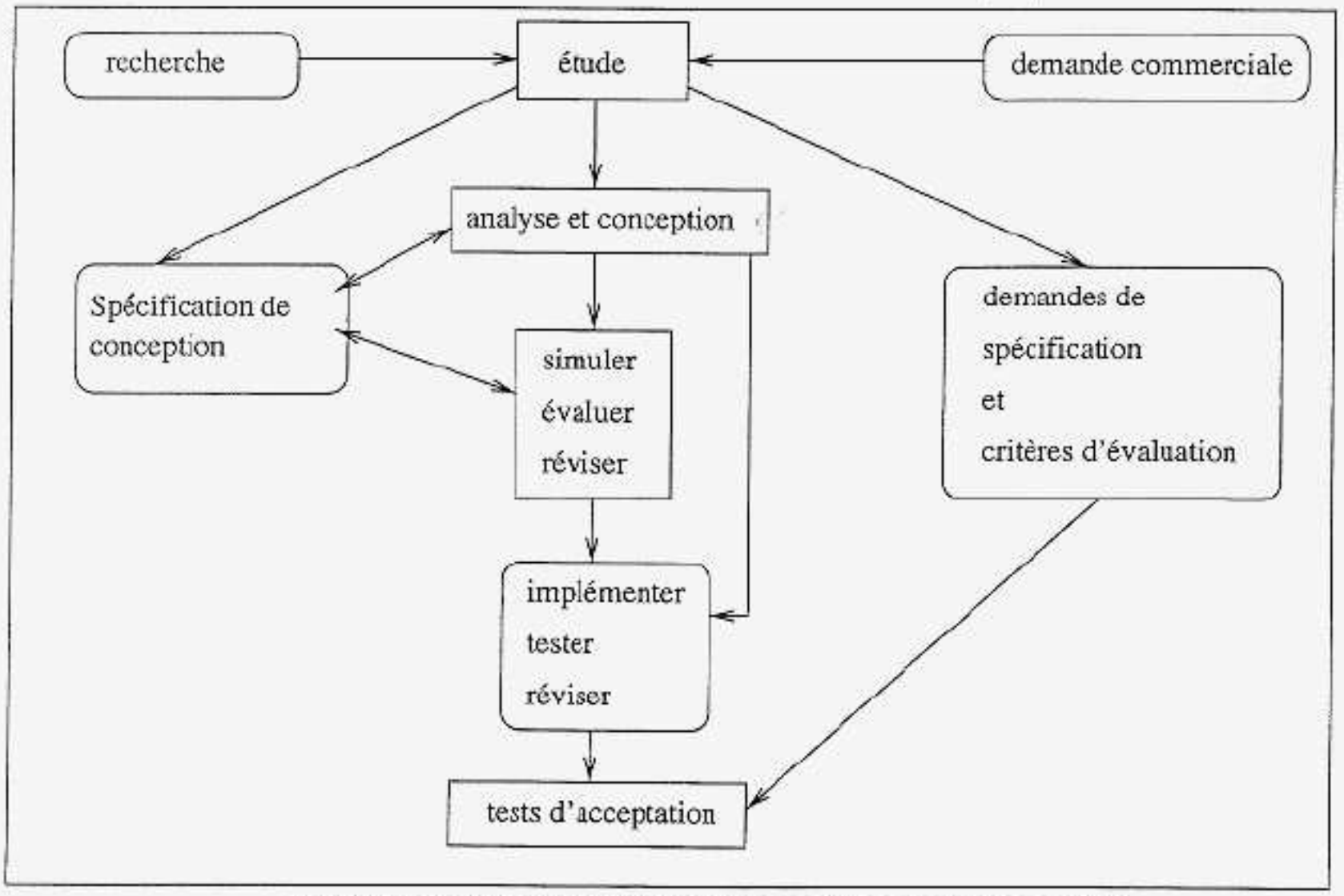

Figure 2: Cycle de vie logiciel pour les systèmes de dialogue parlé.

N.O. Bernsen, H. Dybkjaer, L. Dybjkaer, "Designing Interactive Speech Systems", Springer Verlag, à paraître.