



## **Sujet de Stage M2/Ingénieur** (Stage suivi par une thèse CIFRE)

**Titre : Gamification d'une plateforme de design : Analyse, Conception et Evaluation de fonctionnalités développées dans le cadre d'un serious game favorisant la conception de maquettes éco-responsable**

**Contexte :** Les travaux en psychologie sociale ont depuis longtemps montré les limites des techniques de persuasion pour obtenir d'autrui un changement dans ses pensées ou ses comportements et souligné l'intérêt d'inviter l'individu à agir et à prendre des décisions dans le sens souhaité (Lewin, 1947 ; Beauvois et Joule, 1987). Aujourd'hui se développent les technologies dites persuasives qui désignent des technologies, applications ou services conçus pour induire des changements d'attitudes et de comportements chez ceux qui les utilisent. Ces technologies nous rappellent ce qu'on a à faire, nous permettent de visualiser notre activité ou encore nous encouragent ou nous louangent avec l'objectif de changer notre façon de penser, d'agir.

Par ailleurs des études ont montré qu'interagir avec un agent conversationnel dans un contexte d'apprentissage augmentait la motivation et le sentiment propre d'efficacité chez l'utilisateur (Rosenberg-Kima et al. 2007). De plus, l'apparence visuelle et la présence de ces agents, en plus d'avoir un impact majeur sur la motivation, ont aussi un impact sur les affects de l'utilisateur (Baylor, 2009).

**Sujet :** L'objectif du stage est de contribuer au développement d'une plateforme de conception de maquettes architecturales. Il s'agira de développer des fonctionnalités visant à accompagner l'utilisateur lors de l'utilisation de la plateforme et de le motiver à s'engager dans un comportement écoresponsable.

Le projet propose de s'appuyer sur l'utilisation des jeux sérieux qui ont pour objectif d'améliorer la motivation des utilisateurs. Les jeux sérieux permettront également de délivrer aux utilisateurs des retours sous forme ludique concernant leurs performances ou en réponse à des conceptions non adaptées, ou erronées.

### **Tâches à réaliser**

- Etude bibliographique
- Spécifications & conception des fonctionnalités technologiques relatives à la visualisation de l'information
- Spécifications & conception des feedbacks à l'utilisateur
- Evaluations expérimentales

### **Profil**

- Formation master Psychologie (Cognitive ou Sociale), Ergonomie ou IHM
- Forte attractivité pour les nouvelles technologies communicantes
- Bonne connaissance en C++/Java
- Bonne connaissance des méthodologies expérimentales
- Aisance en communication écrite et orale
- Rigueur, respect des délais, autonomie
- Maîtrise de l'anglais appréciée
- Poursuite d'étude vers un cycle 3 : selon les aptitudes du candidat et les résultats obtenus, le stage est destiné à être poursuivi par une thèse CIFRE.

### **Modalités**

- Durée : 6 mois (à partir de Mars)
- Salaire : 860 euros/mois + frais de transport

**Le dossier de candidature devra comprendre un CV détaillé, une lettre de motivation et le relevé de notes de la dernière année**

**Lieu :** LIMSI - CNRS, bat 508, BP 133, 91403, Orsay Cedex. Groupe Cognition Perception Usages

### **Candidature / information :**

Mehdi Ammi

Céline Clavel

Mail : [ammi@limsi.fr](mailto:ammi@limsi.fr)

Mail : [celine.clavel@limsi.fr](mailto:celine.clavel@limsi.fr)

Tel : 01 69 85 81 03

Tel : 0 1 69 85 81 05