



Le TECFA (TEChnologie pour la Formation et l'Apprentissage)

propose un poste de

doctorant sur 3 ans, sur le thème du récit interactif

Sujet :

Les recherches entreprises depuis une quinzaine d'années dans le domaine du récit interactif laissent entrevoir une nouvelle manière d'interagir dans des situations sociales virtuelles. Il s'agit moins de simuler la psychologie de chacun des agents que de produire chez l'utilisateur une expérience narrative à la fois engageante et personnelle, puisqu'elle dépend des décisions qu'il est amené à prendre. Les applications du récit interactif s'étendent du jeu vidéo à l'art numérique, en passant par les environnements d'apprentissage.

Si un certain nombre de systèmes ont été développés à travers le monde, leurs évaluations sont plus rares. Elles portent alors sur la perception globale du produit final et permettent difficilement de comprendre quelles composantes produisent quels effets.

Dans le cadre d'un projet de recherche sur le récit interactif financé par le Fonds National de la Recherche Suisse, cette thèse vise à établir une évaluation plus fine du récit interactif. A partir du moteur de récit disponible dans notre laboratoire (« IDtension »), il s'agit de mesurer l'engagement de l'utilisateur pendant l'interaction (méthode d'échantillonnage de l'expérience) et de corrélérer ces mesures avec l'état interne du récit interactif. Notamment, cette thèse vise à établir une typologie des types d'actions narratives selon leur effet sur l'utilisateur et contribuer ainsi à poser les bases d'une « narratologie interactive ».

Durant la thèse, le candidat sera amené à :

- re-concevoir une partie du moteur narratif, afin de donner la possibilité à un auteur de définir et paramétrer les actions narratives spécifiques à chaque scénario interactif;
- définir un protocole innovant pour l'évaluation fine des récits;
- mener les expérimentations sur une série de récits interactifs produits tout au long du projet;
- présenter ses recherches dans des colloques scientifiques et publier ses résultats.

Le candidat travaillera en étroite collaboration avec l'équipe du projet, comprenant un ingénieur (notamment sur les aspects 3D), un auteur qui produira les scénarios et le directeur de thèse. Il interagira aussi avec le partenaire international du projet au Danemark.

Profil souhaité :

- Titulaire d'un diplôme de niveau Master (Master, DEA, DESS, Ecole d'ingénieur) dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, des Sciences Cognitives, de l'Interface Homme-Machine, ou d'un titre jugé équivalent
- Connaissances en Intelligence Artificielle
- Connaissances de protocoles d'évaluation de l'expérience utilisateur
- Compétences informatiques: Java, XML, interfaces graphiques (la connaissance de Unity 3D serait un plus)
- Des connaissances sur les théories du récit, les jeux pédagogiques, les environnements 3D seraient un plus
- Rigueur dans son travail
- Aptitude à travailler dans un contexte interdisciplinaire
- Compétences rédactionnelles
- Maîtrise du français et de l'anglais

Conditions :

47'040 francs suisses la première année, 48'540 et 50'040 les 2ème et 3ème années respectivement

Dossier de candidature :

Les candidats-es enverront d'ici au 25 juin 2015, par courrier électronique, un dossier comprenant :

- Un Curriculum Vitae détaillé
- Une lettre de motivation
- Des références : anciens collègues/responsables que l'on peut contacter

Adresse de contact (demandes de renseignements, envoi du dossier):
nicolas.szilas[at]unige.ch

L'examen des candidatures commence tout de suite et continuera jusqu'à ce que le poste soit pourvu.