

## Offre de Stage

### Titre

Conception d'un Jeu sérieux pour l'Acquisition de Compétences en Méthodologie du Travail Universitaire

### Mots clés

Scénarisation ludopédagogique, vidéo 360, motivation et engagement, néo bacheliers

**Encadrant** : Guillaume Loup

**Email** : guillaume.loup at univ-evry.fr

**Encadrant** : Elisabeth Connessons

**Localisation** : 40, rue du Pelvoux, CE1455, 91020 EVRY Cedex

**Durée** : 6 mois à partir de Février-Mars 2023

### Contexte

A leur arrivée à l'université, de nombreux étudiants se sentent submergés par les nouvelles méthodes de travail que le degré d'autonomie attendu leur impose. Une partie de ces étudiants, bien que motivés et travailleurs, ont de grandes difficultés à trouver leurs marques et à travailler de manière efficiente. Actuellement, il existe de nombreuses ressources sur Internet traitant par exemple du travail actif, de la mémorisation et de la prise de notes. Cependant, ces ressources sont :

- Dispersées sur de nombreux sites et réseaux sociaux,
- A destination de profils différents (collégiens, lycéens, étudiants, salariés, personnes en reconversion...),
- Parfois contradictoires,
- Consultés tardivement car nécessitent un temps de recherche important et un recul suffisant face à certaines méthodes.

## Objectifs

L'objectif est donc de développer un jeu sérieux, à destination des néo bacheliers, pouvant être mis en place avant l'entrée en L1 ou au tout début de l'année, pour apporter les outils et les méthodes de travail indispensables à l'université. Nous souhaitons que ces étudiants :

- Sachent prendre des notes pertinentes efficacement
- Soient capables de travailler activement et d'éviter les tâches multiples
- Apprennent à mémoriser efficacement et durablement
- Sachent s'organiser et gérer son temps notamment à l'approche des évaluations
- Soient capables d'utiliser des stratégies permettant de se mettre au travail et de s'y maintenir

L'acquisition de ces différentes compétences nécessite un engagement important des apprenants dès leur arrivée. Nous nous intéressons pour cela à l'approche pédagogique des jeux sérieux afin de procurer une motivation extrinsèque voire intrinsèque[1] au travers d'une immersion dans un univers réaliste.

Ainsi dans notre contexte, nous proposerons aux primo entrants un scénario d'enquête dans des environnements des salles de cours filmés en vidéo panoramique. Pour mener à bien leur enquête et résoudre leur énigme dans les meilleurs délais, il leur sera indispensable de prendre des notes avec pertinence, de mémoriser un nombre important d'informations et de gérer l'ensemble des tâches avant la fin de la dernière séance.

## Conditions du stage

Le stagiaire intégrera l'équipe IRA2 du laboratoire IBISC, spécialisée dans les techniques d'interaction 3D (naturelles et multimodales) afin d'améliorer les performances des tâches et des utilisateurs. La plateforme EVR@ sera également disponible pour la réalisation des démarches expérimentales.

## Compétences requises

- Esprit d'initiative et de curiosité
- Savoir travailler en équipe et avoir un bon relationnel
- Goût pour la recherche et les échanges pluridisciplinaires
- Connaissance de UNITY3D (C#) appréciée

## Bibliographie

1. Jamet, E., Cojean, S., Colliot, T., Erhel, S., Gonthier, C.: Les pratiques de multitasking des étudiants ont-elles une influence sur la qualité de leurs apprentissages ? In: 16ème séminaire Marsouin. , Auray, France (2018).