

PROPOSITION DE STAGE Master

Recherche

Etablissement d'accueil	Contacts dans l'établissement d'accueil
<p>Raison sociale : INU Champollion Adresse : place de Verdun</p> <p>Ville : ALBI Code Postal : 81000 Pays : FRANCE</p> <hr/> <p>Tel : Site : www.univ-jfc.fr</p>	<p>Responsable du stagiaire (Maître de stage) Nom – Prénom : PONS LELARDEUX Catherine Fonction : Ingénieur de recherche (Dr) Tel : 05 63 48 64 22 Mail : catherine.lelardeux@univ-jfc.fr</p> <hr/> <p>Administration stage (convention, ...) Nom – Prénom : Budo Elisabeth Fonction : RH Tel : Mail :</p>
<p>Éléments sur l'établissement d'accueil (secteur d'activité, domaine d'intervention, ...)</p> <hr/> <p>Institut National Universitaire Champollion – Equipe Serious Game Research Lab</p>	

Contexte du stage ²	Projet à réaliser ou objectif du stage
<p>L'équipe de recherche Serious Game Research Lab est une équipe pluridisciplinaire de l'Institut National Universitaire Champollion dont les travaux s'articulent sur la conception, modélisation, développement et évaluation de d'environnements virtuels de formation tels que les serious games. Elle est constituée d'enseignants chercheurs et ingénieurs répartis dans différents laboratoires de recherche de l'Université de Toulouse.</p> <p>Le candidat travaillera au sein d'une équipe pluridisciplinaire d'enseignant-chercheurs et d'ingénieurs. Il sera placé sous l'autorité du coordinateur scientifique du projet et travaillera avec un ingénieur de recherche.</p> <p>Le candidat recruté travaillera dans le cadre d'un projet de recherche et développement</p>	<p>Sujet du stage ³ : Fouille de données et suivi de l'apprenant associés à un prototype de serious game en santé. http://blogs.univ-jfc.fr/clone/</p> <hr/> <p>Détails ⁴ :</p> <p>L'usage des environnements numériques de formation ont pris depuis plusieurs années un essor important. Depuis les simulateurs immersifs réalistes jusqu'aux learning games mêlant créativité et règles métiers, une large diversité d'outils ont été développés. Aussi, dans le domaine des Environnement Informatiques pour l'Apprentissage Humains mais aussi dans celui des mondes virtuels immersifs, des travaux de recherche s'attachent à proposer des solutions innovantes pour enrichir les formations et aider les futurs professionnels à se former dans des univers virtuels contrôlés et sécurisés représentant avec une certaine fidélité le contexte professionnel réel. Ainsi, ces environnements s'appuient à la fois sur des techniques de représentation de l'activité humaine dans des univers graphiques interactifs mais aussi sur des techniques de fouille de données.</p> <p>Ainsi, le suivi des activités réalisées dans ces environnements lorsqu'il est mis en œuvre, n'est pas totalement ou peu pris en</p>

mené depuis plusieurs années au sein de l'équipe.

compte dans le suivi détaillé proposé par les plates-formes d'apprentissage.

Le projet vise à effectuer une fouille de données en vue de l'élaboration de tableaux de bord de suivi de l'activité des étudiants. Ces tableaux de bords sont destinés aux formateurs. Il s'agira d'afficher les données liées à l'activité du joueur, de les agréger et de les présenter sous forme de tableau de bord dans une plateforme de LMS ou dans une application externe.

Ce travail s'effectuera sur les données recueillies lors de l'utilisation du jeu sérieux Clone, jeu de simulation destiné à former les élèves-infirmiers à l'organisation du travail et priorisation des tâches dans un hôpital virtuel. Ce projet est développé au sein du Serious Game Research Lab, INU Champollion. <http://blogs.univ-jfc.fr/clone/>

Activités de stage 5

Les tâches consisteront à :

- effectuer de la fouille de données
- développer un outil de suivi de progression sous forme de tableaux de bord ;
- Participer à établir une liste de profils de comportements ;

Compétences stagiaires attendues 6

- Maîtrise du langage C#, Php, javascript
- Maîtrise de la programmation objet
- Maîtrise de bases de données et du langage SQL
- Connaissance d'analyses statistiques (R Studio)

Lieu

Adresse précise du déroulement du stage
(si différente de l'établissement cité en recto)
Institut National Universitaire Champollion
Place de Verdun
81 000 ALBI

Tel :

Organisation

Département ou service : Serious Game Research Lab

Horaires de travail : 9h-17h30

Rémunération ^(a) : (barrer la mention inutile)

(a) La gratification est obligatoire si le stage est supérieur à 2 mois (soit 44 jours sur une base de 7h/jour soit dès la 309^{ème} heure). Pour une date de signature de la convention de stage entre le 1er septembre et le 31 décembre 2016, la gratification minimale en vigueur est fixée à 3,6 €/heure (15% du plafond horaire de la sécurité sociale). Voir : <https://www.service-public.fr/professionnels-entreprises/vosdroits/F20559>

Date de fin ^(b) de stage différente de celle de référence :

=> prolongation de semaines (sauf 5^{ème} année).

(b) D'un commun accord, l'étudiant et l'établissement peuvent définir une période de stage plus importante qui peut se poursuivre au-delà de la date de fin indiquée par l'école.