



L'allocation de thèse relative au projet de recherche INCREDIBLE est cofinancée dans le cadre du Fonds européen de développement économique et régional (FEDER) 2014/2020.



Région
Hauts-de-France



SOUTENANCE DE THÈSE

Mélody Laurent

Unité de recherche : **UMR 7253 laboratoire Heudiasyc**

soutiendra sa thèse de doctorat

sur le sujet :

Scénarisation d'une approche réflexive et génération
d'une expérience utilisateur par retour en arrière en
environnement virtuel

A l'université de technologie de Compiègne
Le mercredi 4 avril 2018 à 14h
Centre d'innovation

Devant le jury composé de :



M. Philippe Bonfils, professeur des universités,
université de Toulon, sciences de l'information et de la communication

M. Serge Bouchardon, professeur des universités, université de technologie de Compiègne,
laboratoire Costech

M^{me} Domitile Lourdeaux, maître de conférences, université de technologie de Compiègne,
laboratoire Heudiasyc

M^{me} Nada Matta, maître de conférences, université de technologie de Troyes, TechCICO

M. Daniel Schneider, professeur, université de Genève, TECFA - FPSE

M. Nicolas Szilas, maître d'enseignement et de recherche, université de Genève, TECFA - FPSE

Résumé :

La scénarisation sous l'emprise de la métaphore spatiotemporelle : approche réflexive en environnement virtuel.

Les travaux de recherche menés dans le domaine des environnements virtuels pour l'apprentissage humain permettent aujourd'hui d'envisager leur utilisation à des fins d'entraînement à la prise de décision en situation critique. Le problème de ce type d'application est qu'il nécessite pour les concepteurs et les programmeurs un travail d'écriture lourd et une programmation exhaustive de l'état du monde. Notre hypothèse est de mobiliser les principes existants du récit interactif afin de proposer un design de scénarisation qui prenne en compte les aspects temporels, critiques et complexes des actions de l'apprenant. Nous proposons une approche réflexive de l'apprentissage en fondant notre scénarisation sur l'uchronie et en intégrant des notions philosophiques comme le simulacre et le rhizome dans le parcours d'apprentissage. L'apprenant pourrait revenir en arrière au sein du même scénario initié par le formateur, et le système informatique informerait ce scénario en fonction des décisions et erreurs faites par l'apprenant. Une partie de notre contribution est la conception d'un EVAH respectant la réalité de l'entraînement en trois phases, briefing, mise en pratique et débriefing, des experts du cas d'application concret sur lequel s'adosent nos travaux de recherches, un projet de formation de leaders médicaux au sauvetage de blessés suite à un afflux massif de blessés.

Mots clés : environnement virtuel, scénarisation, entraînement, rhizome, temps, réflexivité.