

Offre de stage : Incarnation et créativité en environnement virtuel immersif

Résumé du stage :

Le/la candidat(e) recruté(e) pour ce stage sera intégré(e) à l'équipe de recherche Présence & Innovation (P&I) des Arts et Métiers. L'équipe P&I travaille dans le domaine de l'usage des nouvelles technologies, en particulier de la réalité virtuelle et augmentée. Deux axes de recherche sont développés au sein de l'équipe : d'une part l'interaction humain-machine en environnements virtuels immersifs, et d'autre part les phases amont de la conception de produits et de services : l'idéation et l'innovation.

L'équipe Présence et Innovation accueillera un(e) stagiaire pour une durée de 6 mois qui prendra part à un projet de recherche à la croisée des thématiques portées par les chercheurs de l'institut Arts et Métiers de Laval. L'objectif du stage consiste à mener une étude expérimentale pour investiguer les bénéfices potentiels liés à l'incarnation de personnages reconnus pour leur inventivité (e.g. Léonard de Vinci) et d'en observer l'impact sur la créativité d'utilisateurs immergés dans une application de réalité virtuelle.

En fonction du profil du stagiaire, il/elle pourra prendre part à l'intégration des modules de capture de mouvement et des avatars requis pour l'expérimentation dans l'application dédiée à la créativité. Conjointement avec les membres de l'équipe, il/elle devra ensuite prendre en charge la mise en œuvre et la conduite de l'expérimentation : formalisation du protocole, passages de l'expérimentation, analyse des données et restitution des résultats dans un rapport. Les travaux menés dans le cadre de ce stage conduiront à la publication d'un article scientifique auquel le/la stagiaire sera associé(e).

Ce stage sera l'occasion pour le/la candidat(e) recruté(e) de se familiariser avec la recherche scientifique en assurant la conduite d'une expérimentation au sein d'une équipe de recherche pluridisciplinaire en informatique et psychologie/ergonomie.

Profil attendu : Master 2 en informatique IHM / réalité virtuelle ou en psychologie.

Nous recherchons des candidats ayant un intérêt pour la recherche pluridisciplinaire, à la frontière entre réalité virtuelle et psychologie expérimentale. Une appétence pour la recherche scientifique est requise : production de protocoles, conduite d'expérimentations, analyse de données et rédaction. Des compétences en programmation (C#) et une connaissance du moteur de rendu 3D temps réel Unity sont un plus.

Période de stage : début avril à fin Septembre 2021

Lieux du stage : Arts et Métiers, Laval Virtual Center, 53810 Changé, France.

Rémunération : Gratification au montant légal pendant les 6 mois.

Contact : Merci d'envoyer votre CV et lettre de motivation, ou vos questions, à Geoffrey Gorisse (geoffrey.gorisse@ensam.eu) et Sylvain Fleury (sylvain.fleury@ensam.eu).

Collaborateur externe : Dr Anatole Lécuyer, directeur de recherche, Inria/IRISA