

Interactivité et jeu dans l'expérience utilisateur d'une plateforme de MOOCs

2 juillet 2015

Résumé

Cette offre de thèse CIFRE s'inscrit dans le cadre du développement de la plateforme de MOOCs de *The MOOC Agency*, basé sur sur les logiciels libres open-EdX et Moodle, et du laboratoire CIMEOS-3S qui étudie l'expérience sensible de l'apprenant. Il s'agit de concevoir, et d'implanter et d'évaluer des dispositifs interactifs, sociaux et ludiques favorisant l'apprentissage en étudiant l'expérience des utilisateurs.

Mot-clés MOOC, interactivité, serious games, apprentissage.

L'entreprise The MOOC Agency

The MOOC Agency, créée en 2012 par deux jeunes diplômés d'HEC et de Polytechnique, est une jeune entreprise active dans l'accompagnement à la création de MOOC (Massive Open Online Courses), en plein développement en France.

The MOOC Agency a été associée à l'initiative gouvernementale FUN (France Université Numérique) dans le développement de certaines fonctionnalités. The MOOC Agency accompagne aujourd'hui des écoles supérieures, des organismes publics, et de grandes entreprises dans la conceptions de parcours de formation à distance innovants type MOOC. Notre entreprise est à la recherche d'un développeur pour améliorer ses solutions pédagogiques, en particulier sur les plateformes de MOOC open-source comme Open-edX ou MOODLE.

Siège social : 76 rue du 8 mai 1945 91300 MASSY

Lieu de travail : 3 rue Jules César, 75012 PARIS

Le laboratoire de recherche CIMEOS

Adresse UFR Sciences Humaines et Sociales - Bâtiment Droit Lettres - Bureau 354 - 4 Boulevard Gabriel - 21000 DIJON

Le CIMEOS est le laboratoire en sciences de l'information et de la communication de l'université de Bourgogne, centré sur les questions de médiation des savoirs et d'analyse de la perception, selon une approche pluridisciplinaire. Il regroupe actuellement 88 chercheurs et doctorants.

Le CIMEOS souhaite développer ses recherches sur la communication numérique et notamment les MOOCs. Par ailleurs, l'Université de Bourgogne s'est déjà impliquée sur la création de MOOCs sur le vin et la culture numérique (plateforme européenne EMMA) et s'implique largement sur les nouvelles manières d'apprendre.

Le CIMEOS pilote et est impliqué dans des projets à haute valeur ajoutée (Labex LipSTIC, GIP Vigne et Vin, communautés d'apprentissage, Réseaux d'innovation Transition, création d'entreprise, axes « patrimoine et culture » et « transition écologique » de la Maison des Sciences de l'Homme, Alimentation, Discrimination, Cancer, Twitter aux élections européennes, Cités internationale de la gastronomie et du vin...). Ce travail s'effectue avec de nombreux partenaires privés et publics (PME/TPE, Seb-Krups, Bonduelle, Charal, Cerelab, Schiever, Pôle de compétitivité Vitagora, Musées, groupe IGS, CCI, Agence NTIC, ADEME, Agence Régionale de la Santé, EPCC Terre de Louis Pasteur...) et internationaux (Europe, Chine et Corée, Amériques, Afrique du nord et centrale, etc.).

L'équipe 3S se concentre sur la médiation sensible, sensorielle et symbolique dans la communication. Elle aborde de façon transversale ou séparé quatre thématiques « sensibles » :

- innovation sensorielle et valorisation expérientielle ;
- goût et imaginaire alimentaire ;
- image et identité : marques, organisations, territoires ;
- changements numériques et société : cultures et socialités numériques ; stratégie de communication politique et participation dans l'espace public numérique.

Les missions

En lien avec les ingénieurs pédagogiques qui conçoivent les parcours de formation pour les clients de The MOOC Agency, le développeur réalisera des développements originaux dont le but est d'améliorer l'expérience utilisateur des apprenants et de la rendre plus efficace. Seront notamment abordés, la possibilité de créer davantage d'interactivité sociale ou collaborative pour l'utilisateur via des services tiers, des jeux sociaux ou interactifs (*gamification* et *serious games*), etc.

Le projet s'inscrit dans le cadre d'une approche communicationnelle, ce qui signifie que le candidat se référera à la littérature scientifique traitant de l'analyse des usages et de la communication humaine. Pour y parvenir, il sera demandé au candidat d'analyser l'expérience utilisateur du point de vue sensible, c'est-à-dire d'étudier les aspects perceptifs de cette expérience sur le plan ergonomique, et de relier les aspects perceptifs aux aspects cognitifs. Le candidat étudiera comment les utilisateurs développent à la fois leur culture numérique et les savoirs transmis en fonction de leurs « objectifs » personnels ou professionnels. Il s'intéressera à la manière dont les utilisateurs gèrent leur identité numérique dans des espaces publics d'apprentissage. Enfin, le candidat analy-

sera comment l'image du commanditaire de MOOCs intervient sur l'expérience utilisateur. Par exemple, comment la marque ou les valeurs du commanditaire sont en cohérence avec les choix de design, ou comment elles peuvent devenir un facteur de motivation. Le candidat travaillera sur les aspects cognitifs, visuels mais aussi tactiles (usages de terminaux mobiles) de l'expérience interactive. Ces études permettront d'orienter le développement et d'évaluer les innovations réalisées.

Après validation, le code réalisé sera utilisé en production dans le cadre des projets de The MOOC Agency. Des tests utilisateurs seront à prévoir ainsi que l'analyse des traces d'utilisation, afin de saisir les limites du dispositif en conception et en production, et les pistes d'évolution à envisager.

Profil du candidat

Le candidat est motivé à la fois par un travail de développement sur les MOOCs et le design que par la recherche scientifique. Il est ouvert aussi bien aux sciences informatiques qu'aux sciences humaines. Le candidat a la capacité d'utiliser des outils et des méthodes ergonomiques, et se sent concerné par une approche de type Web design.

Une maîtrise correcte des langages Python/PHP/HTML/CSS/Javascript est demandée pour la conception d'interactions sur Open-edX et MOODLE.

Il réalisera un état de l'art sur le sujet, et sera force de proposition sur le développement de fonctionnalités pédagogiques.

Il apprécie l'ambiance Start-Up.

La maîtrise de l'anglais est vivement conseillée.

Date de début de la thèse : dès que possible.

Rémunération : sur la base d'un contrat CIFRE, à négocier.

Comment postuler ?

Merci de prendre rapidement contact, puis d'envoyer votre candidature au format pdf à :

- PAUL FARNET, président de The Mooc Agency
paul.farnet@themoocagency.com
- THIBAUD HULIN, co-encadrant, maître de conférences, CIMEOS-3S
thibaud.hulin@u-bourgogne.fr
- PASCAL LARDELLIER, directeur de la thèse, CIMEOS-3S
pascal.lardellier@u-bourgogne.fr

Joignez les documents suivants : un CV, une lettre de motivation, les éléments permettant d'apprécier la qualité du Master 1 & 2 (relevé de notes, classement, rapport, mémoire. . .), les résultats (notes et classement), une ou plusieurs lettres de recommandation.