

Offre de stage en Interactions Humain-Machine

Spécialité : Interactions Humain Machine – Game Design – Réalité Virtuelle

Réalisation d'un cadre de conception pour des expériences narratives immersives multi-utilisateurs

Lieu : Laboratoire Interdisciplinaire des Sciences du Numérique (LISN – CNRS / Université Paris-Saclay), au sein de l'équipe CPU.

Durée : 5 à 6 mois

Période : à partir de mars 2026

Les environnements immersifs multi-utilisateurs (réalité virtuelle collaborative, mondes persistants, métavers...) ouvrent de nouvelles perspectives pour la création d'expériences narratives interactives. Cependant, la conception de telles expériences pose des défis spécifiques : équilibre entre liberté d'action, cohérence narrative, synchronisation entre participants et implication émotionnelle.

Dans ce contexte, le stage proposé s'inscrit dans les travaux du LISN (Orsay/Saclay) et du Lab-STICC (Brest) sur la conception d'interactions immersives collaboratives et l'exploration de nouvelles formes de narration interactive en réalité virtuelle.

Objectif du stage

L'objectif principal est de concevoir et formaliser un cadre méthodologique pour la création d'expériences narratives immersives multi-utilisateurs. Ce cadre devra aider les concepteurs et chercheurs à structurer la conception d'expériences collaboratives et scénarisées dans des environnements virtuels.

Le/la stagiaire participera notamment à :

- Une revue de littérature sur les modèles de narration interactive et la conception d'expériences VR collaboratives.
- La préparation et la conduite d'un focus group avec un panel de 5 à 6 experts déjà identifiés (auteurs de récits interactifs, game designers, chercheurs en narration et VR).
- L'analyse qualitative des données recueillies pour identifier les besoins, contraintes et leviers de conception.
- La proposition d'un cadre de conception (design framework) synthétisant les résultats, potentiellement accompagné d'exemples ou d'un prototype conceptuel.

Profil recherché

- Étudiant·e en Master 2 Informatique, Interaction Humain-Machine, Game Design ou discipline équivalente.

- Intérêt marqué pour la réalité virtuelle, les narrations interactives et les environnements multi-utilisateurs.

Compétences souhaitées :

- Connaissances en méthodologie expérimentale et en conduite d'études avec des participants.
- Sensibilité à la conception d'expériences immersives et/ou à la narration interactive.
- Bonnes capacités d'analyse, de synthèse et de communication scientifique.
- Des notions en développement VR (Unity, Unreal Engine) ou en prototypage interactif (Figma, Blender, etc.) seraient un plus, mais ne sont pas indispensables.

Encadrement et environnement de travail

Le stage se déroulera au LISN (Laboratoire Interdisciplinaire des Sciences du Numérique), au sein d'une équipe de recherche pluridisciplinaire combinant informatique et sciences humaines. Le projet dans lequel s'inscrit ce stage, le projet [GENEVE](#), est une collaboration entre des chercheurs du LISN (Brian Ravenet) et du Lab-STICC (Anne-Gwenn Bosser et Nathalie Le Bigot).

Candidature

Envoyer un CV, une lettre de motivation et, si possible, des exemples de projets pertinents (rapport, prototype, mémoire, etc.) à :

brian.ravenet@universite-paris-saclay.fr

Date limite de candidature : 31/10/2025