

CDD Informatique de 3 mois

Laboratoire Géomer¹ UMR6554 LETG CNRS, IUEM², 29280 Plouzané
Démarrage possible dès le 1 mai

Projet :

MEDIA : Modélisation multi-agents et jeu de rôles des outils de médiation et d'apprentissage au service du développement durable

<http://menir.univ-brest.fr/projects/MEDIA>

Résumé :

Dans le cadre du projet « Organisation de l'accès aux ressources et biodiversité, application aux réserves de biosphère françaises » (IFB, 2003-2006), un modèle conceptuel du « système ouessantin » a été réalisé. Puis la simulation multi-agents a été utilisée pour la conception d'un prototype informatique piloté par la plate-forme CORMAS (COmmon-pool Resources and Multi-Agent Systems), choisie pour sa flexibilité et son aptitude à répondre à des problématiques territoriales . Quelques scénarios exploratoires ont été testés par les scientifiques (Kerbiriou, 2006 ; Gourmelon et al., 2007). Ils simulent l'évolution des milieux en fonction de différentes options (déclin ou croissance du pâturage, entretien de la pelouse littorale...). En parallèle, un jeu de rôles a été conçu.

Par ce projet de recherche (MEDIA), les bases d'un transfert de connaissances vers la société civile ont été posées sans que les conditions requises pour y parvenir ne soient réellement étudiées. Cette proposition a pour objectif de poursuivre la réflexion engagée et de valoriser les produits de la recherche en les adaptant à trois contextes opérationnels, permettant ainsi l'appropriation des connaissances et d'outils scientifiques par la société civile.

1. La simulation multi-agents pour l'aide à la gestion d'un territoire sous contraintes
2. La modélisation d'accompagnement pour une aide à la médiation
3. Le jeu de rôles pour aider à la sensibilisation et à l'apprentissage des jeunes générations aux enjeux du développement durable

Objectif :

C'est dans ce 3^{ème} contexte que s'inscrit cette offre d'emploi, avec pour objectifs :

- de développer l'interface de la plateforme informatique de pilotage du jeu de rôle pour une utilisation dans un environnement tactile (tablette bluetooth et tableau interactif).
- d'implémenter de nouveaux agents dans cette plateforme (Craves à bec rouge : *Pyrrhocorax pyrrhocorax*)

La personne recrutée travaillera au sein du laboratoire Géomer et en collaboration avec le service éducatif d'Océanopolis

Compétences :

- langage SmallTalk et environnement VisualWorks
- intérêt pour les nouvelles technologies (tactile, sans fil)

Contact :

Mathias Rouan : mathias.rouan@univ-brest.fr

Tél. 02.98.49.86.81

Laboratoire Géomer IUEM

Place N. Copernic

29280 Plouzané

¹ <http://letg.univ-nantes.fr/modeles/une.php?labo=4>

² <http://www-iuem.univ-brest.fr/>