

Développeur(se) de ludosensations



David Perrichot
Toxé Lilian
Ilia Korolev Pavlovitch
Martin Lebatteux
1STI2DA Lycée Jules Verne (Mondeville)

Argumentaire :

Nous avons créé le métier de développeur(se) de ludosensations. La ludosensation est la sensation que l'on éprouve lorsque l'on joue, ce qui place ce métier dans le secteur professionnel des loisirs.

Le développeur de ludosensations recherche des moyens de recréer des sensations dans les jeux vidéos ou les films en réalité virtuelle, telles que le toucher et l'odorat. Il étudie aussi les effets que peut avoir la réalité virtuelle sur le cerveau, et améliore l'expérience de l'utilisateur. Il peut travailler en lien avec des développeurs de jeu vidéo, ou des personnes en charge du développement d'œuvres cinématographiques.

Tout d'abord, nous avons eu pour objectif de trouver un métier en lien avec la réalité virtuelle, le jeu vidéo et la programmation, mais aussi en lien avec notre option Système Information et Numérique où l'on étudie l'électrotechnique et la programmation. Le domaine qui nous intéresse le plus étant le jeu vidéo, nous avons pensé au développement de la technologie qui peut y être présente, et en sommes venus à l'idée du développement des sensations en réalité virtuelle, telles que la douleur, le plaisir, la faim, la satiété, la mort, la température, la sensation de voler.

Mais comment fait-on pour recréer ces sensations ?

Notre technologie est basée sur un système d'impulsions électriques qui provoquent des influx nerveux. Le développeur en ludosensations les transmet au cerveau au moyen d'un casque et au corps à l'aide d'une combinaison conductrice d'électricité. Mais aussi pour que l'immersion soit totale, il/elle utilise un système de visualisation d'images. Le casque génère des images de synthèse en lien avec la sensation voulue, il englobe votre visage, votre tête en entier pour stimuler les neurones nécessaires pour reproduire la sensation voulue. Par exemple, pour créer la sensation de faim, on reprend cette sensation que l'on a déjà éprouvée et on la décuple.

La ludosensation peut être aussi utilisée dans le milieu professionnel, par exemple lors de formations de l'armée de terre, de l'air et des sapeurs pompiers. Elle peut aussi concerner le domaine médical, pour aider les handicapés ou les blessés de guerre à retrouver des sensations perdues.

Cette technologie est uniquement accessible à partir de 16 ans, parce qu'en dessous de cet âge le cerveau n'est pas assez développé pour supporter les influx, elle est interdite dans certains cas comme les troubles épileptiques. Pour éviter l'addiction, le développeur a prévu un système d'arrêt de la machine au bout de deux heures.

Nom du métier :

Développeur {euse} de ludosensations

Secteur professionnel :

Loisirs

Nature du travail :

Le développeur de ludosensations recherche des moyens de recréer des sensations dans des jeux vidéos ou films en réalité virtuelle, telles que le toucher et l'odorat.

Il étudie aussi les effets que peut avoir la réalité virtuelle sur le cerveau, et peut en conséquence chercher des solutions pour les problèmes pouvant survenir, ou pour améliorer l'expérience de l'utilisateur.

Il peut travailler en lien avec des développeurs de jeu vidéo, ou des personnes en charge du développement d'œuvres cinématographiques.

Compétences requises :

Programmation, connaissances en biologie, être à jour sur l'actualité du jeu vidéo, de la cinématographie.

Centres d'intérêt :

Jeu vidéo, cinématographie, biologie, recherche...

Lieux d'exercice et statuts :

Laboratoire de recherche / développement

Salaire de départ : 3000€

Études :

Bac +8 doctorat en neurobiologie ou diplôme d'État (DE) de docteur en médecine avec une spécialité en neurophysiologie.

Intégrer le marché du travail :

Forte demande d'emploi, très sélectif

Accès au métier : Entreprise

Métier Associé : Neurobiologiste

