

## En temps d'IA générative, parlons CodBot or EducaPlay ?

Quand l'apprentissage devient un jeu alors le jeu devient sérieux. Ce projet a pour objectif de monter en compétence avec une approche innovatrice où l'étudiant est plus que jamais à la fois moteur de son apprentissage et responsable de son évaluation. Nous visons une approche basée sur la ludo-pédagogie pour une éducation plus motivante. L'idée de ce projet est d'imaginer une formation en ingénierie logiciel sous forme d'un plateau de jeux où les acteurs (étudiants, enseignants, etc.) interviennent pour des rôles différents (apprentissage par jeu, former, etc.). Dans le cadre de ce projet, il faudrait appliquer une étude bibliographique ainsi qu'une évaluation des : 1) théories d'apprentissage par jeux et 2) les techniques d'IA génératives. Les solutions actuelles seront explorées, étudiées et testées. Enfin, un étude de cas sera mené dans le cadre de la formation des élèves ingénieurs de l'N7.

Pour plus de renseignements, des références bibliographiques ou toute autre information utile pour faire votre choix, vous pouvez écrire à [meriem.ouederni@toulouse-inp.fr](mailto:meriem.ouederni@toulouse-inp.fr).