

Lieu de stage	Clermont-Ferrand : INRAE, UMR Territoires, site des Cézeaux, Aubière (63)
Sujet de stage	FINALISATION D'UN PROTOTYPE DE JEU SÉRIEUX EN ARBORICULTURE FRUITIÈRE
Problématique et contexte du stage	L'INRAE est coordinateur du projet VITARBAE, projet ECOPHYTO RECHERCHE (2023 - 2026) visant à structurer un parcours d'accompagnement de collectifs agricoles pour concevoir et évaluer des systèmes agroécologiques en viticulture et arboriculture fruitière. La première étape du projet repose sur une phase d'analyses de l'existant et une phase de réflexion permettant de structurer un parcours et d'identifier les jeux sérieux et outils d'évaluation existant et à développer. La seconde étape du projet se concentre sur la constitution d'une boîte à outils permettant l'évolution des outils et jeux afin de les articuler avec le parcours. La dernière étape consiste à développer un parcours d'accompagnement sur la transition agroécologique en arboriculture et viticulture. Le jeu de plateau ITK'Arbo a pour objectif de soutenir l'activité des conseillers agricoles et de promouvoir l'adoption de combinaisons de pratiques alternatives à la lutte chimique à l'échelle de l'itinéraire technique en arboriculture fruitière. La mission principale du stage consiste à finaliser le prototype de jeu existant à partir du cahier des charges rédigé. La personne devra pour cela mener des tests du jeu en conditions réelles (avec arboriculteurs et conseillers) afin d'identifier les points d'améliorations, qu'elle aura ensuite à corriger pour mener de nouveaux tests. Il s'agira également de créer une interface numérique afin de faciliter et d'automatiser le comptage des points entre chaque étape du jeu, en tenant compte de plusieurs paramètres liés aux choix techniques et stratégiques de l'itinéraire technique effectués par les joueurs. Pour ce faire, la personne recrutée s'appuiera sur les connaissances techniques et scientifiques de l'UERI de Gothéron et de l'UMR Ecodéveloppement pour l'analyse des connaissances et compétences en arboriculture fruitière, et de l'UMR Ecodéveloppement et de la plateforme GAMAE de l'UMR Territoires pour le design et la conception de jeux sérieux en agriculture.
Programme proposé et déroulement du stage	À partir du cahier des charges fourni, les missions du stagiaire seront les suivantes : - S'approprier le contenu du prototype de jeu ITK'Arbo afin d'assurer la continuité du développement ; - Développer une interface numérique simple (Unity, Script R, macro VBA à défaut) permettant d'automatiser le calcul des scores à chaque étape du jeu, en intégrant les choix techniques réalisés par les joueurs ; - Tester de manière répétée et itérative le prototype de jeu ITK'Arbo avec des acteurs (conseillers, agriculteurs) de la filière arboricole (déplacement à prévoir) ; - Améliorer le prototype de jeu et les documents supports.

Durée et date de début	Février/Mars 2026 à Juillet/Aout 2026 (6 mois)
Cadre institutionnel	L'institut national de recherche pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement (INRAE) a pour missions « de réaliser, d'organiser et de coordonner, à son initiative ou à la demande de l'État, tous travaux de recherche scientifique et technologique dans les domaines de l'agriculture, de l'alimentation, de la forêt, de l'environnement, de l'eau, de la biodiversité, de la bioéconomie, de l'économie circulaire, de la gestion durable des territoires et des risques dans les champs de compétence précités ». Ce travail de stage est porté par deux équipes INRAE. La plateforme GAMAE de l'UMR Territoires¹ (Clermont-Ferrand, https://gamae.fr), et l'UERI Gotheron² (Valence, https://ueri.paca.hub.inrae.fr). Ce stage sera encadré par : ¹Sylvain Dernat – Ingénieur de recherche en accompagnement de collectifs agricoles à INRAE, ²Solène Batard – Ingénieure d'étude sur le projet VITARBAE.
Contact et candidature	Lettre de motivation et CV à adresser à (pour le 30 octobre 2025, dernier délais): solene.batard@inrae.fr sylvain.dernat@inrae.fr
Remarques et conditions particulières	Diplômes en préparation possibles : - Formation d'ingénieur.e. agronome / agricole ou de master en agronomie / agroécologie, bac+4/5, avec un intérêt pour l'arboriculture et/ou les approches participatives ; - Master 2 en sciences du jeu ou disciplines connexes - Autres formations acceptées en lien avec la thématique, si forte motivation et intérêt. Connaissances et compétences requises : - Qualités rédactionnelles et relationnelles - Autonomie - Créativité - Fort intérêt pour les jeux sérieux Eléments logistiques : Lieu principal du stage : près de Clermont-Ferrand, dans les locaux de l'UMR Territoires à Aubière (63), au sein de la plateforme GAMAE. Le site est accessible par le tram depuis le centre de Clermont-Ferrand et dispose d'une restauration collective (CROUS). - Mise à disposition d'un ordinateur et du matériel nécessaire. - Télétravail possible. - Rémunération : Selon la réglementation en vigueur pour 2025 (environ 640 €/mois) De courts séjours au sein de l'UERI à Gotheron (26) sont à prévoir pour les tests et améliorations du jeu.
Conditions matérielles	Prise en charge logement sur place : NON Prise en charge déplacements pour mission de terrain : OUI Indemnités de stage : OUI