

## PROJET CULTURE SIMULATOR

### OBJECTIF DU PROJET

Le projet vise à créer un “simulateur culturel”, c’est-à-dire une application web pour la formation aux compétences interculturelles. Une fois finalisé, il sera disponible en ligne gratuitement pour toutes les personnes intéressées - professionnel.le.s, enseignant.e.s, étudiant.e.s

### MOTS-CLES

Base de données, training tool, interface utilisateur, back office, extraction de données, multilingue

### DESCRIPTION DU PROJET

Le CULTURE SIMULATOR met les étudiants, les professionnels et les particuliers face à des situations interculturelles concrètes sur le lieu de travail qu'ils doivent résoudre. Le contenu sera fourni par CAPIRE, un consortium de cinq universités européennes dont l'Université Gustave Eiffel. Le projet actuel consiste à construire l'infrastructure numérique pour le SIMULATEUR DE CULTURE.

La structure de base du simulateur de culture est la suivante :

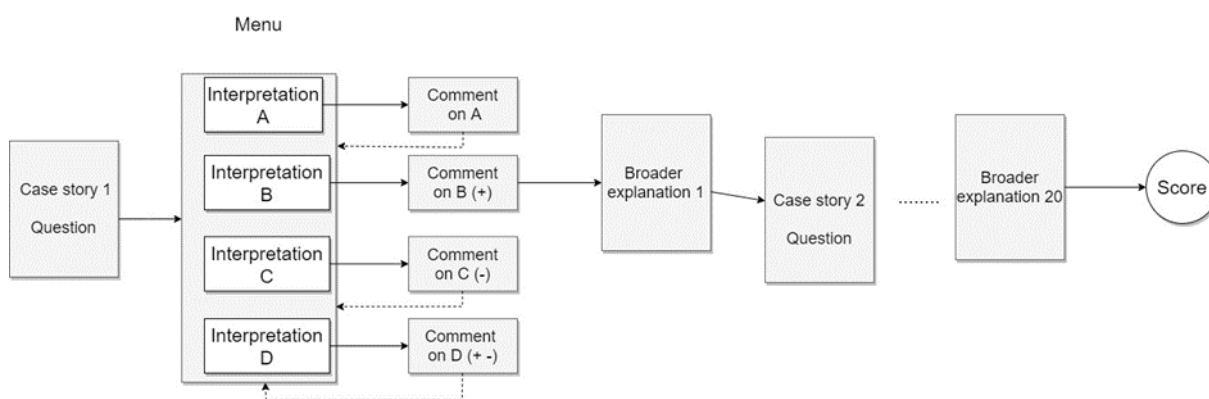
1) Il commence par une histoire sur une situation déroutante dans un pays étranger et se termine par une question.

À l'étape 2, l'utilisateur doit choisir entre quatre interprétations différentes de cette situation : Que se passe-t-il ici ? Quelle est la meilleure façon d'agir ?

Après avoir fait son choix, l'utilisateur reçoit un retour d'information (étape 3).

Si l'interprétation choisie est erronée ou n'est pas la meilleure, l'utilisateur doit revenir à l'étape 2 et faire un nouveau choix. S'il choisit la meilleure interprétation, l'utilisateur reçoit la validation de sa réponse et peut passer à l'étape 4, une explication plus détaillée du comportement culturel dans cette situation.

Ensuite, l'utilisateur peut passer à la situation suivante. Dans chaque cycle, l'utilisateur doit résoudre 20 situations interculturelles, après quoi un score apparaît.



Le simulateur culturel contient 80 cas de situations interculturelles pour chaque pays. Actualisation des études de cas : Chaque fois qu'un utilisateur démarre un nouveau cycle, la moitié des cas sont identiques à ceux du dernier cycle et l'autre moitié consiste de nouveaux cas .

Pour chaque pays, le simulateur de culture est disponible en 6 langues (français, allemand, italien, polonais, néerlandais et anglais).

Si l'utilisateur s'arrête à mi-parcours de l'exécution d'un cycle, il doit être en mesure de reprendre ce même cycle à un moment ultérieur. Cela signifie que le Culture Simulator puisse stocker toutes les tentatives faites par un utilisateur donné, ainsi que les scores atteints.

Le Culture Simulator, doit, donc, pouvoir identifier l'utilisateur, via un login avec adresse électronique et mot de passe.

Une structure modulaire pour le Culture Simulator est nécessaire. Dans un premier temps, il y aura un Culture Simulator pour chacun des pays suivants: France, Allemagne, Italie, Pologne et Pays-Bas, avec un choix parmi les 6 langues. Par la suite, la structure doit permettre l'ajout de simulateurs pour d'autres pays, pour un élargissement de l'outil.

## **TRAVAIL A REALISER**

Il est attendu de l'équipe qui prendra en charge ce projet, respectivement:

1. De concevoir une infrastructure/architecture numérique pour le CULTURE SIMULATOR assurant les fonctions décrites ci-dessus.
2. De développer une IHM simple, sécurisée, conviviale, réactive et évolutive pour être utilisée au quotidien (un IHM plus élaboré sera ajouté à un stade ultérieur)
3. De développer une version app pour les téléphones mobiles
4. D'intégrer, éventuellement, quelques fonctions supplémentaires qui seront étudiées en consultation avec le groupe d'étudiants.
5. De rendre cette application évolutive et de prendre en considération la maintenance qui devra être assurée par une autre équipe d'ingénieurs ou de techniciens.

## **OUTILS MATÉRIELS / LOGICIELS SUPPORTS**

Peu de contraintes sont proposées. La seule exigence est de choisir des technologies innovantes et évolutives, de structurer la base de données et l'application dans un contexte de développement en plusieurs phases. Il s'agit pour le projet E3 de créer un prototype.

La base de données et l'application seront hébergées par Yourhosting.nl aux Pays-Bas. Cette application sera intégrée au site web du CULTURE SIMULATOR ([www.culturesimulator.org](http://www.culturesimulator.org)).

Un certain nombre de cas complets seront remis à l'équipe pour lui permettre de réaliser tous les types de test et de livrer une solution directement utilisable. Deux membres du consortium CAPIRE seront à la disposition de l'équipe pour la conseiller et aider au développement du CULTURE SIMULATOR.

## **COMPETENCES TECHNIQUES REQUISES**

Bonne compréhension de la modélisation et de la conception d'une base de données.

Capacités de concevoir un back office.

Capacités de concevoir un front office