

Recherche

```
/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /**/
```

Réaliser une thèse après le master JMIN

Pour accomplir un parcours académique complet, débiter une carrière universitaire ou devenir chercheur dans le privé ou le public...

En sortant de master, vous pouvez postuler pour réaliser une thèse dans un des laboratoires partenaires de l'école ([CEDRIC](#), [L3i](#), [CeRCA](#), [TECHNE](#), [CEREGE](#)).

Thématiques

Sur des thématiques allant des dispositifs d'interaction à la narration interactive en passant par les processus d'évaluation.

Financement

Toutes les thèses sont financées soit par un contrat d'état doctoral, soit par un projet de recherche avec une entreprise ou un partenaire public.



Partenariat

C'est une recherche appliquée qui se déroule en général dans le cadre de partenariat avec les industriels du secteur.

Quelques thèses soutenues dans ce cadre :

Cécile LE PRADO, 2013, Modalités d'écriture pour une œuvre sonore interactive : du script à l'émergence, (En collaboration avec le projet Terra Dynamica), CEDRIC, Cnam Paris

Guillaume TIGER, 2013, Synthèse sonore en temps réel d'environnements sonores urbains, (Dans le cadre des projets TerraDynamica et Octavia), CEDRIC, Cnam, Paris

Emmanuel GUARDIOLA, 2013, Méthode de Game Design pour la création d'un profil psychologique du joueur, (Dans le cadre du projet Jeu Serai), CEDRIC, Cnam Paris

Nicolas Rempulski, 2013, Synthèse dynamique de superviseur pour l'exécution adaptative d'applications interactives, Université de la Rochelle, L3i

Kim Dung Dang, 2013, Aide à la réalisation de systèmes de pilotage de narration interactive : validation d'un scénario basée sur un modèle en logique linéaire, Université de la Rochelle, L3i

Shi Han Chan, Sound in Collada, 2012, représentation et implantation de nouveaux modèles de représentation du son dans les moteurs de jeux (Dans le cadre du projet Terra Dynamica), CEDRIC, Cnam Paris

Loïc CAROUX, 2012, Recherche des informations dans les environnements interactifs : repérer, mémoriser, et utiliser des données verbales ou symboliques sur écran, Université de Poitiers, CERCA.

Pour en savoir plus : [Site du Ministère de l'Enseignement supérieur](#)