

Brice Chardin

École Nationale Supérieure de Mécanique et d'Aérotechnique  
Laboratoire d'Informatique et d'Automatique pour les Systèmes

1 avenue Clément Ader BP 40109  
86360 Chasseneuil – France  
Tél : +33 (0)5 49 49 80 62  
brice.chardin@ensma.fr

## Offre de stage : « Tu Te Mets Combien... en IA ? »

**Laboratoire :** Laboratoire d'Informatique et d'Automatique pour les Systèmes (LIAS)

**Localisation :** Chasseneuil-du-Poitou

**Durée :** 5 mois (flexible)

**Date de début :** février 2026 (flexible)

**Date limite d'envoi des candidatures :** 20 janvier 2026

**Contact :** Brice CHARDIN (brice.chardin@ensma.fr)

TTMC (Tu Te Mets Combien) est un jeu de culture générale où les participants doivent estimer, au plus juste, leur niveau de connaissance de 1 à 10 pour un thème donné. L'objectif de ce projet est d'étudier comment automatiser tout ou partie de la création d'une version personnalisée du jeu – thèmes, questions, réponses – à partir d'un corpus de documents internes. Pour l'ENSMA, ces documents peuvent correspondre à des supports de cours, des circulaires et documents administratifs, ou encore des supports de communication.

L'illustration de droite donne une idée du type de contenu que l'on cherche à générer – le nombre de Reynolds est une grandeur utilisée en mécanique des fluides, matière enseignée à l'ENSMA.



### Travail à réaliser

1. Identifier les différents sous-problèmes associés à l'élaboration du jeu, par exemple :
  - lister les catégories (ensembles de cartes) et thèmes (d'une carte) applicables à partir du corpus,
  - proposer des questions de difficultés variées pour chaque thème, à partir du corpus ou de sources externes,
  - identifier les réponses aux questions,
  - estimer la difficulté et l'intérêt des questions pour servir de divertissement, de support de communication ou encore d'aide aux révisions.
2. Évaluer dans quelle mesure les outils d'IA générative permettent de résoudre tout ou partie des sous-problèmes identifiés.
3. Déterminer les limites des approches automatiques et proposer des solutions alternatives (notamment en sollicitant les étudiants de l'école ou le personnel sur leurs domaines d'expertise).
4. Proposer un prototype de jeu pour l'ENSMA qui puisse servir de support de communication.

**Profil du candidat** Ce stage est ouvert aux étudiants en Master 2 ou en dernière année de préparation d'un diplôme d'ingénieur. Le candidat devra être autonome dans l'intégration d'outils d'IA générative (tâche no. 2 de la section précédente), ce qui requiert des compétences en développement logiciel. Une connaissance du jeu original, TTMC, sera également appréciée.

### Documents à fournir

- Curriculum Vitae
- Lettre de motivation
- Notes de Master ou équivalent
- Tout autre document jugé utile pour enrichir le dossier de candidature (rapports de projet, dépôt Github)

