



## Développeur sénior F/H projet d'apprentissage de la lecture Kalulu

Catégorie	A
Modalités de recrutement	Contractuel CDD 1 an (salaire en fonction de l'expérience professionnelle)
Localisation	Collège de France Chaire du professeur Dehaene – équipe EXELLO 11 place Marcelin Berthelot 75005 Paris
Projet	<b>Agir pour Éducation – Un enjeu scientifique pour la société</b> projet pour l'application des sciences cognitives à l'éducation, appelé Excello
Date de prise de fonction souhaitée	Avril 2025
Modalités de candidature	Cv et Lettre de motivation <a href="mailto:job-ref-2hi1wl1jh6@emploi.beetween.com">job-ref-2hi1wl1jh6@emploi.beetween.com</a>
Date de publication	20 janvier 2025

### Environnement de travail

[Le Collège de France](#) est un grand établissement public d'enseignement supérieur et de recherche. Institution unique en France et sans équivalent à l'étranger, le Collège de France répond à une double vocation : être à la fois le lieu de la recherche la plus audacieuse et celui de son enseignement. Voué à la recherche fondamentale, le Collège de France possède cette caractéristique singulière : il réalise puis enseigne « le savoir en train de se constituer dans tous les domaines des lettres, des sciences ou des arts ». Situé sur différents sites de Paris (place Marcelin Berthelot, rue du Cardinal Lemoine, rue d'Ulm, Belle Gabrielle) l'établissement héberge un millier de personnes : enseignants-chercheurs, chercheurs, doctorants et post-doctorants, ingénieurs et techniciens, bibliothécaires, administratifs.

Le Collège de France est membre associé de l'Université Paris Sciences et Lettres (PSL).

### Contexte

Le Collège de France est à la fois un centre de recherche de très haut niveau et un lieu ouvert à tous ceux ayant soif de connaissance. Dernièrement, l'institution a lancé le projet : « **Agir pour Éducation – Un enjeu scientifique pour la société** ». Dans le cadre de cette initiative, le professeur Stanislas Dehaene a lancé un projet pour l'application des sciences cognitives à l'éducation, appelé Excello.

**L'association à but non lucratif EXCELLO** a vocation à développer, expérimenter, et diffuser en milieu scolaire des nouveaux outils d'apprentissage fondés sur les sciences cognitives. Nous sommes passionnés par l'accélération de l'apprentissage par le biais des meilleures pratiques qui sont les plus conformes à la façon dont le cerveau de l'enfant apprend.

Notre culture est délibérément axée sur les résultats. En tant qu'organisme à but non lucratif, nous avons la liberté de développer et de tester nos produits, et nous ne les mettons sur le marché qu'une fois qu'ils ont fait leurs preuves en classe. Par ailleurs, notre travail est développé en utilisant des outils open-source pour un partage facile avec la communauté des chercheurs et des éducateurs.

### L'application Kalulu

Dans le cadre du projet Excello, dirigé par le professeur Stanislas Dehaene, nous développons des outils éducatifs numériques basés sur les sciences cognitives. Excello, association à but non lucratif, conçoit, teste, et diffuse des outils pédagogiques innovants pour révolutionner l'apprentissage de la lecture.

Notre projet phare, Kalulu, est une application de lecture phonique utilisée dans des études à grande échelle en France et au Brésil. Nous utilisons Godot pour développer des solutions open source accessibles à la communauté éducative et scientifique.



<https://kalulu.excellolab.org/>

---

### Missions

En tant que Développeur Senior, vous serez responsable de la maintenance, de l'amélioration et du développement de Kalulu. Vous concevrez et superviserez des tests A/B avancés, développerez de nouveaux jeux éducatifs, et créerez des outils innovants pour les tests cognitifs. Vous jouerez un rôle clé dans la définition des solutions techniques et collaborerez étroitement avec l'équipe de recherche.

---

### Activités principales

- Maintenir et améliorer l'application Kalulu en assurant une expérience utilisateur optimale.
- Déployer l'application sur Google Play et Apple Store
- Concevoir et développer des fonctionnalités avancées et des tests A/B pour valider l'efficacité des outils
- Développer des jeux éducatifs interactifs et des outils cognitifs
- Superviser l'intégration des données issues des jeux, des plateformes de test, et des bases de données
- Garantir la scalabilité et la sécurité des systèmes
- Apporter un soutien technique et des conseils stratégiques à l'équipe

---

### Connaissances et compétences:

- Expertise en Godot 4 ou volonté démontrée d'apprendre rapidement
- Solide expérience en développement de jeux et en intégration de systèmes
- Connaissances avancées en gestion et distribution des applications
- Capacité à concevoir des architectures robustes et évolutives
- Fortes compétences en résolution de problèmes, en analyse technique et en optimisation
- Passion pour l'innovation dans l'éducation et les technologies éducatives

---

### Compétences comportementales

- Leadership et prise d'initiative
- Capacité à collaborer avec des équipes pluridisciplinaires
- Excellentes compétences organisationnelles et en documentation du travail

---

### Formation et expérience

- Diplôme en informatique ou domaine connexe.
- Minimum 5 ans d'expérience en développement logiciel, idéalement dans le secteur éducatif ou du jeu vidéo.
- Expérience avec des plateformes comme Godot, AWS Cloud, et GitHub

---

### Modalités de candidature

Le dossier de candidature, constitué des documents suivants :

- Une lettre de motivation
- Un curriculum vitae précisant l'employeur et la situation statutaire

Il doit être adressé dans un délai de 4 semaines suivant la publication à la Direction des Ressources Humaines à l'adresse suivante : [job-ref-2hi1wl1jh6@emploi.beetween.com](mailto:job-ref-2hi1wl1jh6@emploi.beetween.com)