

Réf : b<>com/2017_UA01	Cesson Sévigné, le 27/01/2017,
<b><u>Objet :</u></b>	<b>Proposition de contrat d'ingénieur au sein de l'Institut de Recherche Technologique b&lt;&gt;com dans le domaine Hypermédia</b>
<b><u>A propos de b&lt;&gt;com</u></b>	b<>com est un Institut de Recherches Technologiques (IRT) dont la mission est d'accélérer grâce à la recherche et l'innovation dans les technologies numériques la mise sur le marché d'outils, de produits et de services améliorant notre vie quotidienne. b<>com innove dans les domaines de l'hypermédia, des réseaux fixes et mobiles de 5 <sup>ème</sup> génération et de la médecine du futur.
<b><u>Intitulé de la Mission</u></b>	Simulation de comportements d'animaux marins en Réalité Virtuelle
<b><u>Descriptif de la mission :</u></b>	
<p>Le projet est réalisé au sein du <b>laboratoire Usages &amp; Acceptabilité</b> de l'IRT B&lt;&gt;com. Ce laboratoire vise à la mise en place de nouvelles méthodologies d'observation comportementale et d'interactions liées à l'expérience utilisateur.</p> <p>Le travail a pour objectif de réaliser des développements dans le cadre d'un projet d'innovation en cours. Ce projet, réalisé en partenariat avec Océanopolis, IMT Atlantique et l'ENIB, va plonger jusqu'à 5 utilisateurs simultanés dans une expérience virtuelle sous-marine ludique de nouvelle génération, intégrant des technologies innovantes de virtualité augmentée, de coprésence, d'interactions naturelles avec des intelligences artificielles, ou encore de mobilité à échelle réelle en utilisant des casques de réalité virtuelle.</p> <p>En interaction avec une équipe pluridisciplinaire composée de designers, ergonomes d'interactions, ingénieurs 3D, scientifiques de l'océanographie, de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle... le(la) candidat(e) recruté(e) pour ce contrat aura pour mission le développement de briques logicielles en Réalité Virtuelle pour la simulation de comportements d'animaux marins en interaction temps réel avec des utilisateurs.</p>	
<b><u>Profil recherché :</u></b>	<i>Ecole d'ingénieur, master 2 ou doctorat en informatique</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement 3D sous Unity3D (immersion multi-utilisateurs avec casques RV)</li> <li>• Optimisation graphique (GPGPU)</li> <li>• C#, Java, C++</li> <li>• Communications réseau pour applications multi-joueurs</li> <li>• Autonome, rigoureux et force de proposition</li> <li>• Exemples de développements étudiants ou personnels appréciés</li> </ul>	
<b><u>Intérêt pour le candidat</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réelle intégration au sein d'équipes pluridisciplinaires</li> <li>• Secteur de la recherche et de l'innovation</li> <li>• Mission réalisée dans le cadre d'un projet à forte visibilité extérieure</li> <li>• Conditions de réalisations (technologies, plateformes techniques...)</li> </ul>
<b><u>Modalités</u></b>	<p>Durée : 18 à 24 mois,  Date de démarrage : immédiate  Localisation : Brest  Candidature à envoyer à : <a href="mailto:job@b-com.com">job@b-com.com</a> avec la référence du poste</p>