



[Concours ITA](#) | [Retour à la liste](#)

Ingénieur de développement - réalité virtuelle

BAP : E Informatique et calcul scientifique

Numéro Profil de poste : IE08

Emploi type : Ingénieur en développement d'applications

Niveau : Ingénieur d'études

Affectation : Moyens Robotique, Vision et Réalité (MRV_) - Unité de Recherche INRIA Rhône-Alpes

Mission :

Sous la responsabilité du chef du service MRV_, l'ingénieur sera chargé de la programmation pour la réalité virtuelle et de la gestion des moyens réalité virtuelle.

Environnement et contexte de travail :

Constitué de 4 ingénieurs et d'un technicien, le rôle du service des Moyens Robotique, Vision et Réalité Virtuelle, est la mise en oeuvre et la maintenance de plates-formes pour réaliser les expérimentations des projets de recherche en Robotique, Vision et Réalité Virtuelle.

Les compétences internes au service sont : l'électronique des capteurs, la vision par ordinateur, et le développement logiciel.

La réalité virtuelle est la mise en commun de hautes technologies issues de la vision par ordinateur, de la synthèse d'images, de la synthèse de son, de la robotique et de la bio-mécanique. C'est une science pleine d'avenir avec de multiples applications, notamment dans les domaines médical et jeux vidéo.

L'équipement actuel est constitué de deux supercalculateurs SGI Onyx2 IR21, d'un grand écran de projection cylindrique, d'un plateau bleu, d'un studio de montage vidéo, de divers systèmes d'acquisition d'images et de capteurs 3D (scanner 3D, casques immersifs, système haptique, capteurs

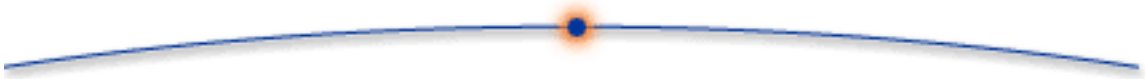
IR).

Activités principales :

- Développement d'outils logiciels sur la plate-forme de Réalité Virtuelle ;
- Support : documentation, installation et maintenance du matériel ;
- Démonstration et présentation des résultats du projet ;
- Rédaction des Cahiers des Clauses Techniques Particulières pour les marchés Réalité Virtuelle ;
- Gestion du site web de la Plate-forme Réalité Virtuelle.

Connaissances et aptitudes requises :

- Langages C/C++, Unix, PERL
- Connaissances bibliothèques d'affichage 3D (OpenGL, Multipipe SDK, OpenInventor, Performer) ;
- Conduite de projets logiciels ;
- Expérience en réalité virtuelle ou augmentée.
- Rigueur, initiative ;
- Esprit d'équipe et bon contact humain.



| [début de la page](#) | [page d'accueil du site](#)

© INRIA - mise à jour le 18/03/2002 - webmaster@inria.fr