



Comportements pour foule

Stage de 6 mois, fin de formation Master ou Ingénieur

Description du projet

Le stage s'inscrit dans le cadre d'une simulation de parcs d'attraction. L'objectif est de permettre aux concepteurs de parcs de confronter les visiteurs virtuels à différents agencements. Le réalisme des comportements des visiteurs doit donc être suffisant pour que les problèmes de foule émergents soient proches de ceux observés dans la réalité. Le simulateur est couplé à un éditeur graphique permettant de créer les parcs virtuels, de placer les objets interactifs et de régler leurs attributs.

Description du sujet

Lorsqu'ils visitent des parcs d'attraction, les visiteurs ne se contentent pas d'essayer d'atteindre des attractions de manière efficace, mais adoptent de nombreux comportements comme par exemple de discuter avec un groupe, de regarder un spectacle... Ces comportements sociaux ont un impact à la fois sur le réalisme de la navigation et sur l'esthétisme de la simulation.

Le but de ce stage est de concevoir de nouveaux comportements pour rendre la simulation plus réaliste. Cela comprend la réalisation des cerveaux sous SpirOpsAI mais également le développement de code C++ nécessaire pour mettre en place ces comportements.

Environnement

Le stage se déroulera au sein de notre équipe de R&D, basée dans un local chaleureux du 11^{ème} arrondissement de Paris. La rémunération est d'environ 400 euros mensuels nets. Les candidatures sont à adresser à contact@spirops.com.

Mots clés

Intelligence Artificielle, Simulation de foule, Comportements de navigation, Comportements sociaux, SpirOpsAI, C++

D'autres offres de stage sur <http://www.spirops.com/jobs.php>