



Création de comportements et de mécanismes de perceptions pour simuler les usagers de la route

Stage de 6 mois, fin de formation Master ou Ingénieur

Description du projet

Le stage s'inscrit dans un projet visant à mettre au point une simulation urbaine comprenant de nombreux véhicules. Dans une reproduction réaliste des rues de Paris, avec leur signalisation exacte, le simulateur devra mettre en interaction conducteurs, motards, cyclistes et piétons avec leurs comportements les plus réalistes, en incluant donc, par exemple, les infractions au code de la route.

Description du sujet

Il s'agit de créer de nombreux comportements liés à la circulation que ce soit pour des véhicules à 4, 3 ou 2 roues. La mise en place de ces comportements nécessite de concevoir les mécanismes décisionnels et la récupération ou le calcul des informations nécessaire à ce processus décisionnel, dans le but de reproduire ces comportements de manière réaliste.

L'objectif du stage est d'implémenter plusieurs comportements pertinents, ainsi que les systèmes de perception qui leurs sont nécessaires.

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, Serious Game, Comportement, Simulation, Perception, C++

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