**Offre de Stage : Développement d’applications pédagogiques sous Unity**

Poste : Développeur Unity C#

*Contexte*

Dans le cadre du projet AIR (Augmenter les Interactions à Rennes)\*, l’un des axes intitulé « Pédagogies Interactives » propose - entre autres - de développer des applications pédagogiques interactives, sur ordinateur, en réalité virtuelle ou augmentée, ou sur tablette.

Le stagiaire rejoindra une équipe composée de 3 personnes, dont un Chef de Projet, un Ingénieur Pédagogique responsable de la scénarisation, et un développeur. Cette équipe est également en relation avec le pôle média du SUPTICE pour la production des contenus, et d’autres partenaires internes.

*Missions*

En fonction du calendrier des projets, le stagiaire devra apporter son support aux développements, principalement sous Unity. Il devra mettre en place les interactions nécessaires au bon déroulement de l’expérience de l’apprenant.

Les projets sont principalement développés pour être exécutés sur des casques Quest2 pour la réalité virtuelle. Toutefois, en fonction de l’avancement et du calendrier des projets, il pourrait y avoir quelques développements pour tablettes en réalité augmentée.

*Profil*

* Le stagiaire doit connaître l’environnement de développement Unity
* Il doit être en mesure de développer de nouveau composants en C#
* Une expérience dans le développement d’applications VR est un plus
* Une expérience dans la gestion des shaders est un plus
* Autonome, Rigoureux
* Appétence pour les applications immersives, les serious games, et l’ergonomie des interfaces utilisateurs.

*Informations complémentaires*

Lieu : campus Universitaire de Beaulieu, Rennes.

Stage de 2 à 6 mois suivant disponibilité, à partir d’avril

Gratification de stage suivant la règlementation en vigueur

Date limite d’envoi du CV et de la lettre de motivation **le 10 mars 2024**

Infos :

\* [https:/www.univ-rennes.fr/actualites/projet-air-experimenter-pour-transformer-grande-echelle-la-pedagogie-numerique](https://www.univ-rennes.fr/actualites/projet-air-experimenter-pour-transformer-grande-echelle-la-pedagogie-numerique)