



Forensia
Centre de formation
en santé mentale,
justice et sécurité



PÉRIODE D’AFFICHAGE	30 mars 2022 au 13 avril 2022
TITRE DU STAGE	Développement d’applications dans Unity permettant un meilleur arrimage du mouvement des lèvres et de la voix d’un personnage virtuel
LIEU	Institut national de psychiatrie légale Philippe-Pinel
DUREE	30 mai au 3 septembre 2022 – 35 heures par semaine
SALAIRE	15 000 \$ (versé aux deux semaines)

L’Institut national de psychiatrie légale Philippe-Pinel (INPL Philippe-Pinel) est un hôpital suprarégional de 3e ligne ultrasécialisé en psychiatrie légale. L’Institut, à titre d’établissement de pointe, détient une mission nationale qui lui confère le rôle de soutenir et de conseiller les établissements ainsi que le Ministère de la Santé et des Services sociaux quant au déploiement de l’offre de soins et services en psychiatrie légale.

FORENSIA – CENTRE DE FORMATION EN SANTÉ MENTALE, JUSTICE ET SÉCURITÉ

Forensia est le centre de formation intersectoriel en santé mentale, justice et sécurité de l’Institut qui a pour mission d’offrir une programmation à la fine pointe des connaissances et de la technologie afin de soutenir les différents réseaux dans le déploiement des meilleures pratiques en santé mentale forensique. Forensia permet ainsi de réaliser l’un des mandats de la mission nationale de l’INPL Philippe-Pinel lié à la mobilisation et au partage des connaissances avec les partenaires des milieux institutionnels et communautaires concernés. Grâce à des chercheurs, cliniciens et intervenants reconnus pour leurs expertises, Forensia soutient, outille et appuie grâce à une offre riche et variée de conférences et colloques spécialisés, de formations sur mesure, de services-conseils, d’accompagnement et autres activités de mobilisation et de partage des connaissances visant l’amélioration et le perfectionnement des pratiques.

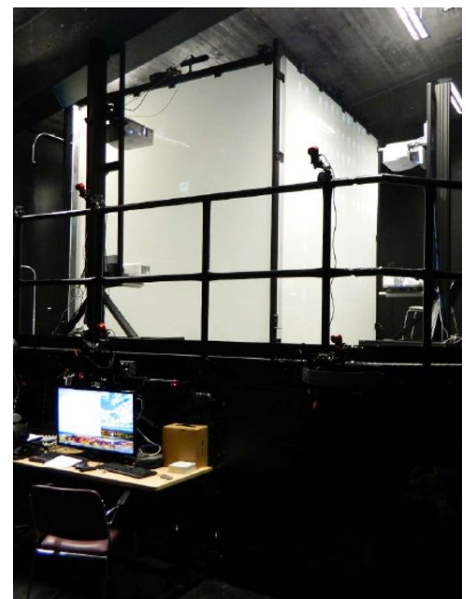
Pour plus de détails : <https://www.forensia.ca/>

LABORATOIRE D’IMMERSION FORENSIQUE

L’Institut est doté depuis 2005 d’un laboratoire de réalité virtuelle/augmentée qui développe des technologies applicables aux problématiques rencontrées en santé mentale forensique et qui assure un transfert de connaissances vers les milieux cliniques et académiques. La mission du laboratoire d’immersion forensique (LIF) s’appuie sur une approche multidisciplinaire intégrant, sous l’angle social, la psychologie, la psychiatrie, les neurosciences et le génie logiciel multimédia.

La philosophie de recherche et de développement du LIF réside dans un modèle où les objets 3D et les dispositifs interactifs sont conçus pour être applicables de la pleine immersion virtuelle en laboratoire, dans un contexte sécuritaire et contrôlé, jusqu'au suivi en communauté, le tout via des applications mobiles. Devant l'importance des dimensions psychosociales en psychiatrie légale, une telle technologie permet d'assurer que les interventions soient au plus près des besoins des usagers-patients de l'Institut ou d'ailleurs.

Le LIF est un environnement hors du commun doté d'une équipe multidisciplinaire comprenant des cliniciens et des chercheurs en psychologie, en criminologie, en psychiatrie et en ergothérapie qui travailleront à développer davantage d'offres de formation tout en menant divers projets de recherche appliquée et clinique. De concert avec le LIF, Forensia travaillera au développement de formations basées sur des méthodes innovantes pour les professionnels et intervenants des réseaux de la santé mentale, justice et sécurité publique.



Pour plus de détails : <https://pinel.qc.ca/lif/>

SOMMAIRE DES PRINCIPALES TÂCHES

Sous la supervision du coordonnateur de projets en réalité virtuelle/augmentée, du directeur du LIF et du président du Comité scientifique de Forensia, le stagiaire sera appelé à développer des applications dans Unity permettant un meilleur arrimage du mouvement des lèvres et de la voix d'un personnage virtuel (basé sur une entrevue avec une véritable personne ayant une problématique de délinquance qui a été préalablement enregistrée et filmée).

Il sera également appelé à intégrer (dans Unity) des émotions faciales recueillies à l'aide d'un fichier vidéo de cette même entrevue afin d'arrimer les émotions faciales ou les principaux rictus du personnage virtuel aux émotions faciales de la personne filmée. Les travaux s'effectueront en collaboration avec le Conseil National de Recherche du Canada (CNRC), partenaire de Forensia.

PROFIL DE COMPÉTENCES

- ✓ Étudiant.e ayant complété.e sa deuxième année de baccalauréat en informatique, développement logiciel, animation 3D, génie informatique, génie logiciel ou toute autre discipline connexe ;
- ✓ Aptitude à travailler de manière autonome ;
- ✓ Bonne capacité à travailler en équipe.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- ✓ Connaissances d'outils de contrôle de version (GitHub, GitLab) ;
- ✓ Compétences multimédias : traitement d'images, montage vidéo, postproduction.

COMPÉTENCES ENVIRONNEMENTS 3D

- ✓ Procédés de capture de mouvements (capture / nettoyage / animation) ;
- ✓ Procédés de numérisation 3D (numérisation / nettoyage) ;
- ✓ Modélisation 3D, Animation 3D, Animation de personnages 3D (un atout).

Les personnes intéressées doivent poser leur candidature en faisant parvenir à madame Marie-Lou Robillard (ml.robillard.ippm@ssss.gouv.qc.ca) :

- Une lettre de motivation ;
- Une copie de leur curriculum vitae.

Nous contacterons seulement les personnes convoquées en entrevue lors de laquelle des références seront demandées.