

Ingénieur de développement

Le candidat retenu sera membre de l'équipe de développement de notre solution de capture de mouvement, de rendu 3D et d'analyse du mouvement. Ce système permettra de visualiser et d'analyser le mouvement humain capturé à l'aide de senseurs inertiels. Le candidat aura la responsabilité de concevoir, implémenter et valider le système de rendu 3D.

Qualifications requises

- Diplôme universitaire dans une spécialité pertinente (informatique, génie logiciel, mathématiques)
- Expérience de programmation en C++
- Expérience des logiciels d'animation 3D
- Expérience du langage OpenGL

Les qualifications suivantes sont un atout

- Familier avec OpenSceneGraph ou une librairie similaire
- Expérience avec les techniques de cinématique directe et inverse
- Familier avec les shaders OpenGL (GLSL, etc.)
- Expérience avec l'animation 3D de personnages
- Expérience avec les moteurs de simulation physique
- Connaissance de la dynamique des solides indéformables

Autres qualifications

- Un mineur en ergonomie, en robotique, en biomécanique est un atout.
- Une expérience en robotique, en biomécanique, en analyse du mouvement est un atout.

Qualifications personnelles

- Autonome, orienté solution
- Minutieux, prend les difficultés pour des défis
- Excellentes capacités à communiquer
- Langues : Français oral, Anglais oral et écrit

Seuls les candidats sélectionnés seront contactés.

Merci de transmettre votre CV par courriel à admin@nexgenergo.com