

Intermediate to Senior Software Developer or Engineer

The selected candidate will be part of the development team working on our 3D Human modeling software HumanCAD, as well as other software for ergonomics and biomechanics. The candidate will be involved in designing, implementing these products and integrating the software with other instrumentation.

Required skills & qualifications

- University degree in a relevant domain (Computer Science, Software Engineering, Mathematics)
- C++ Experience
- 3D real time animation or imaging applications experience
- OpenGL related experience

Desirable skills & qualifications

- Familiarity with OpenSceneGraph or similar toolkits
- IK/FK (inverse and forward kinematics) experience
- Knowledge of shaders (GLSL, etc.)
- Experience with character animation
- Physics engines experience
- Knowledge in rigid bodies dynamics

Other skills & qualifications

- A minor in Human Factors, Robotics, and Biomechanics is a plus.
- Experience in robotics and/or biomechanics, motion analysis

Personal skills & qualifications

- Independent problem solving skills
- Attention to detail and a positive attitude
- Excellent communication skills
- Language skills: French oral, English written and oral

Only those selected for an interview will be contacted.

Please submit your resume by email to admin@nexgenergo.com

Ingénieur de développement

Le candidat retenu fera parti de l'équipe de développement qui travaille sur notre programme d'humain 3D ainsi que sur d'autre programme d'ergonomie et de biomécanique. Le candidat aura la responsabilité de concevoir, implémenté ces logiciels ainsi que les intégrer avec d'autre instruments (senseurs, appareils de capture de mouvement, etc.).

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 autant de bonus

- 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

- 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 email à admin@nexgenergo.com