

FICHE DE POSTE : F/H Ingénieur frontend spécialisé OpenGL

L'entreprise

ONHYS est une société innovante, éditrice de logiciels de simulation de foules et bureau d'études en mobilité, sécurité, et aménagement de l'espace. Nous nous insérons dans la mouvance de la Smart City. Chez ONHYS, nous pensons qu'une meilleure qualité de vie urbaine passe par un changement de point de vue. Notre vision est de repositionner l'utilisateur, l'humain, au centre des réflexions. Nos approches se fondent sur des techniques avancées de simulation à base d'agents autonomes associées aux sciences cognitives, où se croisent les technologies BIM/SIG, le calcul parallélisé, le rendu 3D, la théorie des graphes et bien d'autres. Notre simulateur permet de reproduire la diversité des comportements journaliers, et ainsi d'appréhender au mieux la dynamique des lieux en fonction des besoins individuels et collectifs. Rejoindre ONHYS au cœur de la technopôle Sophia Antipolis, c'est entrer dans un écosystème dynamique et ensoleillé. C'est aussi participer à des projets d'envergure en collaboration avec des laboratoires de recherche français et internationaux, des grands comptes industriels, et des collectivités. Venez partager notre passion pour les nouvelles technologies et relevons ensemble de nouveaux défis !

Le poste

Dans le cadre du développement de notre plate-forme de simulation, vous prendrez en charge la conception et le développement de composants de rendu 3D et d'animation d'humanoïdes virtuels et participerez à la conception et au développement de l'interface utilisateur sous Qt.

Compte tenu des exigences de performances de notre plate-forme, la connaissance d'algorithmes et d'implémentations optimisées telles que les techniques de LOD et les pratiques de regroupement des traitements GPU seront des atouts.

Vous travaillerez en étroite collaboration avec le chef de projet et l'équipe de production.

Compétences recherchées

Qualités recherchées

Vous êtes de formation supérieure BAC+5 de type ingénieur ou universitaire et vous disposez d'une expérience significative en rendu 3D OpenGL. Vous maîtrisez le C++, OpenGL et le GLSL, et connaissez bien le meta programming C++ (c.à.d. C++ templates), les bibliothèques STL et BOOST ainsi que la plateforme Qt. Vous maîtrisez l'Anglais et le Français au niveau professionnel, tant écrits que parlés.

Enfin, vous appréciez le travail en équipe et collaboratif tout en faisant preuve d'autonomie et de rigueur.

Formations et expériences

BAC+5 de type ingénieur ou universitaire en sciences et techniques.

Expérience de 3 ans ou plus dans le cadre de projets impliquant le rendu 3D OpenGL.

Langues

Maîtrise du Français écrit et parlé.

Maîtrise de l'Anglais dans le cadre professionnel, écrit et parlé.

Techniques

Langages :

* OpenGL 3+ et GLSL :

Maîtrise de l'API OpenGL en C,

Design et conception de Shaders en GLSL.

* C++/14-17 :

Développement d'applications basées Qt,

Connaissance de la méta programmation, de la STL et de BOOST,

Développement sous Windows/MSVC d'un code C++ portable.

Connaissances :

Rendu 3D en OpenGL et techniques de shaders GLSL (ex. rendus avec transparence, Phong).

Plateforme Qt.

Expérience en animation avec la plateforme de votre choix (ex. Unity) est un atout.

Contrat et salaire

CDI temps plein basé à Sophia Antipolis.

Salaire brut 35-45k€.

Mutuelle comme partout.