



Offre de poste Développeur senior Unity 3D (H/F)

i-datech est une entreprise fondée en 2010, spécialisée dans le traitement de données, et dont l'ADN est l'innovation. i-datech c'est une entreprise à taille humaine, axée sur des valeurs telles que le respect et l'entraide, en y alliant performance et qualité.

Notre équipe du service NTD (Nouvelles technologies et Développement) propose des solutions à la pointe de la technologie de développement (Visual Studio 2017, Asp.net MVC5, WebApi, Xamarin, Unity 3D) adaptées aux besoins de nos clients, avec lesquels nous sommes en interaction directe.

De nombreux projets d'envergure ont ainsi vu le jour notamment en matière d'édition de logiciels, d'applications web de gestion, ou d'applications clients lourds et mobiles. Le service NTD développe également des projets de serious game à l'aide de la réalité virtuelle afin de proposer des solutions digitales innovantes à ses clients.

Vous êtes ingénieur en développement informatique ou vous avez une expérience professionnelle significative, vous avez des compétences éprouvées dans les technologies Microsoft, vous êtes spécialisés en développement 3D/VR/AR, vous êtes intéressé et curieux par nature, vous avez mené des projets professionnels et personnels dans votre domaine de compétence, ce poste est fait pour vous.

Activités principales :

Vos principales missions sont les suivantes :

- Analyser les besoins fonctionnels du client et définir le cahier des charges ;
- Développer des programmes et applications de serious game, simulation 3D ;
- Participer à l'architecture logicielle et matérielle et sélectionner des technologies, matériels, logiciels, configurations, ... ;
- Réaliser des prototypes de la solution technique envisagée ;
- Réaliser les tests techniques et fonctionnels des programmes et applications de serious game, simulation 3D ;
- Analyser les problèmes techniques et fonctionnels, proposer des actions correctives ou mises en conformité techniques ;
- Elaborer et rédiger les documents et supports techniques à destination des utilisateurs ainsi que les documents d'architecture technique ;
- Réaliser la mise en production de solutions logicielles dans un environnement d'exploitation (postes de travail, systèmes d'exploitation, ...) ;
- Réaliser la maintenance corrective et/ou évolutive des programmes et applications de serious game, simulation 3D (y compris l'architecture) ;
- Veille technologique.

En tant que développeur senior, vous assistez le Responsable du pôle Serious game et assumez les tâches suivantes :

- Superviser les spécifications techniques du projet
- Valider l'architecture logicielle et matérielle choisie



- Définir les besoins en termes de ressources ou de compétences
- Mettre en place la structure du projet et ses règles de fonctionnement (méthodes, outils de pilotage, indicateurs)
- Définir avec l'équipe les objectifs et délais de réalisation (applications, modules, développements spécifiques, etc.)
- Piloter le projet et mesurer l'état d'avancement au moyen de tableaux de bord, indicateurs, etc.
- Superviser et coordonner le travail de l'équipe dédiée en veillant au respect des procédures et du planning
- Etre le référent du projet vis-à-vis du client

Connaissances requises :

- Maîtrise des technologies .Net, C#, ASP.Net MVC5, HTML5, CSS3, Entity Framework ;
- Maîtrise des bases de données, notamment SQLServer ;
- Aisance rédactionnelle attendue ;
- Méthode d'analyse : UML et/ou MERISE
- Connaissance en patron de conception (design pattern)
- Maîtrise du pipeline graphique
- Maîtrise des algorithmes d'optimisations de scènes (BSP, Quad-Tree, Octree, Places & Portals, Triangulation, Back-Face Culling, Billboard, Level Of Details, etc.) et de recherche de plus court chemin (A*, D*, Dijkstra)
- Maîtrise des algorithmes d'intelligence artificielle notamment les algorithmes de déplacements des agents (steering behaviours), de prises de décisions (Decision Trees, Behaviour Trees, States Machine, etc.) et d'apprentissages (Q-Learning, N-Grams, réseaux de neurones, logique floue, chaînes de Markov, etc.)
- Maîtrise des modèles d'éclairages et d'ombrage d'une scène (Phong Shading, Flat Shading, etc.)
- Maîtrise de la programmation Shaders
- Maîtrise du moteur de jeu Unity3D
- Maîtrise de la chaîne de production des jeux vidéo

Vous disposez d'une expérience professionnelle de 5 ans en tant qu'ingénieur en développement informatique en C#/.Net, avec une spécialisation dans la 3D. Idéalement, vous avez déjà travaillé dans une structure de type PME.

Evoluant au sein d'une petite structure nécessitant une certaine polyvalence, vous avez l'esprit d'équipe et êtes un bon communicant. Dynamique et curieux, vous avez le goût du challenge et êtes investi dans votre fonction. Vous faites preuve d'autonomie, de rigueur et avez le sens du détail.

Formation : Bac +3/+5, issu(e) d'une formation universitaire ou d'une école d'ingénieur avec une spécialisation dans le domaine informatique. Connaissances de base en anglais impératives.

Type d'emploi : CDI

Rémunération : selon profil



i-datech
SOLUTIONS

Disponibilité : dès que possible