



STAGE : AMELIORATION DE L'ARCHITECTURE DE PLUGINS AUDIO

DESCRIPTION

AudioGaming relève le défi de la post-production audio de demain. Nous développons des outils audio innovants et créatifs déjà utilisés par les plus grands studios (notamment sur Django Unchained de Quentin Tarantino ou par les studios LucasFilm) et travaillons aussi avec des acteurs reconnus du monde de la musique comme ROLI (<http://www.weareroli.com/>). Nous recherchons un candidat pour un stage niveau Bac+5/Master courant 2016. L'objectif du travail de ce stage est :

- Unification de l'architecture des plugins AudioGaming

Le candidat sera intégré directement dans l'équipe de R&D d'AudioGaming, il réalisera les travaux suivants :

- Implémentation de composantes GUI basées sur JUCE
- Implémentation de tests unitaires
- Amélioration de l'architecture des plugins AudioGaming

Les principaux résultats attendus sont :

- Amélioration des composantes GUI
- Nouvelle architecture pour les plugins AudioGaming

Durée du stage : 6 mois

Lieu : Toulouse

Indemnités de stage

Possibilité de poursuite en thèse en fonction des résultats

COMPETENCES REQUISES :

Formation :

Bac+5/Master en informatique

Connaissances techniques :

- Maîtrise C++
- Maîtrise de l'UML
- Maîtrise des outils développement SVN/Git, CMake/Makefile, Visual C++/XCode
- Une connaissance du framework JUCE est un plus
- Une expérience en programmation audio est un plus
- Un intérêt pour le domaine de l'audio temps réel, la synthèse et les univers interactifs

CONTACT :

Si vous vous reconnaissez dans cette proposition de proposition de stage, merci d'envoyer votre demande à jobs@audiogaming.net avec la référence AG-STG-24.

Date de démarrage : 2016