



STAGE : FRAMEWORK DE MODELISATION ET DE GENERATION DE CODE

DESCRIPTION

AudioGaming est une jeune entreprise innovante orientée vers l'audio interactif et temps réel. Nous développons une solution logicielle à destination des studios de création (jeux vidéo, cinéma, spectacles vivants, ...) afin d'étendre les capacités créatives liées à l'audio.

Nous recherchons un candidat pour un stage ingénieur début 2012.

L'objectif du travail de ce stage est de travailler sur un Framework capable

- De modéliser un algorithme DSP
- D'interpréter les modèles DSP en temps réel
- De générer du code compilable correspondant au modèle

Principale référence (FAUST)

Durée du stage : de 2 à 6 mois

Lieu : Toulouse, possibilité à Paris

Indemnité de stage

COMPETENCES REQUISES :

Formation : Bac+5

Connaissances techniques requises (outils, technologies, logiciels, ...) :

- Bonne connaissance en C/C++
- Théorie des graphes
- Bonne connaissances sur le fonctionnement d'un interpréteur de script
- Bonne connaissances sur le fonctionnement d'un compilateur
- Des connaissances en traitement du signal sont un plus
- La maîtrise de Python est un plus

Connaissances linguistiques : Anglais

MOTIVATIONS :

Vous avez envie de vous intégrer à une petite équipe pour approfondir vos connaissances théoriques et les mettre en application dans des cas concrets.

En fonction de votre intégration, une embauche en CDI est possible

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-2011-08.

Date de démarrage :

Début 2012