



<https://africahubservices.com/fr/emploi/ingenieur-graphique-senior/>

## Ingenieur graphique senior

### Type de poste

Temps plein

### Description

AFRICA HUB SERVICES a pour ambition d'accompagner les états africains pour un meilleur déploiement technologique afin de lutter contre le terrorisme, la contrebande, le pillage et la destruction des ressources naturelles.

### Lieu du poste

Cotonou, Bénin

Nous avons réuni une équipe diversifiée d'experts en intelligence artificielle, vision par ordinateur, fusion de capteurs, optique et analyse de données qui créent des solutions logicielles et matérielles pour faire évoluer radicalement les capacités des États de la région Ouest Africaine. Si vous êtes passionné par la résolution de problèmes qui ont un impact réel, rejoignez AHS et construisez l'avenir de la défense.

### SOMMAIRE / À PROPOS DE L'EMPLOI

Le candidat idéal aura une vaste expérience dans DirectX, OpenGL, Vulkan ou d'autres API graphiques, y compris le débogage et l'optimisation des shaders. Vous serez le principal interlocuteur en charge des fonctionnalités graphiques, des optimisations et du débogage. Nous sommes une petite équipe, donc il y aura également d'autres supports et fonctionnalités liés aux moteurs. Une expérience dans l'industrie du jeu est un plus.

### Responsabilités

- **Caractéristiques graphiques** : Améliorez et étendez les graphiques et les pipelines artistiques existants tout en développant une nouvelle technologie qui s'adapte à une gamme d'appareils mobiles.
- **Travail du moteur** : Mettre en œuvre et améliorer divers systèmes de bas niveau qui s'interfacent avec les API de la plateforme, par exemple les allocateurs de mémoire, les systèmes de fichiers, les systèmes d'entrée, les API graphiques, etc.
- **Optimisations** : Optimisez les performances et la qualité sur une gamme d'appareils, du GPU de bureau moderne aux chipsets mobiles.

### Qualifications

- **C / C ++**. 4+ ans de développement d'applications et / ou de jeux C / C ++.
- **GPU basés sur des tuiles**. Comprendre l'architecture GPU basée sur des tuiles pour des optimisations et un débogage ciblés.
- **Langages d'ombrage**. HLSL, GLSL, Metal fournissent tous une base qui sera exploitée.
- Le statut de personne américaine est requis car ce poste doit accéder aux données contrôlées par l'exportation.

#### Qualifications préférées

- **OpenGL ES 3+.** Notre base de code mobile cible actuellement GLES 3+.
- **Vulkan.** Alors que nous utilisons actuellement GLES 3+, le travail de Vulkan est à l'horizon.
- **Android.** L'expérience Android NDK et Android Studio est un plus.
- **VR.** Expérience du développement pour des casques VR tels que Rift, Vive, PSVR ou Quest.
- **Jeux.** Expérience professionnelle en développement de jeux ou de moteurs.