

OFFRE EMPLOI - R&D – Mai 2017

Dans le cadre de la fabrication de ses séries d'animation, ainsi que ses développements et pilotes (TV et longs métrages), le groupe SUPERPROD Animation / le studio VANILLA SEED renforce son équipe R&D avec le recrutement d'un(e) :

- **Directeur Technique pipeline studio d'animation 3D**
- **Développeur / Programmeur généraliste**
- **Développeur spécialiste Shotgun**

Etudes :

- Vous êtes diplômé d'une formation en école d'ingénieur ou en école d'informatique, spécialisée dans les sciences et technologies des médias numériques.

Compétences :

- C++, Python, C# ;
- Bonne connaissance du logiciel Autodesk Maya ;
- Anglais (oral et écrit) ;
- MongoDB ou développement base de données noSql est un plus.

Profil:

- Vous avez un fort intérêt pour la production audiovisuelle (cinéma et télévision)
- Vous avez un bon relationnel et aimez travailler en équipe ;
- Vous êtes créatif et force de proposition ;
- Vous êtes rigoureux, organisé et autonome.

Lieu de la mission : Postes basés à Paris 11^{ème} ou Angoulême

Mission: Vous participerez au développement de nos solutions internes utilisées sur des productions internationales de cinéma et séries TV. Les responsabilités incluent:

- Fluidifier le pipeline des productions de séries et long métrages animés
- Analyser les besoins des équipes de production dans le but d'élaborer de nouveaux outils
- Définir et respecter les contraintes techniques
- Assurer la communication avec les départements R&D et production
- Assurer le développement d'outils spécifiques, leur mise à jour et la rédaction de cahier des charges
- Gérer les phases de debug des outils de production et de tracking
- Participer à la production de données graphiques en fonction des phases de la production
- Mise à jour et amélioration des fonctionnalités de nos solutions existantes
- Participation à la veille technologique et à la recherche des solutions innovantes.

Rejoignez-nous en remplissant le formulaire de candidature sur <http://www.superprod.net/fr/jobs>

