

Civils de la Défense

Plateforme de recrutement de personnel civil
contractuel du ministère des Armées

Tech Lead Simulation & 3D Engineering F/H

Bruz, 35, Ille-et-Vilaine, Bretagne

Type de contrat	Niveau d'études
CDI	Bac + 5 (MASTER - DEA - DESS - ING) ou équivalent
Prise de fonction souhaitée	Date limite de candidature
01/03/2026	-
Domaine professionnel	Niveau d'expérience
-	Confirmé (5 à 10 ans)
Rémunération	Avantages liés au poste
Selon grille DINUM mensuel net Selon grille DINUM annuel brut (selon expérience)	Restauration collective Parking RTT
Contraintes particulières d'exercice	Télétravail
Habilitation particulière (voir descriptif de l'offre)	Oui

Descriptif de l'organisation

Vous souhaitez donner du sens à votre activité et prendre part à des projets d'envergure nationale comportant de forts enjeux, comme contribuer à l'avance technologique et à la souveraineté de la France dans le domaine de l'IA en soutenant les forces armées ? Vous avez des compétences solides en développement logiciel ? Alors, postulez et rejoignez l'AMIAD, l'Agence Ministérielle pour l'IA de Défense. Rattachée au ministre des armées, l'AMIAD est une entité en pleine expansion qui mène des projets IA d'envergure, en collaboration avec toutes les entités du ministère et sur de nombreux domaines d'activité (systèmes d'armes, opérations, renseignement, commandement, soutien, administration).

Descriptif des missions

Au sein de l'équipe « développement », et en qualité de Lead Tech Simulation, vous disposez de toute l'autonomie nécessaire pour définir l'architecture cible, et construire le moteur de simulation qui servira de terrain d'entraînement à nos intelligences artificielles. Vous êtes le pont indispensable entre la 3D temps réel et le calcul intensif.

À ce titre, vos missions principales sont les suivantes :

- Concevoir des simulations physiquement réalistes en exploitant la puissance des moteurs 3D modernes (Unreal Engine 5, C++) pour assurer la fidélité des environnements d'entraînement.
- Architecturer l'infrastructure distribuée permettant de paralléliser massivement les simulations sur des clusters de serveurs (via Ray, MPI ou Kubernetes).
- Optimiser les interactions entre la simulation (C++) et les pipelines d'IA (Python) via des bindings performants ou de la mémoire partagée pour réduire la latence.
- Exposer la simulation sous forme d'environnements standardisés (type Gymnasium) directement exploitables par les Data Scientists.
- Explorer les technologies émergentes comme Rust ou WebAssembly pour améliorer la portabilité et la performance des outils de visualisation.

Profil recherché

Titulaire d'un diplôme de niveau Bac+5 en Informatique, Graphisme ou Robotique, vous justifiez d'une expérience d'au moins 5 ans en développement 3D technique, moteur de jeu ou calcul haute performance.

Fort de votre expérience, vous maîtrisez :

- Le C++ bas niveau et l'architecture d'un moteur 3D majeur (Unreal Engine 5, Unity).
- Le passage à l'échelle des simulations (Ray, Kubernetes, MPI) sur des clusters de calcul.
- L'interopérabilité haute performance entre C++ et Python (Bindings, Mémoire partagée).
- Les mathématiques 3D (Algèbre linéaire) et les moteurs physiques (PhysX, Chaos, MuJoCo).

Des compétences en Rust (binding PyO3) ou en WebAssembly seraient un plus.

Vous êtes animé par l'envie de construire des outils robustes pour la science et êtes reconnu pour votre bon relationnel. Vous savez faire preuve de pédagogie pour collaborer efficacement avec les experts en IA.

Process de recrutement

1. Echange téléphonique pour vérifier l'adéquation du profil et des aspirations par rapport au poste.
2. Entretiens sur site : entretien avec les collaborateurs techniques et le management, entretien RH (prévoir ½ journée)

Le poste nécessitant d'accéder à des informations relevant du secret de la défense nationale, vous ferez l'objet d'une procédure d'habilitation, conformément aux dispositions des articles R.2311-1 et suivants du Code de la défense et de l'IGI n°1300 du 09 août 2021.