Face Tracking Engineer

Mybrana es una startup trabajando en el área de la realidad aumentada e inteligencia artificial, que ha desarrollado un motor de juegos con funcionalidades de visión artificial que permite reconocer lo que el usuario tiene frente a su cámara para integrar juegos de realidad aumentada sobre la cara del usuario o sobre cualquier lugar.

Según los estudios de Global Research y Super Ventures , Mybrana está entre las 25 empresas globales más importantes de realidad aumentada, y entre las 9 empresas principales en el segmento social, junto con empresas como Facebook, Snapchat, Google o Microsoft.

Responsabilidades

- Desarrollo de algoritmos de visión en el área de face tracking para dispositivos móviles con cámaras monoculares.
- Investigación y desarrollo de soluciones de computer vision y machine learning para problemas de cara (detección, tracking, extracción de landmarks, orientación , expresiones faciales,…)
- Trabajo con equipos de desarrollo móvil y video juegos, computación gráfica y visión.

Cualificación

- Grado o Máster en Computer Science o similar, o equivalente experiencia práctica.
- Al menos 3 años de experiencia en programación algoritmos de visión y machine learning en C++.
- Experiencia con funcionalidades de cámara, procesamiento de imagen, OpenCV y Matlab.
- Conocimiento en detección y tracking de caras, orientación y landmarks de cara, clasificación de expresiones faciales.
- Se valorará positivamente experiencia en programación nativa utilizando Android NDK y Objective-c.

Propuesta

- Beca para realizar proyecto de fin de Máster o doctorado en el área de Caras.
- Posibilidad de incorporación con contrato indefinido después de la beca.
- Lugar de trabajo: Marina Real – Edificio Lanzadera (Valencia).

Interesados contactar por email con Mikel Mikel.diaz@mybrana.com, enviando CV y carta de interés.

SLAM Engineer

Mybrana es una startup trabajando en el área de la realidad aumentada e inteligencia artificial, que ha desarrollado un motor de juegos con funcionalidades de visión artificial que permite reconocer lo que el usuario tiene frente a su cámara para integrar juegos de realidad aumentada sobre la cara del usuario o sobre cualquier lugar.

Según los estudios de Global Research y Super Ventures , Mybrana está entre las 25 empresas globales más importantes de realidad aumentada, y entre las 9 empresas principales en el segmento social, junto con empresas como Facebook, Snapchat, Google o Microsoft.

Responsabilidades

- Desarrollo de algoritmos de visión en el área de SLAM para dispositivos móviles con cámaras monoculares.
- Investigación y desarrollo de soluciones de computer vision y machine learning para problemas de SLAM (posición de cámara, extracción y tracking de nube de puntos, reconstrucción y tracking de entornos 3D, inicialización de mapa, odometría, structure from motion, Bundle Adjustment, Perspective-n-Point PnP, sensor fusión,…)
- Trabajo con equipos de desarrollo móvil y video juegos, computación gráfica y visión.

Cualificación

- Grado o Máster en Computer Science o similar, o equivalente experiencia práctica.
- Conocimiento alto de álgebra lineal y la teoría de probabilidad, y geometría epipolar, homografías, y coordenadas homogéneas.
- Al menos 3 años de experiencia en programación algoritmos de visión y machine learning en C++.
- Experiencia con funcionalidades de cámara, procesamiento de imagen, OpenCV y Matlab.
- Conocimiento en fundamentos de SLAM y clasificación de imagen.
- Se valorará positivamente experiencia en programación nativa utilizando Android NDK y Objective-c.

Propuesta

- Beca para realizar proyecto de fin de Máster o doctorado en el área de Caras.
- Posibilidad de incorporación con contrato indefinido después de la beca.
- Lugar de trabajo: Marina Real – Edificio Lanzadera (Valencia).

Interesados contactar por email con Mikel Mikel.diaz@mybrana.com, enviando CV y carta de interés.