

1. IDENTIFICATION DU STAGE

SOCIÉTÉ :	POLE STAR	LIEU :	TOULOUSE	DATE :	2014
				DURÉE :	5-6 mois
PRÉSENTATION DE LA SOCIÉTÉ :	http://www.polestar.eu/				
ACTIVITÉ(S) :	Département développement logiciel				
OBJECTIF DU STAGE :	Conception et Développement d'un système composé d'applications mobile et services Web.				
INTERLOCUTEURS SOCIÉTÉ :	Jaouad CHOUKI jaouad.chouki@polestar.eu Long Nguyen long.nguyen@polestar.eu				

2. CONTEXTE DU STAGE

Pole Star, entreprise implantée sur Toulouse et à San Francisco, développe et commercialise des solutions de localisation indoor basées sur des technologies qu'elle a brevetées et grâce auxquelles elle maintient sa position de leader du marché. Le produit NAO Campus que nous développons permet aux utilisateurs de Smartphones iOS et Android de se localiser de façon précise à l'intérieur de grands édifices publics (centres commerciaux, aéroports, etc.), par l'utilisation d'une combinaison de signaux GPS, Wi-Fi et Bluetooth.

Notre réputation d'excellence et le succès de nos déploiements nous ont conduits à être approchés par les plus grands. NAO Campus a été mis en œuvre pour guider les visiteurs lors du Salon International de l'Aéronautique et de l'Espace du Bourget, déployé sur les 600 000 m² de l'aéroport [Paris-Charles de Gaulle](#), sur de grands centres commerciaux du groupe [Unibail-Rodamco](#), sur des musées comme la Cité des Sciences et le Palais de la Découverte à Paris, la Cité de l'Espace à Toulouse, des grands magasins comme Le Printemps Haussman, et de nombreux autres sites partout en Europe et aux Etats Unis.

Notre plate-forme NAO Cloud permet à nos partenaires un déploiement facile de nos technologies partout dans le monde.

3. DESCRIPTION DU STAGE

Nos solutions sont demandées dans un nombre croissant de types d'usages. Dans ce cadre, nous souhaitons développer de nouvelles fonctions répondant aux besoins de nos clients. L'objectif du stage est de réaliser des preuves de concept de telles fonctions pour servir de nouveaux cas d'usage.

Vous aurez comme objectif de développer des prototypes impliquant une application mobile pour plates-formes Android ou iPhone, communiquant avec un serveur de données.

4. BÉNÉFICES POUR LE STAGIAIRE

Le stagiaire acquerra une forte connaissance des environnements mobiles et du développement web. Le stagiaire sera immergé dans l'équipe technique, et se formera ainsi aux méthodes de développement logiciel (cycles de vie, qualité).

5. CONNAISSANCES REQUISES

- Maîtrise des plateformes Android et iOS avec leurs langages (Java Android et Objective C) et SDK.
- Maîtrise de la conception et de la programmation orientée objet.
- Maîtrise du développement web (LAMP et JavaScript/HTML5).
- Connaissances du langage Ruby et du framework Ruby on Rails souhaitées.
- Connaissances de la modélisation et des systèmes de gestion de bases de données relationnelles.

6. PROFIL RECHERCHE

Etudiant en 3ème année d'école d'ingénieur ou équivalent (master 2), en spécialisation informatique.

7. ADMINISTRATIF

Stage conventionné accompagné d'une clause de confidentialité ; indemnités de stage. Accès à un restaurant d'entreprise pour les repas.