



Chef de Projet Informatique - Programmation Gameplay [Rainbow Six Mobile]

Montreal - Full-time - 744000094644271

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094644271-chef-de-projet-informatique-programmation-gameplay-rainbow-six-mobile-?oga=true>

Rainbow Six Mobile est à la recherche d'un(e) **Chef(fe) de Projet Programmation (CPI)** pour diriger la vision technique et l'exécution de l'expérience joueur, ce qui comprend notre boucle de gameplay tactique, de nombreux systèmes de progression, les menus en jeu, ainsi que de nombreux autres aspects.

En tant que **CPI pour l'Expérience Joueur**, vos responsabilités incluront :

- Travailler avec les producteurs associés pour fixer des objectifs de production réalistes pour les chefs d'équipe et les responsables de production, et veiller à ce qu'ils soient atteints dans les délais convenus.
- Collaborer étroitement avec notre directeur technologique, notre architecte technique et les autres CPI afin de garantir que tous les départements œuvrent dans la même direction, selon les objectifs de projet de haut niveau.
- Avoir des discussions régulières avec les directeurs du jeu et les lead designers concernant les futures fonctionnalités ou améliorations, la faisabilité technique des changements proposés et le ressenti global du jeu.
- Travailler en étroite collaboration avec nos responsables QC (contrôle qualité) à Montréal et à Bucarest pour maintenir une haute qualité des builds en tout temps, permettant aux développeurs de travailler, tester et livrer sans obstacles.
- Identifier les besoins en personnel pour nos équipes de gameplay central, IA et UI core afin de soutenir à la fois nos mandats transversaux et ceux des équipes produit de R6M. Si nécessaire : créer des ouvertures dans RPM, collaborer avec l'équipe de recrutement du studio ou réaffecter du personnel existant pour garantir l'atteinte de nos objectifs de production.
- Promouvoir l'excellence technique et l'innovation sur le projet, en dirigeant les responsables techniques, en supervisant les chefs d'équipe programmation et leurs subordonnés, et en encourageant l'équipe à rechercher des solutions ambitieuses et de haute qualité avec la Core Team.

- Un baccalauréat en informatique, en génie logiciel ou dans un domaine équivalent
- Plus de 10 ans d'expérience en programmation (C# / Unity, C++), dont au moins cinq ans en

gestion d'équipe de programmation de jeux vidéo

- Expérience dans la production d'au moins un jeu complet
- Une compréhension approfondie de la production de jeux vidéo (animation, son, 3D, etc.) ainsi que de la réalité des différentes équipes de travail
- Une excellente maîtrise des divers principes de programmation
- Un sens du leadership et un esprit d'équipe, soutenus par de bonnes compétences en communication
- Une approche empathique dans la gestion du stress dans un environnement dynamique (il y a toujours une solution, et vous le savez)
- Un esprit ouvert et innovant, allié à d'excellentes capacités de synthèse
- Une approche pédagogique et le désir de partager votre vaste expertise technique

Ubisoft est une référence mondiale du jeu vidéo, avec des équipes réparties aux quatre coins du monde qui créent des expériences de jeu originales et mémorables, de Assassin's Creed à Rainbow Six en passant par Just Dance et bien d'autres encore. Nous croyons que la diversité des points de vue fait progresser à la fois les joueurs et les équipes. Si vous êtes passionné·e par l'innovation et que vous souhaitez repousser les limites du divertissement, rejoignez notre aventure et aidez-nous à créer l'inconnu!

Nous adoptons un modèle de travail hybride qui vous aide à rester connecté avec votre équipe et aligné sur les priorités de l'entreprise, tout en vous donnant la possibilité de maintenir votre équilibre entre vie professionnelle et vie privée. Notez que certains rôles sont entièrement basés au bureau et ne sont pas éligibles au travail hybride.