



Directeur·trice de l'animation - (Projet Assassin's Creed)

Quebec City - Full-time - 744000094654555

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094654555-directeur-trice-de-l-animation-projet-assassin-s-creed-?oga=true>

En tant que **directeur·trice de l'animation** chez Ubisoft Québec, vous définirez la manière dont les personnages, les environnements et les objets bougent dans un monde cohérent et immersif.

Vous donnerez forme à la vision globale de l'animation du jeu et rassemblerez votre équipe autour de celle-ci. Vous fournirez les conseils et le contexte nécessaires pour que chacun·e saisisse le style que vous souhaitez instaurer, tout en laissant à l'équipe la liberté d'expérimenter et d'itérer.

Pendant que votre équipe construit le monde à partir de zéro, vous superviserez la forme et la fonction du point de vue des joueur·euses, en veillant à ce que l'apparence et la fluidité des mouvements soutiennent le gameplay, transmettent la narration, créent des liens émotionnels et offrent une expérience engageante et fluide.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec les autres membres de l'équipe de direction pour développer le jeu dans son ensemble et aligner vos visions.
- Proposer des idées et effectuer des recherches pour définir le style d'animation.
- Relier les équipes de rig et d'animation à la vision en leur fournissant des repères visuels, des références et de la formation.
- Travailler avec les directeur·trices techniques pour établir les pipelines et les flux de travail, et sélectionner les outils permettant d'atteindre un équilibre entre qualité artistique et fonctionnalité technique.
- Sélectionner les interprètes et les accompagner lors des sessions de capture de mouvement (mocap).
- Tester le jeu fréquemment pour évaluer la réactivité des animations et l'ambiance générale.
- Collaborer avec les équipes interdépendantes (conception du jeu, direction artistique, narration, etc.) pour assurer la cohésion du projet.
- Examiner et valider le travail intégré, tout en offrant du mentorat et une rétroaction constructive afin de développer un style d'animation visuelle de qualité, harmonieux et raffiné.
- Participer au recrutement pour bâtir votre équipe et favoriser le développement professionnel de ses membres.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Environ 7 ans d'expérience en animation, dont 3 ans en leadership.

- Une excellente maîtrise des logiciels d'animation tels que MotionBuilder, 3DS Max et Maya.
- Une bonne compréhension des moteurs de jeu (ex. : Unity ou Unreal) et des contraintes techniques.
- Une capacité à comprendre les interdépendances et à anticiper l'impact de vos décisions sur les autres départements.
- Un diplôme en animation 3D, infographie ou dans un domaine connexe.
- Une vaste culture du jeu vidéo et un sens aigu du détail pour faire évoluer l'animation.
- De la flexibilité pour vous adapter et relever les défis.
- La capacité de rendre votre vision accessible et compréhensible pour toutes et tous.
- De solides compétences en communication, présentation, mentorat et relations interpersonnelles.
- Un esprit collaboratif, créatif et innovant.

Charles-Antoine et Marie, nos spécialistes en acquisition de talents, analyseront votre candidature. Veuillez nous envoyer votre **CV** mettant en avant votre formation, votre expérience et vos compétences.

À propos de nous

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.