



Concepteur.trice technique principal.e

Montreal - Full-time - 744000094662046

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094662046-concepteur-trice-technique-principal-e?oga=true>

En tant que concepteur.trice technique principal.e, vous serez responsable de créer et implémenter des éléments de design complexes, techniques et systémiques dans un jeu.

Vous serez, à la base, une conceptrice ou un concepteur de jeu ou de niveau reconnu.e pour vos aptitudes techniques, au sein d'une équipe de production design ou multidisciplinaire.

Agissant comme référence technique pour votre équipe, vous aiderez, épaulerez et conseillerez vos pairs, au besoin. Vous pourriez aussi être appelé.e à devenir l'expert.e technique du projet sur un élément précis du jeu.

Ce que vous ferez

- Être responsable de la réalisation et l'implémentation des **éléments techniques** d'une fonctionnalité complète du jeu en collaborant étroitement avec les directrices et directeurs techniques, les programmeuses et programmeurs ou d'autres métiers.
- Agir en tant qu'**expert.e technique** sur un sujet précis, et dans ce cadre, être responsable des outils, de la documentation, et de l'assistance technique ainsi que de l'identification et de la diffusion des meilleures pratiques.
- Participer à l'**optimisation** et à la **validation** des données en vous assurant de faire respecter par vos collègues les normes techniques pour votre sujet d'expertise tout en tenant compte des contraintes budgétaires.
- Participer au **débogage avancé** des données jusqu'à la toute fin de la production.
- Donner de la **rétroaction périodique** à la direction design, comme des suggestions d'amélioration des outils et méthodes, etc.
- Participer aux **tests de nouvelles fonctionnalités** ou d'outils avant qu'ils ne soient déployés au reste de l'équipe.
- Effectuer des **tâches de production** au sein d'une équipe en tant que conceptrice ou concepteur de jeu ou de niveau + prototyper des fonctionnalités de jouabilité pendant la conception du jeu.
- **Concevoir et implémenter** dans le jeu des éléments design plus complexes, plus abstraits, présentant un certain défi technique, ou ayant des répercussions sur l'ensemble du jeu.

Ce que vous apportez à l'équipe

- 8 années d'expérience en conception de jeu ou de niveau (au profil davantage technique)
- Une facilité à comprendre et à communiquer en langage technique + la capacité à exprimer clairement vos idées (à l'écrit et à l'oral)

- Des bonnes capacités d'adaptation, d'analyse et de résolution de problèmes
- Un esprit orienté vers l'utilisateur·trice
- Une grande curiosité : vous avez une passion pour comprendre comment les choses fonctionnent
- De l'expérience avec différents engins et plateformes (un atout)
- De l'expérience avec plusieurs logiciels de création 2D/3D (un atout)
- De l'expérience en programmation/scripting (un atout)

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur votre parcours et vos compétences

Une personne réelle analysera votre candidature. Dans ce cas, il s'agit de Charlotte, notre spécialiste en acquisition de talents.

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.