



Artiste technique principal - IU

Montreal - Full-time - 744000094682707

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094682707-artiste-technique-principal-iu?oga=true>

En tant qu'artiste technique principal (IU) à Ubi MTL, vous jouerez un rôle clé dans la création d'une **interface utilisateur pour un jeu AAA**, dédiée à la fois à une esthétique impressionnante et à des performances optimales.

Vous ferez le lien entre les mondes de l'art et de la programmation en agissant comme interprète et résolveur·euse de problèmes. Vous permettrez aux artistes et aux programmeurs·euses de collaborer efficacement tout au long du projet, dans les limites des budgets et des échéances, en utilisant les outils et pipelines appropriés.

Avec une vision artistique forte et une maîtrise technique approfondie, vous garantirez que chaque élément d'interface utilisateur respecte les normes de performance AAA, prenant en compte les limitations matérielles et les besoins du joueur. Vous définirez les points de référence tout en menant des recherches et en intégrant des solutions innovantes qui positionneront l'interface utilisateur parmi les meilleures de l'industrie.

Ce que vous ferez

- Développer et mettre en œuvre des solutions techniques et artistiques pour l'interface IU, notamment via la création de **matériaux** et d'effets spéciaux avancés.
- Établir des pipelines clairs et efficaces + créer des **bibliothèques IU** optimisées pour l'autonomie des équipes podifiées.
- Prototyper des fonctionnalités en collaboration avec les artistes IU pour refléter leurs intentions.
- **Tester et établir des points de référence** pour les éléments d'interface via de la recherche et des tests rigoureux.
- Intégrer, déboguer et **optimiser les éléments IU** dans le moteur *Snowdrop*, en guidant les pratiques pour des performances optimales.
- Collaborer avec des **équipes interdisciplinaires** pour équilibrer qualité esthétique et fonctionnalités techniques.
- Surveiller les **meilleures pratiques**, outils et tendances IU, pour donner aux équipes des outils modernes et évolutifs.
- Enquêter, développer et mettre en œuvre des **solutions expérimentales**, définissant les nouveaux standards de l'industrie.
- Maintenir une vision tournée vers le joueur tout au long du projet, optimisant l'expérience utilisateur grâce à des interfaces fluides et dynamiques.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Plusieurs années d'expérience dans des rôles techniques similaires dans l'industrie des jeux vidéo, idéalement dans les productions AAA.
- Expertise en IU, création et optimisation de matériaux, flux de production techniques et solutions artistiques avancées.
- Une maîtrise du langage **C#**, des outils de conception comme **Adobe Creative Suite**, et une familiarité avérée avec **des moteurs de jeu** tels que *Snowdrop* ou *Unreal*.
- Connaissance approfondie des systèmes IU dynamiques (p. ex. : inventaires, interfaces interactives pour services en direct).
- Une aisance à définir des directives artistiques et techniques tout en créant une **collaboration fluide entre départements**.
- Expérience avec les défis liés à la **performance sur consoles prochaine-génération**.
- Un désir de partager vos connaissances pour améliorer les méthodes de travail d'une équipe **multidisciplinaire et multiculturelle**.

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en avant votre parcours professionnel et vos réalisations clés.
- Un portfolio contenant vos meilleures contributions techniques et/ou artistiques (joindre des images ou inclure un lien vers votre site/portfolio).

À propos de nous

Ubisoft est une référence mondiale dans le domaine du jeu vidéo, avec des équipes réparties à travers le monde pour créer des expériences inoubliables, de *Assassin's Creed* à *Rainbow Six* en passant par *Just Dance*. Nous croyons que la diversité des perspectives fait progresser les joueurs et nos équipes.

Nous adoptons un modèle de travail hybride permettant de concilier connexion avec l'équipe et flexibilité pour votre équilibre personnel. Notez cependant que certains rôles sont basés au bureau et ne permettent pas le travail à distance.