



Artiste technique [Assassin's Creed Invictus]

Montreal - Full-time - 744000094689472

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094689472-artiste-technique-assassin-s-creed-invictus-?oga=true>

En tant qu'artiste technique à Ubi Montréal, vous jouerez un rôle clé en faisant le lien entre l'art et la programmation pour donner vie à des fonctionnalités visuellement sensationnelles et hautement performantes. Vous mettrez votre savoir-faire au service du projet afin de dépasser les attentes des joueur·euses de jeu AAA et de concrétiser les ambitions créatives de l'équipe.

Dès les premières étapes du développement, vous collaborerez étroitement avec les artistes et les programmeur·euses pour définir, implémenter et optimiser des solutions techniques efficaces. Vous tiendrez compte de contraintes mesurables telles que le rendu, la performance et la mémoire, tout en préservant l'intégrité de la vision artistique.

En adoptant une approche à la fois créative et pragmatique, vous mettrez en place des pipelines, des outils et des procédures clairs, veillerez à leur application tout au long du projet et soutiendrez vos collègues par des conseils, formations et analyses de performance. Vous serez l'interprète et la personne-ressource qui facilitera une collaboration fluide et efficace, assurant une qualité AAA jusqu'à la livraison finale.

Ce que vous ferez

- Établir des **pipelines** rapides, efficaces et clairs.
- Préparer et maintenir une **documentation** cohérente sur les pipelines, outils et procédures.
- Effectuer du benchmarking de vos fonctionnalités basé sur de la **recherche** et des **tests**.
- Prototyper des fonctionnalités et fournir des **comptes rendus** transparents de leur performance.
- Contribuer à la création d'une **banque d'éléments** (par ex. textures).
- Veiller à l'application des **procédures** et **standards** établis.
- Corriger les bogues et **peaufiner** vos fonctionnalités.
- Offrir des **formations** et du soutien technique aux membres de l'équipe.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Plusieurs années d'expérience dans un rôle similaire dans l'industrie du jeu vidéo.
- Expérience en conception pour consoles de jeu (atout : projet multijoueur).
- Maîtrise de logiciels 2D et 3D tels que 3ds Max, Photoshop, Houdini ou Substance Designer.
- Connaissances en script (C#, JavaScript, MaxScript).
- Compétences en écriture de *shaders* et en motion design.
- Bonne compréhension des bibliothèques graphiques (NGUI, React Native) et des contraintes des engins de temps réel.

- Volonté de partager vos connaissances pour repousser les limites technologiques et aider les autres à progresser.

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur votre formation, vos expériences et vos compétences.
- Des exemples de vos réalisations (joignez des images ou un lien vers votre portfolio en ligne).

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. Ils croient 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 leur aventure et aidez-les à créer l'inconnu!

On adopte 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.