



Programmeur·euse en intelligence artificielle

Montreal - Full-time - 744000120945698

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000120945698-programmeur-euse-en-intelligence-artificielle?oga=true>

En tant que programmeur·euse en intelligence artificielle à Ubisoft Montréal, vous participerez à la conception et au développement de systèmes d'IA qui donnent vie aux personnages et aux interactions du jeu. Dans ce rôle de programmeur·euse en intelligence artificielle, vous travaillerez en étroite collaboration avec des équipes multidisciplinaires afin de livrer des comportements crédibles, lisibles et performants, directement intégrés à l'expérience de jeu.

Ce que vous ferez

- Concevoir, implémenter et maintenir des systèmes d'intelligence artificielle de jouabilité en temps réel sous Unreal Engine, incluant le système de jouabilité, arbre de comportement, EQS, systèmes de perception, machines à états et comportements de déplacement.
- Prendre en charge les comportements d'IA de bout en bout, de l'architecture à l'implémentation, au débogage, au réglage et à l'optimisation directement en jeu.
- Collaborer étroitement avec les équipes de jouabilité, d'animation, de conception technique et de programmation afin de livrer des IA lisibles, systémiques, fiables et faciles à maintenir.
- Optimiser les systèmes d'IA en tenant compte de la performance, des contraintes de processeur, des budgets de calcul, des niveaux de détail comportementaux et du nombre d'agents simultanés.
- Prototyper et itérer rapidement sur les comportements afin de valider les intentions de conception.
- Identifier et corriger les bogues liés à l'IA tout en améliorant la stabilité globale.
- Contribuer à la qualité de la base de code en appliquant de bonnes pratiques et en participant aux revues de code.
- Documenter les systèmes et partager les bonnes pratiques au sein de l'équipe.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Un diplôme en informatique ou génie informatique.
- Au moins 5 ans d'expérience en programmation.
- Solides compétences en programmation C++ appliquée à l'IA de jeu.
- Expérience pratique avec Unreal Engine et ses systèmes d'IA.
- Expérience en jeu multijoueur.
- Compréhension des principes de conception de jouabilité et de leur traduction en comportements d'IA.
- Capacité à analyser, déboguer et optimiser des systèmes complexes.
- Sens de la collaboration dans un environnement multidisciplinaire.
- Souci de la qualité, de la lisibilité et de la maintenabilité du code.

- Curiosité et volonté d'améliorer continuellement les systèmes existants.
- Communication claire et structurée, tant à l'oral qu'à l'écrit.