



Programmeur.euse IU - (March of Giants)

Montreal - Full-time - 744000130289099

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000130289099-programmeur-euse-iu-march-of-giants?oga=true>

Le titulaire de ce poste est responsable d'élaborer des modules de jeu pour des présentations générales (menu, HUD, etc.).

Ce que vous ferez

- Lire les documents de conception de jeu afin de comprendre l'expérience de jeu prévue et participer activement aux échanges de commentaires sur la conception ayant pour but de faciliter cette expérience;
- Aider à définir les fonctionnalités et la mise en œuvre de l'IU, tout en étant aligné sur les besoins du designer graphique;
- Concevoir et mettre en place des systèmes de menus et d'IU pour les plateformes désirées, en veillant à l'uniformité des aspects visuels et logiques;
- Fournir des outils pour les systèmes IU et le débogage par le « draw » interne;
- Étudier et bien comprendre la structure de l'IU, de façon à pouvoir aider l'équipe présentation;
- En collaboration avec les équipes de designers et autres programmeurs, proposer rapidement des prototypes de concepts d'interaction;
- Être réactif aux commentaires et produire des itérations rapides;
- En collaboration avec le designer graphique, intégrer les designs et l'animation;
- Fournir des accroches pour les animations du designer graphique et un soutien au son;
- Comprendre les requêtes de l'IU et reconnaître ou examiner les limitations techniques (suivi du rendement et mémoire);
- Travailler en étroite collaboration avec les designers et les artistes pour mettre en place de nouvelles idées, en offrant un retour d'information sur la technique, la créativité et la planification;
- Collaborer avec l'équipe pour s'assurer que l'IU respecte les exigences esthétiques et fonctionnelles;
- Garder activement à jour ses connaissances et ses compétences en suivant les dernières innovations dans l'industrie;
- Superviser et maintenir les modules ou les systèmes qui sous-tendent l'IU;
- Optimiser le code IU pour un fonctionnement efficace sur les plateformes désirées;
- Interagir et collaborer avec les différents départements;
- Mettre au défi la conception du jeu, de même que son expérience utilisateur (UX);
- Développer des API de tests automatisés en lien avec les systèmes IU pour s'assurer de la santé constante du jeu;
- Bien connaître les principes d'ergonomie et UX qui s'appliquent à l'IU;
- Appliquer ses connaissances en regard des fonctionnalités d'accessibilité et de localisation;
- Effectuer toutes autres tâches connexes.

Formation :

- Baccalauréat en informatique ou en génie informatique, ou autre formation ou expérience équivalente.

Expérience :

- 3 à 5 ans d'expérience en programmation C++ dans le secteur des jeux vidéo ou des systèmes intégrés, ou autres champs pertinents.

Connaissances :

- Capacité à écrire du code C++ propre, robuste, performant et maintenable;
- Excellente compréhension de la philosophie et des flux de travail MVVM;
- Solides compétences en dépannage et débogage;
- Solide compréhension des meilleures pratiques en génie logiciel (revues de conception, normes de codage, revues de code, tests, documentation);
- Solides compétences en collaboration et communication au sein d'un environnement multidisciplinaire;
- **Bonus:** Expérience avec Unreal Engine 5, Slate et UMG;
- **Bonus:** Expérience avec les frameworks d'interface utilisateur tels que CommonUI;
- **Bonus:** Expérience avec les chaînes d'outils MVVM telles que le plugin MVVM; d'Unreal;
- **Bonus:** Expérience de travail sur une expérience de plateforme centrée sur PC.

Habilités :

- Résolution de problèmes;
- Souci du détail;
- Bonne communication tant à l'oral qu'à l'écrit;
- Attitude proactive au travail avec sens de l'autonomie et de l'éthique;
- Motivation à relever des défis d'envergure;
- Sens de l'organisation dans la définition et l'estimation des tâches;
- Adaptation aux changements;
- Souci des résultats.