



Programmeur.meuse Engin - OS (Game Network)

Montreal - Full-time - 744000158059759

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158059759-programmeur-meuse-engin-os-game-network-?oga=true>

En tant que programmeur·euse moteur C++ sénior à Ubisoft Montréal, vous rejoindrez l'équipe Core Services - Online Tech Foundations. Cette équipe crée les technologies qui soutiennent les services en ligne de nombreuses productions d'Ubisoft. Vous contribuerez à concevoir et à faire évoluer des systèmes distribués et des intergiciels utilisés dans les jeux, notamment pour le moteur de jeu, la programmation de bas niveau, le réseau et les composants Web intégrés au moteur.

Ce que vous ferez

- Développer et faire évoluer des intergiciels C++ fiables, performants et faciles à maintenir.
- Contribuer aux orientations techniques et aux choix d'architecture.
- Améliorer la qualité du code par les bonnes pratiques, les revues de code et l'amélioration continue.
- Résoudre des problèmes techniques complexes et optimiser les performances.
- Réduire les risques et la dette technique pour soutenir la pérennité des solutions.
- Collaborer avec les équipes et les autres parties prenantes.
- Partager les connaissances et suivre les évolutions technologiques.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Maîtrise avancée du C++ moderne (C++17/20/23 et +).
- Solide expertise en architecture logicielle et systèmes complexes.
- Compétences pointues bas niveau (mémoire, multithreading, optimisation CPU).
- Conception d'algorithmes performants et structures de données optimisées.
- Excellente capacité de debug et de profilage.
- Maîtrise de l'intégration et du déploiement continu (CI/CD).

- Analyse et résolution efficace de problèmes complexes.
- Excellente communication et esprit d'équipe.
- Autonomie, proactivité et sens aigu de l'initiative.
- Rigueur constante et culture de la qualité.
- Capacité d'influencer les choix et orientations techniques.

Atouts :

- Développement console (PlayStation, Xbox, Switch).
- Expertise en C#.
- Expérience avec un ou plusieurs moteurs de jeu (Snowdrop, Anvil, Unreal, Unity).
- Connaissances en infrastructure cloud (AWS, Azure).
- Expérience sur productions de jeux avec une forte composante Online.
- Maîtrise technique avancée dans des domaines tels que l'online et le réseau.