



Cheffe, Chef d'équipe programmation 3D (March of Giants)

Montreal - Full-time - 744000158568429

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158568429-cheffe-chef-d-equipe-programmation-3d-march-of-giants?oga=true>

En tant que Cheffe, Chef d'équipe programmation 3D en chef à Ubisoft Montréal, vous guiderez le développement et l'optimisation des systèmes 3D du projet, tout en collaborant étroitement avec les équipes techniques et artistiques afin d'assurer une vision cohérente et performante.

Ce que vous ferez

- Profiler et optimiser l'utilisation du GPU afin d'assurer des performances élevées.
- Collaborer avec la direction technique graphique pour définir les contraintes et communiquer les possibilités techniques aux équipes artistiques.
- Analyser les intentions 3D du projet et évaluer la faisabilité technique des besoins identifiés.
- Évaluer les fonctionnalités 3D existantes du moteur et leur adéquation avec les objectifs du projet.
- Concevoir et implanter de nouveaux systèmes 3D lorsque nécessaire.
- Proposer des améliorations et des innovations inspirées des pratiques de l'industrie.
- Valider que les nouveaux systèmes 3D répondent aux intentions du projet et s'intègrent au code existant.
- Soutenir les systèmes et fonctionnalités 3D pendant la production.
- Identifier et corriger les bogues 3D signalés par les équipes de développement et de contrôle qualité.
- Documenter les systèmes afin de faciliter le partage de connaissances et leur utilisation par les autres métiers.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Diplôme en informatique ou en génie informatique (ou toute formation équivalente).
- Minimum de 7 ans d'expérience en programmation.
- Solides connaissances en algèbre linéaire appliquée à la programmation 3D.
- Maîtrise de l'architecture GPU et des pratiques d'optimisation de performance.
- Expérience pratique avec des API 3D bas niveau comme DirectX ou Vulkan.
- Compréhension des langages de shader et de leur intégration.
- Connaissance des bonnes pratiques de conception logicielle et des compromis mémoire CPU/GPU.
- Capacité à analyser et résoudre des problèmes complexes.
- Communication claire et collaboration efficace avec des équipes multidisciplinaires.
- Adaptabilité et confort dans un environnement en évolution.

- Connaissance d'Unreal Engine 5 (ou moteur similaire).
- Connaissance des outils de profiling GPU (RenderDoc, NVIDIA Nsight, etc.)