Directeur·trice technique graphique (Unreal)

Montreal - Full-time - 744000158569319

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158569319-directeur-trice-technique-graphique-unreal-?oga=true

En tant que directeur·trice technique graphique à Ubisoft Montréal, vous apporterez une expertise technique avancée en rendu graphique et en systèmes graphiques afin de soutenir la vision du projet et la qualité de production. Vous collaborerez étroitement avec les équipes de direction, de programmation et de création afin d'assurer la faisabilité technique des fonctionnalités visuelles dans le moteur utilisé par le projet, soit Unreal.

Vous contribuerez à définir les orientations techniques du projet tout en maintenant un équilibre entre performance, qualité visuelle, stabilité et efficacité de production. Vous accompagnerez également une équipe composée d'artistes techniques en favorisant la collaboration, le développement des compétences et l'alignement des pratiques.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec les équipes de direction afin de définir la vision technique et d'évaluer la faisabilité des fonctionnalités graphiques
- Superviser et **accompagner une équipe** de trois artistes techniques et d'un·e artiste technique principal·e
- Développer et maintenir des solutions techniques dans **Unreal** afin de soutenir les objectifs visuels et les besoins de production
- Évaluer les contraintes liées au **rendu graphique**, à la mémoire, à la performance et aux systèmes graphiques afin de recommander des solutions adaptées
- Concevoir, améliorer ou intégrer des outils et des flux de travail afin de soutenir les chaînes de production artistiques et techniques
- Soutenir les équipes de création et de programmation dans la **résolution de problèmes** techniques complexes
- Définir et maintenir les **standards techniques**, les bonnes pratiques et la documentation de référence
- Préparer des bilans techniques et recommander des **améliorations** aux processus de production graphique
- Effectuer une veille technologique afin d'identifier les évolutions pertinentes pour le projet et partager les apprentissages avec les équipes
- Participer au recrutement, au **mentorat** et au développement des talents de l'équipe technique artistique

Ce que vous apportez à l'équipe

- Expérience en direction technique en art technique ou en programmation graphique dans

l’industrie du jeu vidéo
- Expérience en gestion d’équipe, en accompagnement ou en coordination technique
- Maîtrise avancée de **Unreal** et compréhension approfondie des systèmes de rendu graphique et des architectures graphiques
- Connaissance des contraintes liées à la performance, à la mémoire, aux chaînes de rendu et à l’optimisation graphique
- Expérience avec des outils d’art numérique et des logiciels 3D tels que **Maya**, **3ds Max**, **Substance Painter** ou des outils comparables
- Compréhension de langages de programmation ou de script tels que **C++**, **Python** ou **C#**
- Capacité à communiquer clairement des concepts techniques à différents partenaires
- Approche collaborative, structurée et axée sur la résolution de problèmes

Ce qu’il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et vos realizations pertinentes
- Des exemples de projets, de documentation technique ou de travaux pertinents liés au rôle