Chef·fe d’équipe - art d’environnement 3D (Rainbow Six Siege)

Montreal - Full-time - 744000158796789

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158796789-chef-fe-d-equipe-art-d-environnement-3d-rainbow-six-siege-?oga=true

En tant que chef·fe d’équipe en art d’environnement 3D à Ubisoft Montréal, vous encadrerez l’équipe de modélisation et de textures et assurerez la livraison des éléments d’environnement nécessaires à la production des cartes de Rainbow Six Siege. Vous serez responsable de la qualité, de l’avancement et de la prévisibilité du travail de l’équipe.

Ce que vous ferez

- Encadrer et accompagner **l’équipe de modélisation et de textures**, et participer au recrutement, à l’accueil et à la fidélisation des artistes
- Tenir des **rencontres individuelles**, des séances d’accompagnement et des évaluations du rendement, et repérer les possibilités de développement des artistes
- Planifier et répartir la **charge de travail** selon la capacité de l’équipe, les priorités et les engagements de livraison
- Suivre les **tâches, les bogues et l’avancement** dans Jira, tenir la liste des tâches à jour et informer les équipes concernées de l’état des livraisons et des risques
- Établir et suivre les **plans de production des éléments visuels et des textures** avec la personne responsable de l’art des niveaux, selon les besoins des cartes
- Accompagner les artistes afin de s'assurer que les modèles et les textures répondent aux **exigences artistiques, techniques et de production** du projet
- Examiner les **modèles et les textures**, donner une rétroaction constructive et vérifier leur cohérence visuelle, leur optimisation et leur intégration
- Superviser la **modélisation, la création des textures et les dernières retouches** jusqu’à la livraison, dans le respect des échéanciers et des contraintes techniques
- Coordonner le travail avec les **équipes d’art des niveaux, de direction artistique, de production et des domaines techniques** afin de traiter les besoins, les dépendances et les difficultés de production
- Améliorer les **méthodes de travail et de production** en favorisant le partage des connaissances, la réutilisation des éléments visuels et la résolution des problèmes liés à la chaîne de production

Ce que vous apportez à l'équipe

- Une expérience en **art d’environnement pour le jeu vidéo**, notamment en modélisation, en création de textures ou en production d’éléments visuels

- Une expérience en **encadrement, en mentorat ou en coordination d’artistes** dans le développement de jeux vidéo
- Une participation à la production d’un **jeu commercialisé** ou une expérience de production équivalente
- Une connaissance des **chaînes de production de jeux vidéo** et des méthodes de création de contenu
- Une capacité à **organiser le travail et à établir les priorités** tout en soutenant le développement de l’équipe
- De solides compétences en **communication, en collaboration et en relations interpersonnelles**
- Des aptitudes en **résolution de problèmes** et une expérience avec des outils de suivi ou de collaboration comme Jira, Perforce ou des outils équivalents
- Une expérience sur un **jeu à grand budget en exploitation** et une connaissance de Rainbow Six Siege, qui constituent des atouts

Ce qu’il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et vos expériences pertinentes
- Des exemples de modèles d’environnement, de textures ou de projets pertinents