Chef.fe Technique - Programmeur.meuse IU (Far Cry)

Montreal - Full-time - 744000143316026

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000143316026-chef-fe-technique-programmeur-meuse-iu-far-cry-?oga=true

Le ou la programmeur.meuse UI senior – chef.fe technique est la principale référence technique pour l'ensemble des systèmes d'interface utilisateur du projet.

Cette personne fait le lien entre l'ingénierie, l'intégration de l'interface utilisateur et l'art technique, en veillant à ce que chaque élément d'interface soit livré avec le niveau de finition, les performances et l'accessibilité attendus d'un jeu de tir à la première personne de catégorie AAA.

Ce que vous ferez

Leadership technique

- Servir de référence pour l'ensemble des technologies d'interface utilisateur du projet : framework Snowdrop UI, systèmes d'interface utilisateur spécifiques au jeu et outils
- Gérer la feuille de route technique de l'interface utilisateur : décisions d'architecture, mises à niveau du framework et dépréciations
- Définir et faire respecter les normes de codage de l'interface utilisateur, les modèles de composants et les workflows d'intégration
- Identifier et résoudre les goulots d'étranglement qui freinent le travail des intégrateurs d'interface utilisateur et des artistes techniques

Supervision de l'équipe

- Superviser une équipe d'intégrateurs d'interface utilisateur et d'artistes techniques travaillant dans l'éditeur de graphes visuels (UI Graph)
- Examiner et valider le travail en termes d'exactitude, de performances et de respect de l'intention de conception
- Encadrer les membres de l'équipe, mener des revues de code et de ressources, et fournir des retours clairs et exploitables
- Collaborer avec les concepteurs UX/UI pour s'assurer que la mise en œuvre technique correspond à l'intention de conception

Ingénierie

- Mettre en œuvre et assurer la maintenance des fonctionnalités de l'interface utilisateur (UI) dans le gameplay, les menus, le HUD et l'interface frontale
- Créer et étendre les scripts d'interface utilisateur dans le langage de graphes visuels (UI Graph); accompagner les membres de l'équipe dans son utilisation

- Concevoir des composants d’interface utilisateur réutilisables et évolutifs selon les principes de la modularisation — privilégier la maintenabilité et la réutilisation plutôt que les solutions ponctuelles
- Mettre en œuvre des mises en page adaptatives prenant en charge plusieurs appareils cibles, tailles d’écran et résolutions
- Intégrer les exigences d’accessibilité (mise à l’échelle du texte, modes pour daltoniens, navigation via manette, prise en charge des lecteurs d’écran)

Performances et stabilité

- Profiler le rendu et la logique de l’interface utilisateur ; identifier et résoudre les zones de faible performance (surdessin, appels de dessin excessifs, évaluations graphiques coûteuses)
- Prendre en charge et trier les plantages d’origine UI ; diriger les analyses rétrospectives et mener les corrections à terme
- Établir et surveiller les budgets de performances de l’interface utilisateur en collaboration avec l’équipe du moteur

Partenariat en matière de conception

- Appliquer et défendre les principes de conception fondamentaux dans toutes les décisions techniques : cohérence, simplicité et retour d’information clair pour l’utilisateur
- Remettre en question les implémentations qui compromettent l’ergonomie, même lorsqu’elles sont techniquement correctes

Ce que vous apporterez à l'équipe

Compétences indispensables

- Avoir participé à la sortie d’au moins deux titres AAA en assumant une responsabilité importante dans la programmation de l’interface utilisateur
- Solide expérience d’un système de script d’interface utilisateur visuel et basé sur des nœuds (UI Graph ou équivalent)
- Capacité avérée à profiler et optimiser l’interface utilisateur dans un moteur en temps réel
- Expérience du débogage et de la résolution de plantages dans un jeu en production
- Expérience avérée dans la supervision ou l’accompagnement d’intégrateurs d’interface utilisateur ou de programmeurs juniors
- Solide maîtrise de l’architecture de l’interface utilisateur : hiérarchies de composants, liaison de données, gestion des états

Atouts majeurs

- Connaissance de la conception d’interfaces utilisateur réactives/adaptatives pour des titres multiplateformes

---

Critères de réussite
Au bout de six mois, cette personne est devenue la référence pour toute question technique relative à l’interface utilisateur sur le projet ; l’équipe travaille sans entrave et produit un travail de qualité ; et les systèmes d’interface utilisateur sont stables, performants et faciles à étendre.