

Société **Ubisoft**

Titre du poste Stagiaire - Programmeur Gameplay

Famille de
métier Programmation

Pays Canada

Site Canada - Montréal

Description du
poste **Sommaire du poste:**

Le titulaire de ce poste est responsable de la jouabilité, c'est-à-dire le lien entre les actions prises par le joueur et les comportements de son personnage ainsi que les conséquences sur son évolution dans le jeu.
Responsabilités :

Les
fonctions principales et habituelles de cet emploi sont:

- Analyser et comprendre les documents de conception de jeu dans le but de définir les fonctionnalités requises ainsi que les systèmes de jeux qui doivent être développés dans le moteur.
- Analyser les fonctionnalités existantes dans le moteur, déterminer si elles conviennent aux intentions du projet et, si nécessaire, définir comment les adapter pour bien répondre aux besoins du jeu.
- Collaborer avec les concepteurs de jeux/concepteurs de niveaux/animateurs afin de discuter des contraintes et établir les possibilités techniques des différentes fonctionnalités de jouabilité.
- Travailler itérativement et impliquer les concepteurs pendant l'implémentation des nouvelles fonctionnalités .
- Travailler avec les autres métiers pour développer les outils nécessaires pour les permettre de faire des ajustements à la jouabilité de façon efficace.
- Supporter les fonctionnalités et les systèmes de jouabilité conçus pour la production.
- Déterminer et corriger les bogues de jouabilité identifiés par l'équipe de production et l'équipe de contrôle de la qualité.
- Documenter son travail afin de transférer ses connaissances et permettre aux utilisateurs (les programmeurs ainsi que les autres métiers) de comprendre comment utiliser les nouveaux systèmes et les nouvelles fonctionnalités de jouabilité.

Formation:

Étudiant(e)
au Baccalauréat en informatique ou génie informatique ou toutes autres formations équivalentes de niveau universitaire. Avoir idéalement complété 4 sessions.

Autres
compétences:



UBISOFT™

- Compétences techniques C++, programmation orientée-objet, Visual Studio.
- Être autonome.
- Être débrouillard.
- Avoir le sens de l'initiative.
- Capacité à résoudre des problèmes.
- Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- Être souple dans l'organisation de son travail.
- Avoir de bonnes habiletés relationnelles et de communication.
- Capable de travailler en équipe.
- Capable de s'adapter aux changements.
- Capacité à comprendre et tenir compte des besoins des utilisateurs.

Type de contrat Stage

Numéro Auto
de la Demande 6342BR

ONLINE APPLICATION:

<https://intel.taleo.net/careersection/10000/jobdetail.ftl?job=703767&src=JB-10400>