

Stagiaire en programmation Gameplay

Ubisoft – Studio de Québec

Automne 2018

- Stage de 4 ou 6 mois (à valider selon le cursus de l'étudiant et le responsable chez Ubisoft)
- 40 heures semaines
- Rémunéré
- S'adresse aux étudiants du baccalauréat ou de la maîtrise (Permis de travail obligatoire pour les étudiants étrangers)

Fonction :

Lorsque vous êtes un programmeur Gameplay chez Ubisoft Québec, vous avez de l'impact sur au moins un de ces 2 pôles :

1/ Le confort du joueur (jouabilité) c'est-à-dire du lien entre les actions prises par le joueur et les comportements subséquents de son personnage ainsi que les conséquences sur son évolution dans le jeu. Le confort du joueur est aussi largement impacté par les implémentations relatives à ces différents sujets : contrôles, caméra, menu/interface, intégration d'animations.

2/ Les comportements des personnages ou systèmes non contrôlés par le joueur c'est-à-dire le niveau décisionnel de ces entités, le niveau action, le niveau perception. Le travail doit s'assurer de la vraisemblance des comportements ainsi que du capital fun engendré par ces comportements et tel que conçu par les Game designers.

Le quotidien d'un programmeur Gameplay chez Ubisoft :

- * Analyser et comprendre les documents de game design dans le but de définir les fonctionnalités requises et les systèmes de jeux qui doivent être développés dans le moteur.
- * Analyser les fonctionnalités existantes dans le moteur et déterminer si ça convient aux intentions du projet et si nécessaire définir comment les adapter pour bien répondre aux besoins du jeu.
- * Anticiper les éventuels changements au game design, et s'assurer que l'implémentation des systèmes de jeu supportera facilement ces changements.
- * Utiliser les techniques de prototypage afin de démontrer la validité ou l'invalidité d'une idée gameplay.
- * Utiliser différentes techniques de reverse engineering afin d'analyser efficacement le fonctionnement d'une mécanique de jeu de la compétition.
- * Proposer des améliorations au besoin en concevant et implantant de nouveaux systèmes ou des modifications aux systèmes existants.
- * Collaborer avec les Programmeurs des autres disciplines, les Game designers/ Level designers/ Animateurs afin de discuter des contraintes et établir les possibilités techniques des différentes fonctionnalités gameplay.
- * Implémenter et optimiser les contrôles et les systèmes d'interactions avec le jeu pour rendre la

jouabilité fluide.

* Valider et vérifier si les systèmes nouvellement développés rencontrent les intentions du projet et ne créent pas d'incohérence avec le code déjà existant.

* S'assurer que l'implémentation des contrôles et systèmes de jeu réussissent à fournir l'expérience au joueur prévu par l'équipe de game design.

* Travailler de manière itérative et impliquer les designers pendant l'implémentation des nouvelles fonctionnalités.

* Travailler avec les autres métiers pour développer les outils nécessaires pour leur permettre de faire des ajustements au gameplay de façon efficace.

* Supporter les fonctionnalités et les systèmes de gameplays conçus pour la production.

* Déterminer et corriger les bugs gameplay identifiés par l'équipe de production et l'équipe de contrôle 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 fonctionnalités gameplay.

* Effectuer toutes autres tâches connexes.

Environnement de travail

Chez Ubisoft Québec, un leader de l'industrie du jeu vidéo situé au cœur du quartier Saint-Roch à Québec, nous offrons un environnement de travail unique vous permettant de créer et d'enrichir des jeux qui font partie de franchises AAA iconiques de renommée internationale.

Vous travaillerez avec des passionnés de grands talents sur un titre d'envergure et de grande qualité. Vous vous joindrez à une communauté de développeurs exceptionnels reliés par leur besoin d'innover, d'être créatifs, et de travailler avec les technologies de pointe.

À titre de stagiaire, vous aurez la chance de collaborer directement au jeu sur lequel vous serez assigné. Si tu as toujours rêvé de travailler sur une franchise AAA d'Ubisoft, avec une super équipe, joins-toi à nous :)

Exigences particulières

Ce qu'il vous faut pour réussir

Bonne connaissance du C++

Avoir le souci du détail

Être orienté vers le client/l'utilisateur

Avoir le sens de l'initiative

Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse

Être souple dans l'organisation de son travail

Démontrer de bonnes habiletés de communication interpersonnelle

Capable de travailler en équipe

Capable de s'adapter aux changements

Être orienté vers les résultats

Avoir du fun

Pour postuler, merci d'envoyer un courriel à emilie.arsenault@ubisoft.com accompagné de votre CV et relevé de notes. Merci de spécifier quel(s) stage(s) vous intéresse (nt).

Date limite pour postuler : 18 mai 2018