



Stagiaire en programmation Gameplay

Hiver 2019, durée de 4 mois, à valider selon le cursus de l'étudiant et le responsable chez Ubisoft.

40 heures semaine avec rémunération.

Étudiants du baccalauréat ou de la maîtrise (Permis de travail obligatoire pour les étudiants étrangers)

Ubisoft Saguenay est le nouveau chapitre dans la vie d'Ubisoft au Québec, avec une ouverture récente le 9 février 2018 en plein cœur de Chicoutimi. Dès janvier 2019, Ubisoft Saguenay accueillera son premier stagiaire. Pour participer à l'aventure, nous recherchons une personne passionnée qui participera à l'évolution de ce nouveau studio, qui est dédié au développement de l'expertise online au sein d'Ubisoft.

Lorsque tu te joints à Ubisoft à titre de stagiaire, tu entres dans une communauté de développeurs exceptionnels reliés par leur besoin d'innover, d'être créatif et de travailler avec les technologies de pointe. Tu y découvriras un monde où des passionnés de grands talents travaillent sur des titres d'envergures et de grandes qualités. Tu te joints à une communauté hors du commun et où le fun, fait partie du travail.

À titre de stagiaire, tu auras la chance de collaborer directement au jeu sur lequel tu es assigné. Si tu as toujours rêvé de travailler sur une franchise AAA d'Ubisoft, avec une super équipe, joints toi à l'aventure!

### **Sommaire du poste :**

Lorsque tu es programmeur Gameplay chez Ubisoft Saguenay, tu as 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 interactive 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 gameplay 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.
- Ce qu'il vous faut pour réussir



**Habilités et connaissances :**

Bonne connaissance du C++	Être souple dans l'organisation de son travail
Avoir le souci du détail	Capable de travailler en équipe
Être orienté vers le client/l'utilisateur	Capable de s'adapter aux changements
Avoir le sens de l'initiative	Être orienté vers les résultats
Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse	Avoir du FUN
Démontrer de bonnes habiletés de communication interpersonnelle	

Pour postuler, envoie un courriel à [isabelle.joly@ubisoft.com](mailto:isabelle.joly@ubisoft.com) accompagné de ton CV et relevé de notes.

Date limite pour postuler : 7 décembre 2018