

Stagiaire en programmation Gameplay

Ubisoft – Studio de Québec

ÉTÉ 2019

- 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)

Fonctions

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 de son personnage dans le jeu. Les sujets suivants seront abordés : contrôles, déplacement, physique, caméra, intégration d'animations.

2/ Les comportements des personnages ou systèmes non contrôlés par le joueur c'est-à-dire le niveau décisionnel et logique 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.

Le quotidien d'un programmeur Gameplay chez Ubisoft

- * Analyser et comprendre les besoins 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.
- * Utiliser les techniques de prototypage afin de démontrer la validité ou l'invalidité d'une idée gameplay.
- * Travailler de manière itérative en synergie avec les programmeurs des autres disciplines, les Game designers/ Level designers/ Animateurs / etc
- * S'assurer que l'implémentation des contrôles et systèmes de jeu réussissent à fournir l'expérience au joueur prévu par le game design.
- * Déterminer et corriger les bugs gameplay identifiés par l'équipe de production et l'équipe de contrôle qualité.

Environnement de travail

Fondé en 2005, le studio Ubisoft de Québec s'est taillé une place parmi les leaders de l'industrie du jeu vidéo. À travers les années, le studio a acquis une solide expertise, le positionnant dans le développement de jeux d'envergure AAA. Impliqué sur la franchise Assassin's Creed depuis 2010, l'équipe de Québec a récemment assumé le leadership d'Assassin's Creed Odyssey, le plus récent opus de la série qui a été acclamé par la critique.

Tu travailleras avec des passionnés de grands talents sur un titre d'envergure et de grande qualité. Tu te joindras 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, tu es intégré directement au sein d'une équipe de développements de programmeurs 3D sur une production d'une jeu AAA.

Ce qu'il vous faut pour réussir

Avoir la passion du jeu vidéo

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 :)

Vous avez jusqu'au 25 janvier 2019 pour postuler en envoyant votre CV, relevé de notes et lettre de présentation à emilie.arsenault@ubisoft.com en spécifiant le stage qui vous intéresse.