

Stagiaire en programmation Engin

Ubisoft – Studio de Québec

ÉTÉ 2020 (Début en Mai)

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

Fonctions :

Programmer au sein d'une équipe Moteur chez Ubisoft Québec, c'est être au cœur des derniers développements technologiques d'Ubisoft. Notamment:

- 1) Développer et maintenir des systèmes génériques en soutien à la production et des autres programmeurs concernant entre autre la physique, les effets spéciaux, l'animation, la création de personnage, l'audio etc.
- 2) Faciliter l'interconnexion de ces systèmes avec l'écosystème technologique de la production comme les outils d'éditeurs, le système de générations de version, les différents middlewares etc.
- 3) Optimiser et déboguer ces systèmes afin d'assurer la fluidité du jeu, la rapidité d'itération au niveau de la production, la mémoire utilisée, la conformité avec les fabricants etc.

Le quotidien d'un programmeur de l'équipe Moteur chez Ubisoft Québec:

- Travailler de façon itérative, afin d'obtenir des résultats rapidement et de pouvoir orienter adéquatement le résultat final désiré.
- Programmer de façon claire et structurée tout en étant conscient des requis de performance, de maintenance, de modularité, d'extensibilité et de compatibilité.
- Analyser les fonctionnalités existantes d'un système et voir si elles conviennent aux intentions.
- Proposer des améliorations au besoin en concevant, en implantant de nouveaux systèmes ou en améliorant des systèmes existants.
- Déterminer et corriger les « bugs » identifiés par les autres métiers et l'équipe de contrôle qualité.
- Produire des designs techniques pour subvenir aux besoins d'un système, quand c'est nécessaire.
- Documenter son travail afin de transférer ses connaissances et permettre aux utilisateurs de comprendre comment utiliser les nouveaux systèmes et fonctionnalités.
- Effectuer toutes autres tâches connexes.

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 Engin sur une production d'un jeu AAA.

Ce qu'il vous faut pour réussir :

- Bonne connaissance du langage C++
- Avoir un bon esprit d'analyse et de synthèse
- Capacité à anticiper et résoudre des problèmes
- Être autonome et débrouillard
- Avoir le sens du détail
- 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
- Être orienté résultat
- Être capable de se familiariser avec de nouveaux outils rapidement.

Vous avez jusqu'au 31 janvier pour postuler en envoyant votre CV, relevé de notes et lettre de présentation à david.bouchardt@ubisoft.com en spécifiant le stage qui vous intéresse.