

## Stagiaire Programmeuse, Programmeur (3D), Ubisoft Québec

Lorsque vous êtes un.e programmeur.euse 3D chez Ubisoft Québec, vous êtes relié aux joueurs sur deux des aspects les plus élémentaires d'un jeu AAA : les visuels et la performance. Vos aptitudes remarquables en mathématiques, votre sens aigu du détail visuel et votre connaissance des GPUs vous permettent d'écrire le code fondamental d'un jeu et de livrer une expérience visuelle sensationnelle.

En tant que membre fiable d'une grande équipe de production, vous collaborez avec des collègues représentant un éventail de disciplines, lesquels dépendent de vous pour avoir quelque chose de clair et de beau à l'écran rapidement. Vous travaillez bien avec les artistes techniques, transformant leurs exigences en code efficace et fonctionnel.

Essentiellement, ce qui vous tient à coeur, c'est la qualité de l'image; vous êtes probablement mordu de la photographie ou de la cinématographie. Vous avez une bonne compréhension de la physique de la lumière. Vous utilisez ces passions, compétences et connaissances pour créer quelque chose de saisissant, et êtes avides des commentaires de vos collègues.

### Ce que vous ferez

- Concevoir du **code personnalisé** au matériel informatique sur lequel vous travaillez.
- Explorer les nouveaux matériaux informatiques et les **défis** particuliers qu'ils présentent.
- Rencontrer les **artistes** pour évaluer leurs besoins et leur vision.
- Revoir du code pour améliorer sa **performance**, à la recherche de cette milliseconde vitale.
- Lire la toute dernière **documentation** pertinente afin de rester à la pointe de votre domaine.
- Assister à un **Tech Talk 3D** d'un collègue sur un autre projet ou une autre marque – ou vous-même en présenter un!

### Ce que vous apportez à l'équipe

- Un baccalauréat en informatique, en génie informatique ou l'équivalent en cours
- Une compétence pour communiquer avec tous les corps de métier et pour appuyer votre équipe et la tirer vers le haut en matière de visuels et de performance
- De l'expérience avec HLSL, Direct X
- Une maîtrise du langage C++ (une compréhension de C#, un atout)
- De l'expérience en conception pour consoles de jeu vidéo et en optimisation de la performance sur console
- La bosse des maths (l'algèbre, la géométrie et le calcul n'ont plus de secret pour vous!)
- De la créativité et un sens de l'innovation

### Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur votre parcours et vos compétences