

L'équipe Catartsys recherche activement un.e Tools Programmer Unity expérimenté.e enthousiasmé.e à l'idée de participer au développement des pipelines de production de jeux AAA réalisés par un des plus gros studios du monde.

Vous aurez l'opportunité de progresser avec des vétérans du secteur JV (Rockstar, Star Citizen,..), pionniers dans leurs domaines respectifs afin de :

- Créer des outils permettant de piloter des solutions de génération procédurale innovantes
- Améliorer les interfaces des pipelines en place
- Participer aux validations des techniques à mettre en œuvre pour créer les jeux de demain
- Aider à identifier les risques éventuels et proposer des solutions pour les surmonter.

Le travail se fera entièrement en remote et sera centré sur la mise en œuvre d'outils Unity destinés à s'interfacer avec Houdini.

Les projets sur lesquels vous travaillerez solliciteront votre créativité. Par conséquent, ce seront VOS solutions qui seront potentiellement retenues, ce qui rend cette opportunité très gratifiante.

Le poste est prévu pour 6 mois, mais la réussite des premières étapes saura garantir un renouvellement auprès de notre client qui propose un projet de longue durée.

L'équipe recherche aussi un.e Engine Programmer. Nous sommes ouverts à des profils plus expérimentés pouvant cumuler les deux offres; bien entendu la rémunération sera adaptée. Cela ouvre par ailleurs la porte aux freelances.

REQUIRED PROFILE

EXIGENCES :

- 1+ an(s) d'expérience en tant que Tools Programmer sur Unity
- Maîtrise de C#
- Connaissance des design patterns courants
- Bonne maîtrise technique de l'ensemble des systèmes d'éditeur Unity et des mécanismes de sérialisation
- Bonnes bases de l'ergonomie et sensibilité des enjeux de la relation UI-UX
- Bonne maîtrise de l'anglais parlé et écrit (une grande quantité des échanges se feront en anglais)
- Habitué.e aux méthodologies Agile
- Excellent relationnel et capacité à travailler en équipe

SOUHAITÉ :

- Connaissances en C++ (en particulier API Qt)
- Connaissance des langages de script (Python)
- Un titre shippé en tant que Tools Programmer ou Technical artist
- Expérience en multithreading et recherche d'optimisation de performances en général
- Compréhension de l'ensemble du pipeline artistique (modélisation/DCC, baking, PBR / Shading) permettant d'appréhender les enjeux des formats d'échange 3D
- Manipulation de base de données
- Habitué.e à manipuler/implémenter des API/plugins exotiques
- Connaissances de base d'Houdini

CONDITIONS DE RECRUTEMENT :

- Entretiens à distance en anglais et français.
- Contrat CDD 6 mois.
- Rémunération entre 28 et 34 k€