



# Développeur Unity

[Description du poste](#)

[Responsabilités](#)

[Qualifications requises](#)

[Qualifications souhaitées](#)

[Profil recherché](#)

[Conditions](#)

[Candidatures](#)

## Description du poste

Le Développeur Unity sera chargé de la conception et de la programmation générale du jeu. Sans spécialité précise, le titulaire du poste sera capable de gérer toutes sortes de problématiques et pourra être positionné en soutien aux équipes spécialisées (XR, génération procédurale, etc.).

## Responsabilités

- Concevoir et développer des fonctionnalités de jeu en utilisant Unity.
- Collaborer avec les autres membres de l'équipe pour intégrer des éléments graphiques, audio et de gameplay.
- Participer à la résolution des problèmes techniques et proposer des solutions créatives pour aider le groupe à avancer.

## Qualifications requises

- Expérience avec des outils de développement de jeux (Unity, Unreal Engine, Godot...).
- Compétences en programmation orientée objet.
- Capacité à travailler en équipe et à communiquer efficacement.
- Expérience avec des outils de versioning comme Git (branches, pull request...).

## Qualifications souhaitées

- Connaissance des concepts de base du design de jeux.
- Compréhension des pipelines de production de jeux vidéo.

## Profil recherché

- Appétence dans les domaines ciblés par le projet (XR, génération procédurale, jeux vidéo...)
- Motivation à apprendre et à s'adapter rapidement aux nouvelles technologies et méthodologies.
- Esprit d'équipe et capacité à collaborer.

## Conditions

- Chaque membre du projet se doit de fournir le travail qui lui aura été assigné. Toute personne ne respectant pas ce point pourront être retirés du groupe.

## Candidatures

Pour postuler, veuillez envoyer votre CV, une lettre de motivation et, si possible, des exemples de projets précédents ou un portfolio à [arthur.decaen@epitech.eu](mailto:arthur.decaen@epitech.eu).