**Gameplay programmer (Stage)**

[MIDGAR STUDIO](https://fr.indeed.com/cmp/Midgar-Studio?campaignid=mobvjcmp&from=mobviewjob&tk=1hn2um1mtjka0801&fromjk=53e15674f54cd323)

34000 Montpellier

Stage

Postuler maintenant

**Détails de l'offre**

Correspondance entre ce poste et votre [profil](https://profile.indeed.com/).

**Type de poste**

* **Stage**

**Horaires et roulements**

* **Repos le week-end**
* **Horaires flexibles**
* **Travail en journée**
* **Du lundi au vendredi**

**Lieu**

34000 Montpellier

**Avantages**

Extraits de la description complète du poste

* Horaires flexibles
* Horaires flexibles
* Prise en charge du transport quotidien
* RTT
* Titre restaurant
* Travail à domicile occasionnel

**Stage Gameplay Programmer**

Dans le cadre du développement d’un nouveau projet non annoncé, Midgar Studio propose un stage de Gameplay Programmer.

Lors de votre stage, vous aurez l’occasion de travailler sur les missions suivantes :

* Création de modules de gameplay en collaboration avec les programmeurs et les game designers
* Prototyper et implémenter des modules de gameplay
* Développer des fonctionnalités originales en respectant les différentes milestones
* Suivre et améliorer le pipeline de production d’un projet à taille humaine
* Débugger les différents prototypes au fil du développement
* Proposer un code clair et optimisé

Profil recherché :

* Très bonne connaissance de la programmation en C++
* A l’aise avec Unreal Engine
* Avoir une bonne connaissance des contraintes techniques pour la programmation et la gestion d'assets dans un moteur temps réel
* Avoir une connaissance des systèmes de contrôle de version (connaissance de git est un plus)
* Très bon relationnel et savoir-vivre dans une équipe de développement à taille humaine
* Une appétence pour les jeux d’action et les JRPG est un plus
* Des connaissances en gameplay 3D et en gamefeel sont un plus

Ce que nous proposons :

* Stage de six mois en présentiel dans nos locaux de Montpellier
* Participation au développement d’un jeu ambitieux et original
* Le soleil de Montpellier
* Titres-restaurant

Type d'emploi : Stage  
Durée du contrat : 6 mois

Salaire : à partir de 4,35€ par heure

Nombre d'heures : 35 par semaine

Avantages :

* Horaires flexibles
* Prise en charge du transport quotidien
* RTT
* Travail à domicile occasionnel

Programmation :

* Du lundi au vendredi
* Repos le week-end
* Travail en journée

Lieu du poste : En présentiel

Analyse :

Valeurs : Avoir un environnement de travail sain et créatif avec des moments de convivialités.

Localisation : Montpellier, 3e pole francais de creation de jeux video. Dynamisme industries culturelles et créatives.

Formations : Difféente écoles de game design et de programmation : DUT Inofrmatique, Bellecour, ISART digital, IMM digital school

Fiche métier : <https://www.isart.fr/metier-programmeur-gameplay/#:~:text=Le%20Programmeur%20Gameplay%20met%20en,int%C3%A8grent%20bien%20dans%20le%20jeu>.

Aucun Diplômes aux certifications indispensables précisé

Missions :

* Création de modules de gameplay en collaboration avec les programmeurs et les game designers
  + Aucune expérience en entreprise donc difficile a avoir.
* Prototyper et implémenter des modules de gameplay
  + Réalisation et implémentation de modules de gameplay lors du projet de jeu vidéo en cours de 3D
* Développer des fonctionnalités originales en respectant les différentes milestones
  + Réalisation et completion des milestones en équipe lors de notre projet de jeu vidéo en cours de 3D
* Suivre et améliorer le pipeline de production d’un projet à taille humaine
  + Réalisation d’une Pipeline en équipe et évolution de celle-ci lors de notre projet de jeu vidéo en cours de 3D
* Débugger les différents prototypes au fil du développement
  + Débogage vue en cours et utilisé lors de tout les tps et projet fait pendant mes études.
* Proposer un code clair et optimisé
  + Prise d’habitude de commentaire et de rangement du code lors des tps et évaluation de C++ lors de mes études.

Mots clés :

Horaires fléxibles / C++ / Unreal Engine /Contraintes techniques / Gestion d’assets / Systèmes de controles de versions / Savoir-vivre / equipe / JRPG / gameplay 3D et gamefeel.

Contraintes :

* logement sur montpellier (possible mais a prévoir en avance)
* Salaire plutôt bas (4.35 euro de l’heure)

Avantages :

* Horaires flexibles
* Prise en charge du transport quotidien
* RTT
* Travail à domicile occasionnel