



Avec un financement du
Canada

Description de la compagnie

Triple Boris est un studio indépendant qui se spécialise dans le développement de jeux vidéo multiplateformes et d'expériences numériques. Triple Boris compte parmi ses clients Zenimax, Eidos, Frima, pour ne nommer que ceux-là. Triple Boris développe aussi ses propres jeux.

Sommaire du poste

Travailler chez Triple Boris c'est faire partie d'une petite équipe où chacun fait sa marque. C'est de pouvoir se réaliser dans ses compétences tout en étant amené à jouer plusieurs rôles en même temps. Chez Triple Boris, ce sont la persévérance et la créativité qui nous définissent et ensemble, nous contribuons TOUS et TOUTES à faire grandir l'entreprise. Si tu partages cette même vision on aimerait bien te rencontrer.

Dans le cadre du programme « Compétences numériques pour les jeunes », coordonné par Communautaire, Triple Boris est à la recherche d'un ou une Artiste 3D qui assurera les responsabilités suivantes :

Responsabilités :

- Modéliser en low et high-poly;
- Créer des textures et des shaders;
- Utiliser Unity et s'assurer que les objets créés fonctionnent bien;
- Participer à d'autres tâches en fonction de tes talents artistiques;
- Travailler en étroite collaboration avec tous les membres de l'équipe.

Critères d'admissibilité :

- Avoir entre 15 et 30 ans au début du stage;
- Avoir terminé des études postsecondaires;
- Avoir légalement le droit de travailler au Canada
- Être un citoyen canadien, un résident permanent ou une personne à qui le statut de réfugié a été accordé au Canada;
- Ne pas percevoir de prestation d'assurance-emploi (AE) pendant le stage;
- S'autoévaluer comme sous-employé, c'est-à-dire qu'ils sont employés en dessous de leur niveau d'éducation ou occupent des emplois à temps partiel; et
- Ne pas déjà avoir effectué un stage dans le cadre d'un programme de la Stratégie Jeunesse du volet Objectif Carrière.
- Être disposé à participer, sur les heures de travail, à une série de formations coordonnée par Communautaire.

Exigences :

- Études de niveau collégial ou universitaire en 3D, spécialisé en jeux vidéo, volet animation ou tout autre domaine connexe pertinent;
- Maîtrise de 3D Studio Max et de l'animation (skinning et rigging);
- Habileté à concevoir, modéliser et texturer des objets et environnements, avec ou sans illustration;
- Connaissance de ZBrush et Substance Painter;
- Compréhension des contraintes techniques du jeu vidéo;
- Capacité à travailler en 2D au besoin.

Conditions de travail :

- Stage à temps plein avec possibilité de permanence (30 à 40 heures);
- Salaire offert : Rémunération selon le profil de formation et d'expérience;
- Avantages sociaux (PAE, assurances collectives, RVER, etc.);
- Lieu de travail : Possibilité de travailler à Varennes, Repentigny ou en Télé-travail selon certaines conditions;
- Date d'entrée en fonction : 23 août 2021.

Si le poste vous intéresse et que vous répondez aux exigences, veuillez soumettre un curriculum vitae ainsi qu'une lettre de présentation en français à Mme Marie-Eve Tanguay, Directrice adjointe, rh@tripleboris.com.

communautaire

Avec un financement du

Canada 