



BattleKart – Technical Artist

Technical Artist

Chez BattleKart, on réinvente le divertissement en combinant karting électrique et réalité augmentée pour offrir des expériences de jeux uniques et collectives. Nous sommes présents actuellement sur 13 pays avec plus de 70 centres BattleKart tant en franchise qu'en succursalisme avec un programme d'expansion ambitieux.

Dans le cadre du développement de ses jeux actuels et futurs, notre équipe R&D recherche un(e) Technical Artist pour faire le lien entre les équipes artistiques et techniques. À la croisée de l'art, du design et de la technique, tu participeras à la création, l'optimisation et l'intégration des contenus directement dans le moteur de jeu.

Responsabilités :

Intégration dans le moteur de jeu

- Importer et exporter les assets et les éléments graphiques dans Unity.
- Participer à la construction et à la mise en place d'éléments de jeu.
- Préparer et intégrer des sprite sheets et autres ressources graphiques.
- Veiller au respect des contraintes techniques et aux performances des contenus intégrés.
- Faciliter la gestion des assets et les processus d'import/export, notamment via Git.

Création et animation

- Concevoir et produire différents types d'assets : images, vidéos, animations et éléments graphiques.
- Adapter les assets aux contraintes techniques du moteur de jeu.
- Animer des éléments graphiques et interactifs.
- Adapter les animations aux contraintes techniques et aux besoins du gameplay.
- Veiller à la cohérence et à la qualité des contenus produits.

Outils et documentation

- Rédiger et maintenir la documentation liée aux outils, techniques et workflows qui correspondent à tes compétences.
- Formaliser les bonnes pratiques afin de faciliter leur utilisation et leur transmission au sein de l'équipe.

Tests et debugging

- Participer aux phases de test, de prototypage et de calibration.
- Tester les jeux et prototypes directement dans les karts et installations BattleKart.
- Identifier les problèmes rencontrés, participer à leur diagnostic et contribuer à leur résolution.

Ton profil

- Tu disposes d'un Bac+3 à Bac+5 dans le domaine du jeu vidéo, des arts numériques, de l'animation 2D ou dans un domaine similaire.
- Tu maîtrises la suite Adobe, notamment Illustrator, Photoshop et Animate et/ou After Effects.
- Tu comprends les contraintes techniques liées aux différents formats et types d'assets utilisés dans le jeu vidéo.
- Tu possèdes de bonnes bases en animation et une bonne compréhension des principes fondamentaux de l'animation.
- Tu as de bonnes bases en technique traditionnelle de dessin (principalement en style cartoon) et en dessin vectoriel.
- Tu es sensible aux problématiques techniques liées à la création et à l'intégration d'assets.
- Tu es autonome, curieux(se), orienté(e) solution et résistant(e) au stress.
- Tu disposes de bonnes capacités de communication, de rédaction et de documentation.

Atouts

- Tu sais utiliser Unity et de ses principales fonctionnalités.
- Tu disposes d'une bonne culture vidéoludique et comprends les principes d'ergonomie, de gameplay et d'expérience utilisateur.
- Tu as des notions en programmation ou en scripting.

Intéressé.e ? Envoie ton **CV** ainsi que ton **PORTFOLIO** à rh@battlekart.com

Avantages :

- Chèques repas
- Éco-chèques

Lieu du poste : En présentiel

Intéressé.e ? Envoie ton **CV** ainsi que ton **PORTFOLIO** à rh@battlekart.com

<https://www.battlekart.com>