

## - FICHE DE POSTE - DEVELOPPEUR GAME

### IDENTIFICATION DU POSTE

<b>Prise en charge</b>	Administrateurs du projet SamaGames
<b>Intitulé du poste</b>	Développeur Jeux
<b>Nature du poste</b>	Bénévolat à durée indéterminée

### PRESENTATION DU PROJET

<b>Mission principale du projet</b>	SamaGames est un projet virtuel coopératif. Il consiste en un serveur Minecraft ayant pour rôle de mettre à disposition des serveurs de jeux, développer et mettre à disposition du contenu ludique sur ceux-ci.
<b>Composition de l'équipe du projet</b>	Le projet SamaGames regroupe une équipe opérationnelle de 45 personnes.
<b>Supérieur hiérarchique direct</b>	Le développeur travaillera sous la direction des différents responsables développement et des différents administrateurs du projet.

### MISSIONS ET ACTIVITES DU POSTE

<b>Mission principale du service</b>	Assurer le développement général du serveur dans l'optique d'apporter du contenu ludique en améliorant ainsi l'expérience de jeu.
--------------------------------------	---

<b>Mission et activités spécifiques du poste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Création des principes du jeu, prototypage</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles</li> <li>- Rédiger le cahier des charges du jeu (game design document) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)</li> <li>- Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence</li> <li>- Faire des recommandations graphiques et sonores</li> <li>- Conceptualiser l'espace et l'agencement, en collaboration avec le level designer, en tenant compte des contraintes techniques</li> <li>- Spécifier techniquement les fonctionnalités permettant de valider le projet</li> <li>- Découper les actions en décrivant des comportements, des systèmes, des relations</li> <li>- Maintenir et mettre à jour le cahier des charges du jeu (game design document)</li> </ul> </li>   <li>• <b>Développer de nouveaux jeux</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser les besoins informatiques du jeu</li> <li>- Concevoir et programmer en langage objet (comportements du jeu, actions, règles du jeu, déroulement, interface menu, etc.) en respect des consignes établies au niveau du service</li> <li>- Implanter les règles définies par le cahier des charges (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages)</li> <li>- Vérifier le fonctionnement du programme et le réajuster en fonction des résultats</li> <li>- Réaliser la documentation technique associée nécessaire pour la pérennité de la maintenance en respectant les standards mis en place</li> </ul> </li>   <li>• <b>Maintenance évolutive du jeu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consulter la base de données de bugs et les corriger</li> <li>- Participer aux réglages avec les game designers</li> <li>- Faire évoluer les systèmes</li> <li>- Améliorer le jeu</li> </ul> </li>   <li>• <b>Assurer une veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assure une veille permanente sur les outils et standards émergents Java</li> <li>- Assure une veille sur les usages numériques</li> </ul> </li> </ul>
<b>Intérêts, contraintes, difficultés du poste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le contact avec les joueurs doit rester sérieux tout en demeurant amical.</li> <li>- Les agissements sur le serveur ne doivent pas s'élargir à ceux des modérateurs.</li> </ul>
<b>MOYENS A DISPOSITION</b>	
<b>Gradations</b>	Le développeur bénéficiera d'un grade sur le serveur Minecraft, le réseau vocal, ainsi que le forum.
<b>Outils</b>	Le développeur aura accès à de nombreux salons vocaux privés du serveur vocal Teamspeak, au Gestionnaire de projet ainsi qu'aux conversations Skype écrites.

## COMPETENCES REQUISES POUR LE POSTE

<b>Profil du poste</b> <b>Savoir-faire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Excellente connaissance de Java</li><li>- Utiliser les outils de développement et API</li><li>- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes</li><li>- Développer et utiliser les outils, bibliothèques logicielles et moteurs</li><li>- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)</li><li>- Utiliser l'anglais technique (niveau avancé)</li><li>- Remettre en question son travail</li><li>- Evoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)</li><li>- Bonne Connaissance des pratiques de développement Agiles (TDD, intégration continu, refactoring de code, etc.),s.</li><li>- Capacité à travailler en équipe : Ecoute, communication, dynamisme, responsabilité et engagement collectif,</li><li>- Compétences en communication et capacité d'expression et de synthèse, français et anglais</li><li>- Fort intérêt pour l'architecture logicielle et le développement : ouverture technique, veille technologique.</li><li>- Bonne Connaissance de la programmation orientée objet et l'algorithmique en générale</li></ul>
<b>Expérience nécessaire</b>	Etre Minidev + Réussite des critères internes