

Titre du Poste: Directeur Production – Modélisation 3D**Localisation:** Montreal**Département:** Operations**Sous Responsabilité de:** Gestion des Opérations

À propos de nous :

SimthetiQ est un chef de file mondial dans la modélisation d'entités de simulation 3D, la génération de terrains synthétiques et le développement d'applications d'entraînement avancées pour les environnements de simulation. Depuis plus de 20 ans, nous soutenons les secteurs de la défense, de l'aviation civile, de l'énergie et du transport avec des solutions innovantes qui améliorent la préparation opérationnelle et le succès des missions.

Grâce à deux décennies d'expertise reconnue, SimthetiQ permet aux organisations de s'entraîner et d'opérer efficacement dans des scénarios critiques et à haut risque. Nos clients comprennent des forces de défense, des fabricants d'équipement d'origine (OEM), des maîtres d'œuvre de la défense, des institutions de formation et des agences d'intervention d'urgence à travers le monde.

Aperçu du poste :

Nous recherchons un Directeur de production – Modélisation 3D pour superviser et diriger les opérations quotidiennes de notre équipe de développement de modèles d'entités de simulation 3D. Le titulaire du poste assurera une coordination fluide entre la production, la configuration, la gestion de la qualité et la livraison aux clients.

Dans ce rôle, le directeur de production fera le pont entre les exigences techniques et l'exécution créative, en veillant à ce que tout le contenu 3D de type « hard surface » soit livré à temps, selon le budget et en conformité avec les normes et contrats de l'industrie de la défense.

Le candidat idéal possédera une solide expérience en opérations de production et en gestion de projet, et agira à titre de mentor auprès des modélisateurs 3D pour garantir l'efficacité et le respect des échéanciers.

Responsabilités principales:

- Gérer une équipe de modélisateurs 3D développant des véhicules à l'échelle réelle, des environnements, des objets 3D et des textures.
- Superviser et encadrer une équipe de modélisateurs 3D en fournissant une direction technique et créative claire.
- Établir et optimiser les calendriers de production détaillés, l'allocation des ressources et mobiliser l'équipe de projet pour atteindre les jalons.
- Superviser la qualité technique de la production de l'équipe, en garantissant une qualité et une productivité élevées tout au long du projet, tout en respectant les échéances.
- Rendre compte de l'avancement du projet, des risques et de la capacité des ressources à la haute direction.

Exigences:

- Formation collégiale, universitaire ou autodidacte en modélisation 3D.

- Expérience confirmée dans un rôle de direction ou de gestion au sein d'un environnement de production 3D.
- Minimum de cinq (5) ans d'expérience pertinente en modélisation et texturation 3D.
- Connaissance technique approfondie des flux de travail (workflows) de modélisation « hard surface » et des contraintes des moteurs en temps réel.
- Connaissance professionnelle de 3DSMax et/ou Maya et/ou Blender, Photoshop et/ou Mari, Substance, et une grande capacité à apprendre de nouveaux outils.
- Expérience dans l'intégration d'atouts (assets) pour les moteurs de jeu (Unreal, Unity ou équivalent).
- Maîtrise avancée des outils de gestion de projet et des logiciels de contrôle de version.
- Compétences exceptionnelles en leadership, en résolution de problèmes et en organisation.
- Excellentes compétences en communication, en anglais et en français.

Atouts:

- Expérience en conception/édition de niveaux de jeu (level design).
- Expérience avec les « Blueprints » d'Unreal Engine.
- Expérience en scriptage (scripting).