

Programador de Videojuegos

Full time en Santiago (Chile) o remoto

Herramientas, lenguajes y frameworks requeridos: Unity, C++, C# Objective-C, Android, iOS

Somos los creadores de [Massive Warfare](#), el juego shooter multijugador con múltiples vehículos de guerra más impactante y esperado en móvil de 2018. Buscamos un programador estrella, con motivación y capacidad de liderar proyectos y dar valor agregado. Debes tener experiencia comprobada en el desarrollo y lanzamiento de juegos móviles (iOS & Android), con conocimientos avanzados de Unity.

TinyBytes se destaca por una cultura de trabajo sana y creativa, donde podrás desarrollarte y sentirte realizado por tus logros al mismo tiempo que podrás aprender trabajando en equipo con colegas de altísima experiencia en distintos ámbitos del desarrollo de videojuegos. Lanzaras juegos al mercado móvil mundial con objetivos concretos en cuanto a tiempos de entrega, calidad, cantidad de descargas, retención de jugadores y facturación.

Trabajamos remotamente, estableciendo responsabilidades claras, delegación de tareas, autonomía de trabajo, continua comunicación, apoyo de herramientas y flexibilidad horaria. Ponemos a disposición 2 distintos espacios de co-work en Santiago. Damos la posibilidad de Home Office, es decir trabajar desde tu casa.

Tenemos un equipo estelar. Disponemos de un ambiente creativo, innovador, con profesionales de primera línea. Ofrecemos grandes beneficios como sueldo competitivo de mercado, incentivos por performance y resultados, vacaciones, cobertura de salud, seguro del trabajador, flexibilidad horaria y trabajo remoto.

Si tienes los requisitos y quieres desarrollarte profesionalmente en la industria de videojuegos, aplica ya! Unete a TinyBytes y conviértete en parte del equipo de primera línea que será líder en el desarrollo de videojuegos móviles a nivel mundial.

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo e integración de features de gameplay y features sociales (Multijugador, Leaderboards, Clanes, Chat, Eventos, Torneos, etc.)
- Diseño, implementación, lanzamiento y mantención de backend de alta escalabilidad para juegos conectados y disponibles en modo de servicio
- Contribuir a las mejores prácticas de estabilidad y disponibilidad de los servicios conectados
- Testear y ajustar un alto volumen de sistemas de base de datos fragmentados
- Actualización, mejora y optimización de juegos en base a métricas de usuarios
- Ofrecer apoyo 360 en forma periódica para el entorno de producción
- Contribuir a decisiones de diseño de videojuegos

REQUERIMIENTOS

- Pasión por videojuegos
- Buena experiencia con Unity y lenguajes de scripting

- Diseño de base de datos, habilidades de implementación, buena base en SQL
- Habilidad para pensar claramente bajo presión. Es probable tener casos de caídas de servidor en nuestros juegos, y esperamos que puedas ayudar en reparar una serie de problemas en un ambiente de producción
- Compromiso con las tareas, autonomía y alto nivel de iniciativa y energía
- Una actitud abierta y respetuosa hacia los demás y su trabajo

ASPECTOS IDEALES

- Conocimiento de protocolos de red
- Familiarizado con Cloud computing
- Experiencia previa con sistemas de alto rendimiento y estrés, con los desafíos que eso conlleva
- Experiencia en desarrollo de servidor sin servidores de aplicación
- Conocimientos avanzados de programas como: Unity, PHP, C#, C++, Java, JavaScript, Python, NodeJS, Ruby, Cloud SQL, SQL Server, Cloud Datastore, Nginx, Redis, Cloud Datastore, HTML/CSS, AssetBundles, AWS y DynamoDB, entre otros

TINY BYTES OFRECE

- La oportunidad de trabajar junto a colegas de amplia experiencia internacional en la industria de videojuegos
- La posibilidad de trabajar remotamente (Home Office)
- Ponemos a disposición 2 distintos espacios de co-work
- Flexibilidad horaria
- Responsabilidades claras
- Delegación de tareas
- Autonomía de trabajo
- Continua comunicación
- Apoyo de herramientas
- Sueldo competitivo de mercado
- Incentivos por performance y resultados
- Vacaciones
- ½ día feriado en tu día de cumpleaños
- Seguro del trabajador
- Cobertura de salud

Si tienes los requisitos y quieres desarrollarte profesionalmente en la industria de videojuegos, aplica ya! Únete a TinyBytes y conviértete en parte del equipo de primera línea que será líder en el desarrollo de videojuegos móviles a nivel mundial.

Acerca de TinyBytes

En TinyBytes desarrollamos juegos móviles que se descargan masiva y mundialmente en el AppStore y Google Play. Tenemos un equipo estelar. Ofrecemos excelentes condiciones, un ambiente creativo e innovador, y un ambiente profesional de primera línea. Nuestro nuevo juego, Massive Warfare (www.massivewarfare.com) es el único juego móvil con múltiples

vehículos de guerra combatiendo en cielo, tierra y agua con multijugador en tiempo real, y ha ganado la nominación Best Multiplayer Game Indie Prize USA 2018.

Somos un equipo de profesionales con amplia experiencia y más de 15 años en la industria de los videojuegos, habiendo trabajado para compañías líderes a nivel global como EA Electronic Arts, Glu Mobile, Behaviour Interactive y Wanako Games. Allí hemos lanzado más de 50 juegos en consola, PC, online y móvil.

TinyBytes se apasiona por hacer juegos de acción que sean extremadamente divertidos, tengan gráficos impresionantes y que al mismo tiempo tengan un componente social importante. Se proponen hacer que el género de acción forme comunidades de jugadores compitiendo y colaborando globalmente en la plataforma móvil. La empresa ya ha publicado mundialmente 14 juegos móviles, incluyendo: Battle of Toys, Monkey Rope y Magnate, entre otros, todos con apoyo editorial del AppStore y Google Play, con excelentes críticas de prensa y jugadores, alcanzando más de 4,000,000 descargas al día.