

# Milestone

<b>AREE DISCIPLINARI DI INTERESSE PER L'AZIENDA</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Informatica Magistrale (Università degli Studi di Milano)</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Ingegneria Informatica Magistrale (Politecnico di Milano)</b>
---	--

## L'AZIENDA

Milestone è un'azienda fondata nel 1996 che sviluppa e pubblica worldwide videogiochi multiplatforma. Dal 2019 è parte del gruppo Plaion subsidiary di Embracer Group. Nella sua line-up sono presenti sia titoli basati su licenze prestigiose come Hot Wheels, MotoGP e Supercross che IP proprietarie. Grazie al nostro knowhow tecnologico e creativo abbiamo saputo imporci sul mercato a livello internazionale nel segmento dei videogiochi racing, per cui siamo riconosciuti ed apprezzati in tutto il mondo. La nostra è la storia di una realtà solida, dinamica, in continua crescita e alla costante ricerca di nuove sfide tecnologiche e creative. I nostri team di sviluppo sono giovani, propositivi e uniti dalla grande passione per i videogiochi e da un forte entusiasmo per il proprio lavoro.

## OPPORTUNITÀ

### Tipologia di posizioni offerte:

- ⇒ Stage extracurricolare (laureandi) con rimborso spese da concordare con il candidato e comunque non inferiore a quanto previsto dalla normativa vigente.
- ⇒ Lavoro (tempo indeterminato, tempo determinato, apprendistato)

**Numero di posizioni: 6**

### Posizioni ricercate dall'azienda:

#### **JUNIOR GAME PROGRAMMER**

Il Junior c++ game programmer verrà inserito all'interno di uno dei team di sviluppo Milestone e verrà affiancato da uno sviluppatore senior che lo accompagnerà in un percorso formativo finalizzato ad acquisire competenze che gli permettano di sviluppare in autonomia parti del prodotto quali funzionalità di gioco e interfacce utente unitamente alla gestione del back-end e allo scripting.

#### **VFX ARTIST/ LIGHTER**

Il VFX Artist-Lighter deve provvedere all'illuminazione e alla realizzazione di effetti particellari in real-time per i vari scenari di gioco prodotti. Deve avere conoscenza delle tecniche base di illuminazione real-time e della creazione di sistemi particellari usando il motore Unreal.

#### **QA TESTER**

Inserito all'interno della funzione QA, entrerà a far parte di uno dei team di prodotto Milestone. Verrà affiancato/a al responsabile QA di prodotto e seguirà un percorso formativo che lo/a porterà ad apprendere le principali dinamiche caratterizzanti l'attività di testing di un videogioco dall'individuazione di bugs alla verifica delle regole di compliance dei principali produttori di hardware.

#### **GAME DESIGNER**

Il candidato, inserito in uno dei team di prodotto, avrà la responsabilità di creare e predisporre la documentazione necessaria allo sviluppo di videogiochi di guida; si dovrà occupare della prototipazione di alcune sezioni di gioco, quali piste o menu; avrà inoltre la responsabilità di seguire il team di lavoro durante lo sviluppo per garantire il risultato desiderato in fase di ideazione ed occuparsi del tuning delle sezioni del gioco durante le parti finali dello sviluppo.