

EDI EFFETTI DIGITALI ITALIANI

AREE DISCIPLINARI DI INTERESSE PER L'AZIENDA	☒ Informatica Magistrale (Università degli Studi di Milano) ☒ Ingegneria Informatica Magistrale (Politecnico di Milano)
---	--

L'AZIENDA

EDI Effetti Digitali Italiani è una azienda specializzata in effetti visivi, animazione in computer grafica e virtual production per il cinema e la televisione.

Fondata nel 2001 da Francesco Grisi e Pasquale Croce, ha lavorato negli anni con i principali registi e produttori cinematografici italiani come Gabriele Salvatores, Gabriele Muccino, Paolo Virzì, Stefano Sollima, Matteo Rovere, Gabriele Mainetti, per citarne alcuni.

Oggi è accreditata con le major hollywoodiane come Disney America, Marvel, DC Comics, Warner e 20th Century Studios che gli hanno affidato la realizzazione degli effetti visivi dei loro colossali.

Ha inoltre lavorato per numerose serie tv italiane e americane prodotte da Sky, Netflix, Amazon Prime, HBO, Starz e Fox Networks.

Dal 2019 è anche casa di produzione cinematografica.

OPPORTUNITÀ

Tipologia di posizioni offerte:

- Stage extracurriculare (laureandi) con rimborso spese di 500€/mese
- Stage curriculare (studenti) con rimborso spese di 500€/mese
- Lavoro (tempo determinato, tempo indeterminato, apprendistato e collaborazione a P. IVA)

Numero di posizioni: 4

Posizioni ricercate dall'azienda:

Pipeline TD: si assicura che i progetti VFX si svolgano senza intoppi, identificando e risolvendo i problemi che si presentano. Si assicura che ogni reparto disponga dei tools necessari per completare la propria parte del progetto con i migliori standard possibili. Ha un'ottima conoscenza del funzionamento della VFX pipeline e dei ruoli al suo interno. Il suo lavoro consiste nello scrivere o modificare il codice per risolvere i problemi, fornendo un'assistenza tecnica diretta.

Generative Artist: sarà responsabile della creazione di contenuti visivi utilizzando strumenti e tecniche di intelligenza artificiale generativa e/o algoritmi atti alla creazione di contenuti digitali. Questa figura collaborerà a stretto contatto con i team di produzione per esplorare nuove estetiche visive e spingere i confini dell'espressione artistica digitale. Il Generative Artist possiede una solida base artistica, una profonda comprensione degli strumenti di IA generativa e una passione per l'innovazione.

Unreal TD (Technical Director): è responsabile della creazione ed ottimizzazione di scene in Unreal, per progetti di Virtual Production, VFX e Previz. L'Unreal TD è la figura di riferimento per la definizione della parte tecnica e gestionale degli shots e dei progetti in Unreal. Lavora a stretto contatto con l'Head of Real Time e l'Engine Tool Developer per definire ed ottimizzare la pipeline e i workflow del reparto. La conoscenza di Unreal e Python, l'utilizzo dei Blueprints e spiccate capacità di problem solving sono elementi chiave per questo ruolo. L'artista deve essere in grado di gestire in autonomia le lavorazioni assegnate, garantendo il rispetto delle scadenze e degli standard qualitativi richiesti.

R&D Technical Director: rappresenta un ruolo chiave di collegamento tra il team di sviluppo tecnico e il team artistico, con l'obiettivo di implementare soluzioni innovative che ottimizzino i flussi di lavoro produttivi attraverso l'integrazione di strumenti basati su AI, Machine Learning e non solo. Questa posizione contribuisce alla creazione di tool e workflow finalizzati a semplificare e accelerare i processi produttivi nei VFX.