

# 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. Nella sua line-up sono presenti sia titoli basati su licenze prestigiose come 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 di 800€/mese
- ↳ Stage curricolare (studenti) con rimborso spese di 800€/mese

**Numero di posizioni:** 4

### **Posizioni ricercate dall'azienda:**

#### **UX/UI DESIGNER**

Lo UX/UI Designer si occuperà di creare e gestire il lato UX/UI del gioco occupandosi di prototipazione, flussi di gioco e realizzazione grafica delle interfacce. Avrà inoltre la responsabilità di seguire il team di lavoro durante lo sviluppo per garantire il risultato desiderato occupandosi dell'implementazione di flussi e interfacce fino alle fasi finali del progetto contribuendo in modo trasversale.

#### **GAMEPLAY DESIGNER**

Il gameplay designer si occuperà di preparare la documentazione necessaria allo sviluppo di tutto ciò che riguarda la parte di "gara" nei nostri giochi di guida (fisica, AI ed altro); occuparsi della prototipazione della fisica e della AI dei veicoli; produrre materiale legato alle fasi di gara quali tracciati, pace notes, splines, camere gameplay; seguire il team di lavoro durante lo sviluppo per garantire il risultato desiderato in fase di ideazione; occuparsi del tuning delle sezioni di fisica, AI e camere di gioco.

#### **LEVEL/TRACK DESIGNER**

Il level/track designer si occuperà dell'ideazione di tracciati e livelli presenti in gioco, dal paper design alla realizzazione in engine, assicurandosi che vengano rispettati i canoni di design prestabiliti in fase di concept; avrà inoltre la responsabilità di verificare che il risultato delle proprie lavorazioni sia coerente con quanto definito in fase di ideazione. Dovrà infine occuparsi del tuning e del mantenimento dei livelli creati.

#### **GAME PROGRAMMER**

Il Game Programmer verrà inserito all'interno di uno dei team di sviluppo Milestone e sarà affiancato da uno sviluppatore senior con lo scopo di 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.