

MILESTONE

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

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 di 800€/mese
- Lavoro (tempo determinato, tempo indeterminato e apprendistato)

Numero di posizioni: 7

Posizioni ricercate dall'azienda:

Junior Game Programmer

Il Junior 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.

Junior Graphics Programmer

Il Graphics Programmer è inserito all'interno dei team di progetto, riporta direttamente al responsabile del progetto per la parte di programmazione e lavora a stretto contatto con programmatori, designer e grafici. Ha la responsabilità di analizzare, implementare e sviluppare soluzioni software inerenti la creazione e la gestione di contenuti grafici 3D in realtime. Si occupa inoltre di problematiche di ottimizzazione e performance relative alle diverse piattaforme in uso. Buona conoscenza del linguaggio C++ e della programmazione multithread; buone basi di algebra lineare e matematica 3D; buone basi teoriche relative alla computer grafica e al funzionamento della pipeline di rendering; buone capacità di debugging, di analisi e problem solving.

Junior UI Programmer

L'UI Programmer è inserito all'interno del reparto di sviluppo UI e gameplay. In questo ruolo si ha l'opportunità di lavorare all'interazione dell'utente e il gameplay su diverse piattaforme, per creare funzionalità ed esperienze di grande impatto per gli utenti. Avrà modo di lavorare su progetti innovativi che porteranno in vita esperienze di gioco indimenticabili per i nostri utenti. La figura ha esperienza con C++ e familiarità con i linguaggi di programmazione, e conoscenza dei principali design pattern di programmazione (Builder, Factory, Singleton, MVC, MVVM).

Technical Artist

Il Technical Artist ha il compito di individuare ed integrare soluzioni innovative e sempre all'avanguardia all'interno della area Art. Proporre ed integrare nuovi strumenti, funzioni e pipeline al fine di migliorare la qualità dei prodotti ed ottimizzare costi e risultati. Conoscenza di Maya, Photoshop, Unreal Engine, del rendering real time, del PBR e della sua applicazione pratica e di Python o un linguaggio di scripting equivalente.

QA Tester

Inserito all'interno della funzione QA, entrerà a far parte di uno dei team di prodotto Milestone. Verrà affiancato al responsabile QA di prodotto e seguirà un percorso formativo che lo 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.

Sound Designer

La figura si occupa di progettare e realizzare la parte sonora di un videogioco, collaborando con i game designer, programmers, animatori e tutte le altre figure coinvolte nella produzione. Nello specifico crea, registra, elabora ed implementa asset sonori, secondo le logiche necessarie al funzionamento desiderato, per tutte le aree del gioco (può variare per seniority), in linea con la qualità richiesta e sotto la direzione del Lead Sound Designer.

A seconda delle necessità e sotto la supervisione del Lead, può richiedere ad altri reparti lo sviluppo di tool specifici o commissionare ad esterni la produzione di asset come musiche, voiceover, registrazioni o noleggio di attrezzature, di supporto a quelle aziendali.

Junior Level Designer:

Il Level/Track Designer rappresenta una delle colonne portanti del gruppo design occupandosi di tutti gli aspetti inerenti al track design del gioco, preoccupandosi di rifinire l'esperienza del gameplay attraverso i tracciati per tutta la durata dello sviluppo del titolo. Fondamentale per questo ruolo doti di comunicazione sia verbali che scritte, predisposizione alla collaborazione con professionisti dell'area design, programmazione e arte. Una forte passione per i videogiochi, conoscenze degli standard di mercato specialmente nell'ambito del gameplay, propensione per il problem solving, oltre ad una buona padronanza della lingua inglese. Il Track Designer deve essere in grado di elaborare analiticamente i feedback ricevuti comprendendo quali e come implementarli all'interno delle proprie lavorazioni. Doti artistiche, nozioni di programmazione e matematica sono preferibili ma non essenziali.