

# UNSPACE

<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

UNSPACE è una tech company italiana specializzata in virtual production e ambienti digitali fotorealistici. Lavoriamo all'avanguardia su scala globale nei settori cinema, advertising, gaming e eventi interattivi, con soluzioni immersive in real-time basate su Unreal Engine. Il nostro plugin nativo "UNSPACE.tool", progettato per il mercato dei virtual set, consente flussi di lavoro ottimizzati tra creatività e tecnologia. Offriamo una pipeline completa: fotogrammetria, asset 3D, scenari virtuali, integrazione hardware, e system design per studi LED e XR. Tra i principali e più recenti progetti cinematografici a cui abbiamo lavorato: *The Opera* (con Vincent Cassel), *Modi* di Johnny Depp, *Bunny-Man* con James Franco e Bella Thorne. Puntiamo a diventare punto di riferimento internazionale per l'innovazione visiva.

## OPPORTUNITÀ

### Tipologia di posizioni offerte:

- ↳ Stage curriculare (studenti)
- ↳ Lavoro (tempo determinato/apprendistato)

**Numero di posizioni: 1**

### Posizioni ricercate dall'azienda:

#### **OPPORTUNITÀ PER SVILUPPATORI C++/PYTHON SU UNREAL ENGINE-VIRTUAL PRODUCTION**

UNSPACE sviluppa tecnologie proprietarie per set virtuali in real-time, integrando Unreal Engine con sistemi avanzati di tracking, fotogrammetria e hardware custom. Gli sviluppatori contribuiscono all'evoluzione di *UNSPACE.tool*, plugin nativo su UE5 per il controllo e l'automazione dei virtual set, e alla realizzazione di pipeline ottimizzate in ambienti LED e XR. Le attività includono: sviluppo C++ su UE5, scripting Python per automazioni, creazione di interfacce personalizzate, gestione IO hardware/software. Cerchiamo profili orientati alla performance, alla prototipazione rapida e all'integrazione di sistemi complessi (LIDAR, MoCap, sistemi camera-to-render).