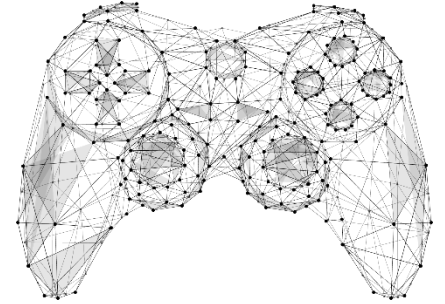


Wir suchen zur Verstärkung unseres Teams ab sofort eine/n

Unity3D Programmierer/in (C#)

zur Konzeption und Entwicklung von 3D Industrie Anwendungen,
Computerspielen sowie für Virtual- oder Augmented Reality Anwendungen.



Wer wir sind?

weltenbauer. ist ein Studio für 3D Anwendungen, Games und Visualisierung.

Für unsere Kunden erstellen wir Videospiele, 3D Industrie Anwendungen, Produkt-Konfiguratoren, fotorealistische Renderings, mobile Apps, tolles UI-Design, VR-Anwendungen und WebApps. Wir entwickeln Software, mit der Menschen gerne arbeiten und Games, die unsere Spieler begeistern.

Aktuell sind wir 30 Mitarbeiter, die alle in unserem Büro in der Wiesbadener Innenstadt arbeiten.

Wen wir suchen?

Wir suchen einen flexiblen Unity3D Entwickler mit einem guten Überblick über moderne Softwareentwicklung und Kenntnissen in der Umsetzung von 3D Echtzeit Anwendungen. Je nach Kenntnissen und Interessen kannst du bei uns entweder im Industrie-Bereich oder der Spielentwicklung einsteigen.

Über diese Fähigkeiten verfügst du:

- Hervorragende Kenntnisse in C# und Unity3D
- Erfahrungen mit Code-Strukturen in mittelgroßen bis großen Projekten sowie die Fähigkeit auch in einer umfangreichen Codebasis die Übersicht zu behalten
- Eine strukturierte Arbeitsweise und eine sehr gute Kommunikations- und Teamfähigkeit sowie die Bereitschaft sich in vorhandene Projekte einzuarbeiten

Was wir bieten?

Wir bieten unseren Mitarbeitern ein spannendes Arbeitsumfeld, das von gegenseitigem Vertrauen geprägt ist. Agile Entwicklungsmethoden helfen uns dabei, dass jeder gehört wird und gemäß seinen eigenen Wünschen Verantwortung übernehmen kann. Dabei gibt es keine starren Hierarchien, sondern sinnvolle Strukturen, die auf dem Erfahrungslevel unserer Mitarbeiter basieren.

Wie geht's weiter?

Bitte sende Deine Bewerbungsunterlagen mit Lebenslauf, bereits umgesetzten Arbeiten, frühestem Einstiegstermin und Deiner Gehaltsvorstellung per Mail an bewerbung@weltenbauer-se.com

Wir freuen uns auf Deine Bewerbung!

