



Entwickeln ist unsere Leidenschaft!

Seit 2004 sind wir für unsere Kunden ein verlässlicher Entwicklungs- und Produktionspartner – spezialisiert auf ausgeklügelte Elektronik- und Embedded-Systeme sowie anspruchsvolle Softwarelösungen.

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir:

Softwareentwickler (m/w/d)

Beschäftigungsart: Vollzeit

Standort: Idstein, Darmstadt oder München

Start: Januar 2023

Was Sie erwartet:

- Mitarbeit an unserer Softwareentwicklung und -verbesserung
- Anforderungsanalyse und Design neuer Features/ Produkte
- Dokumentation wichtiger Design-Entscheidungen
- Implementierung und Tests auf verschiedenen Plattformen (Windows/ Linux/ Embedded)
- Sie stellen sicher, dass die Qualitätsstandards eingehalten werden
- Sie arbeiten sich in komplexe Zusammenhänge ein (Physik-Kenntnisse sind kein Fehler)
- Designen, Verifizieren und Implementieren von Algorithmen

Was Sie mitbringen sollten:

- Erfolgreich abgeschlossenes Studium/ Ausbildung im Bereich der Informatik/ Informationstechnik/ Physik oder einem ähnlichen Bereich
- Sie arbeiten gerne im Team und haben Spaß daran, eigene Ideen einzubringen
- Sehr gute Deutsch- und Englischkenntnisse in Wort und Schrift
- Sie besitzen eine selbstständige, analytische und zielorientierte Arbeitsweise
- Erfahrungen in der Softwareentwicklung unter Windows und/ oder Linux
- Keine Berührungspunkte zu Nachbardisziplinen (Elektronik, Optomechanik, ...)
- Bereitschaft zu Dienstreisen zwischen unseren Standorten (Idstein, Darmstadt, München)
- Kenntnisse in einigen der folgenden Bereiche: C++, Qt, Python, HTML5, LabView, Arduino, PHP, Javascript, Raspberry Pi, DSPs

Ihre Vorteile bei n-Hands

- Flache Hierarchien, in denen Sie Ihre Stärken und Ideen miteinbringen können
- Ein Umfeld, in dem Sie die Möglichkeit haben, sich weiterzuentwickeln und gleichzeitig viel zu lernen
- Spannende und abwechslungsreiche Aufgabenfelder
- Sie sind Teil eines motivierten Teams mit einem angenehmen Arbeitsklima

Interesse geweckt?

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung an jobs@n-hands.de