

Entwicklungsingenieur Lichttechnik

Wir bieten:

- Junges Unternehmen mit Startup-Charakter und dem Rückhalt einer Holding
- Angenehme Arbeitsatmosphäre in Bio-Dorf mit Bergblick
- Innovative und abwechslungsreiche Projekte im Prototypenbau (Lichttechnik)
- Kurze Entscheidungswege mit großem Handlungsspielraum
- Wertschätzung geleisteter Arbeit
- Kollegialer Umgang in kreativem & lebendigem Team
- Unbefristetes Arbeitsverhältnis
- Attraktive Vergütung bei flexiblen Arbeitszeiten
- Weiterbildungs- und Qualifikationsmöglichkeiten
- Kostenfreie Getränke und Snacks

Tätigkeiten:

- Entwicklung opto-mechanischer Komponenten und Systeme unter Berücksichtigung von Kosten, Terminen und Qualität sowie der Einhaltung industrieller Normen und Standards
- Durchführung von lichttechnischen Berechnungen und Simulationen zur Bestimmung erforderlicher Systemkomponenten und Parameter
- Prüfung und Bewertung lichttechnischer Anforderungen in Bezug auf ihre Machbarkeit
- Durchführung von lichttechnischen Versuchen im Labor und im Feld sowie die Erstellung dazugehöriger Produkt- und Projektdokumentationen
- Entwicklung von Prüfverfahren und -anweisungen für die Fertigung optischer Systeme
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit mit internen (Konstruktion, Elektronik & Produktion) und externen Partnern (Kunden, Lieferanten & Dienstleistern)

Profil:

- Erfolgreich abgeschlossenes technisches Studium im Bereich Physik, Elektrotechnik, Mechatronik oder vergleichbarer Fachrichtung
- Langjährige Berufserfahrung in der Licht-/Optikentwicklung sowie der Bedienung von Simulationstools wie ZEMAX, CODE V, LucidShape, ASAP o.ä.
- Sicherer Umgang mit Messgeräten zur Bestimmung von lichttechnischen Parametern
- Erfahrung im Umgang mit Industriekunden hinsichtlich Standards und Qualitätsmanagement
- Verantwortungsvolle, selbständige und strukturierte Arbeitsweise
- Unternehmerisches Denken, schnelle Auffassungsgabe und Eigeninitiative
- Gute MS-Office-Kenntnisse (Word, PowerPoint, Excel)
- Einsatz-, Reisebereitschaft, Flexibilität und Führerschein der Klasse B