



TECHNICAL LEAD UNITY (F/M) 2D/3D

You will be responsible for the implementation of our Unity 2D/3D technology strategy, as well as further developing and improving our production teams.

Your position will be as rewarding as it is demanding:

- ▶ You will develop new concepts in close cooperation with management.
- ▶ You will be the go-to person for all things related to the unity engine.
- ▶ You will be able to present your ideas directly to the decision makers due to flat hierarchies.

OUR REQUIREMENTS:

- University-level degree in computer science or a related field of study.
- Several years of experience in a relevant field.
- Knowledge of agile project management methods.
- Fine grasp of game development and game monetization.
- Strong communication skills and an entrepreneurial attitude.
- First experience as team leader.
- Very strong command of English and German, both spoken and written.



www.handy-games.com GmbH

i_Park Klingholz 13
97232 Giebelstadt
Tel. 09334 9757-0



TECHNISCHE LEITUNG UNITY (W/M) 2D/3D

Du übernimmst die technische Verantwortung für die Umsetzung unserer Unity 2D/3D-Strategie und die Weiterentwicklung unserer Produktions-Teams.

Wir bieten Dir einen interessanten und abwechslungsreichen Job, weil:

- ▶ Du in enger Zusammenarbeit mit der Geschäftsleitung neue Konzepte ausarbeitest.
- ▶ Du unser interner und externer Ansprechpartner für diese Spiel-Engine bist.
- ▶ Du Deine Ideen – aufgrund flacher Hierarchien – schnell und direkt präsentieren kannst.

UNSERE ANFORDERUNGEN AN DICH:

- Abgeschlossenes Hochschulstudium mit Schwerpunkt Informatik oder einem verwandten Studiengang.
- Mehrjährige Erfahrung im aufzubauenden Bereich.
- Praktische Erfahrung im agilen Projektmanagement.
- Vertrautheit mit der Entwicklung und Monetarisierung von Games.
- Erste Erfahrungen in der Teamführung.
- Kommunikationsstärke und unternehmerisches Denken.
- Verhandlungssichere Englischkenntnisse in Wort und Schrift.



www.handy-games.com GmbH

i_Park Klingholz 13
97232 Giebelstadt
Tel. 09334 9757-0