

Senior Unity Software Engineer (C#) – Industrial Digital Twin (m/w/d) | Senior

Standort: Berlin (HQ) / Remote innerhalb Deutschlands / Hybrid

Unternehmen: DBR77 – Wir revolutionieren Industrie mit **Digital-Twin-Technologie**

Anstellungsart: Festanstellung (Vollzeit) oder B2B (nach Absprache)

Worum es geht

Wir bauen einen **Industrial Digital Twin**: Real-time 3D in Unity, verbunden mit echten Produktionsdaten, skalierbar für große Fabrikmodelle. Du entwickelst nicht „für die Demo“, sondern für reale Produktionsumgebungen – **große Assets, echte Daten, echte Nutzer:innen**. Wenn du Ownership willst, Architektur magst und Performance messbar verbesserst, bist du bei DBR77 richtig.

Deine Aufgaben (Ownership & Wirkung):

- Du verantwortest zentrale Teile der **Runtime-Architektur** (modular, testbar, langfristig wartbar).
- Du baust robuste Systeme für **große Szenen & Fabrikmodelle** (Streaming/LOD/Addressables – je nach Setup).
- Du definierst Standards für **Performance-Profiling** und setzt Optimierungen systematisch um (CPU/GPU/Memory/GC).
- Du unterstützt bei stabilen Datenpipelines (Events/Time Series/Integrationen in die Unity-Runtime).
- Du treibst Engineering-Kultur aktiv voran: Code Reviews, Tech-Spezifikationen, Qualität, Mentoring.
- Du arbeitest eng mit Produkt/Domain-Expert:innen zusammen und übersetzt Industrieanforderungen in saubere Software.

Was wir von dir erwarten:

- **6+ Jahre** relevante Erfahrung in Unity-Produktentwicklung (nicht nur Prototypen)
- Exzellentes **C#** und starkes Software-Engineering-Mindset (Patterns, Architektur, Testbarkeit)
- Tiefes Verständnis für **Performance & Profiling** in Unity (oder nachweisbare Erfahrung mit großen Echtzeit-Systemen)
- Erfahrung in Debugging komplexer Probleme und nachhaltiger Fehlerbehebung
- Erfahrung mit Optimierung von Code **und** Projektarchitektur (nicht nur „Micro-Optimizations“)
- Sicherer Umgang mit **GIT** und professionellen Team-Workflows
- **Englisch** sicher (internationales Team)

Nice-to-have (Senior-Plus):

- Rendering/Shader (URP/HDRP, Shader Graph, Performance)
- Dependency Injection (strukturiert, pragmatisch)
- CAD/BIM/3D-Pipelines (z. B. glTF/IFC) oder Erfahrung mit „heavy assets“
- Networking/Industrieprotokolle (z. B. MQTT/OPC UA/REST)
- Multi-Plattform oder XR/Simulation/Training/Visualization-Erfahrung

Was wir dir bieten:

- Echte Produktverantwortung: du prägst Architektur, Standards und Roadmap mit
- Industry Impact: Digital Twin für reale Produktionsumgebungen
- Remote innerhalb Deutschlands / Hybrid / Berlin – flexibel, aber strukturiert
- Engineering-Kultur, die Senior-Leute ernst nimmt (Profiling, Reviews, Zeit für Qualität)
- Kurze Entscheidungswege, multidisziplinäres Team, hohe Umsetzungsgeschwindigkeit

Bewerbung:

Sende deinen CV (gern mit Projektbeispielen/Portfolio) an hr@dbr77.com. Bitte **Stellentitel** + **vollständigen Name** in den Betreff.

Einwilligungserklärung (bitte in die Bewerbung aufnehmen):

„Ich willige ein, dass meine in den Bewerbungsunterlagen enthaltenen personenbezogenen Daten von DBR77 zum Zwecke des Bewerbungsprozesses für die in der Stellenanzeige genannte Position verarbeitet werden.“