

Game Developer / Technical Artist / Co-Founder

(m/w/d)

Vollzeit, München + Umgebung (oder remote)

Was wir machen:

Als AVES Reality entwickeln wir einen KI-basierten Ansatz zur automatisierten Erzeugung von virtuellen 3D Welten, basierend auf realen Geodaten. Hierzu haben wir ein eigenes Datenfusionsmodell entwickelt, um topografische Höhenkarten, Satellitenbilder und 2D Straßenkarten aus unterschiedlichen Quellen als Input nutzen zu können. Weiter haben wir ein eigenes Plug-in zur Unreal Engine programmiert, wodurch unsere Procedural World Generation direkt im Unreal Editor läuft. So generieren wir Terrain, Vegetation, Roads und Buildings in wenigen Minuten und erzeugen einen immersiven, digitalen Zwilling der realen Welt. Wir möchten unsere Technologie für verschiedene Industrien (Gaming, Automobil, Stadtplanung, etc.) einsetzen.

Für die weitere Entwicklung und Vermarktung möchten wir uns auf ein EXIST-Gründerstipendium bewerben, welches für ein Jahr den Lebensunterhalt von bis zu drei Personen sichert. Da wir bisher zu zweit sind, suchen wir Dich als Verstärkung unseres Teams!

Deine Aufgaben:

- Weiterentwicklung unserer bisherigen Procedural World Generation Pipeline
- Weiterentwicklung unseres Road Solvers und der Building Generatoren
- Eigenständige Entwicklung neuer Features und Performanceoptimierungen
- Alles was dir selbst einfällt und auffällt

Was Du idealerweise mitbringst:

- Programmierkenntnisse in C++
- Erfahrung in Real Time Rendering (Unreal Engine von Vorteil)
- Erfahrung in 3D Modeling Workflow (Blender, 3ds Max, Substance, etc.)

Du bist:

- Positiv eingestellt und motiviert in einem dynamischen Umfeld zu arbeiten
- Selbstständiges Arbeiten und Organisieren deines eigenen Arbeitstages gewöhnt
- Ein Teamplayer

Melde dich bei uns für weitere Infos oder schicke direkt einen kurzen Lebenslauf an:

info@avesreality.com

Wir freuen uns von dir zu hören!

Sevi und Flo