

Gesucht! Gefunden?

Wir sind Ingenieure aus Überzeugung. Wir sind die erste Anlaufstelle in Sachen Akustik, Bauphysik, Energie, Nachhaltigkeit, Brandschutz und Schadstoffe. Von Bern, Basel, Zürich, Luzern, Lausanne, Genf und Visp aus in der ganzen Schweiz.

WerkstudentIn.py Please release notes.

Dein Code ist bei uns gefragt! (30-40 %)

Warum wir dich brauchen?

- Weil du uns beim Programmieren unserer eigenen Web-App unterstützt
- Weil du sowohl Back-End als auch Front-End codest
- Weil du hilfst, unsere Entwicklungs-Cloud-Services auf das nächste Level zu heben
- Weil du nichts lieber machst, als neue Features zu implementieren
- Weil dir alle Probleme recht sind, die sich mit Debugging lösen lassen
- Weil du einen klaren Blick von aussen mitbringst und uns auf blinde Flecken aufmerksam machst
- Weil du durch deine Fähigkeiten deine KollegInnen befähigst, sich auf ihre Kernkompetenzen zu konzentrieren. It's mostly engineering, not IT ;-)

Was du besonders gut kannst?

- Du «sprichst» fließend Python und JavaScript A2 oder höher
- Für Schnittstellen hast du schon mal etwas mit REST gemacht, weil XML zu langsam und aufwändig für dich ist
- English is a must, Deutsch ein Plus
- Datenarchitektur ist deine liebste Architektur
- Du arbeitest selbstständig, motiviert und bist einfach gut in dem, was du tust
- Mitdenken und auch mal Dinge ausprobieren

Was du von uns erwarten darfst:

- Wir gehören zwar nicht zu den Magnificent 7, dafür ist unser Aktienkurs stabil
- Wir sind soziokratisch organisiert und setzen auf gemeinsame Verantwortungskultur
- Lauter IngenieurInnen, die vor lauter Schnittstellen dankbar für deine Unterstützung sind
- Guten Kaffee, den du für niemanden holen musst, ausser für dich selbst
- Du kommst und gehst, wann du willst. Naja, fast! Flexibel & Hybrid möglich

Willst du mit uns gehen?

Falls du mit einem Ja liebäugelst, freuen wir uns über digitale Post via **bewerbung.zuerich@gae.ch** oder analog an:

**Gartenmann Engineering AG, Martin Pfannmöller,
Badenerstrasse 415, 8003 Zürich**