



Werde Experte in einem großartigen Team!

Wir vergeben für unseren Standort Ingolstadt eine **Abschlussarbeit** für:

Bachelor/Master (m/w/d): Entwicklung eines Shader-Baukastens in Unity3D für kommende Fahrzeuggenerationen mit CG/HLSL und ShaderLab

(Stellen-ID: 180226)

Umfeld

Im Rahmen der Bedienkonzeptentwicklung werden neue Infotainment- und Fahrerassistenzsysteme im Fahrsimulator evaluiert. Dies dient zum einen der Bewertung der Konzepte hinsichtlich Verständlichkeit & Intuitivität, andererseits aber auch der rechtlichen Absicherung der Systeme hinsichtlich deren Ablenkungspotential.

Der Fahrsimulator stellt dabei ein sehr individuelles Instrument in der Entwicklung dar und soll fortlaufend betreut, ergänzt und erweitert werden um die Messmethoden an aktuelle und zukünftige Erfordernisse und technische Möglichkeiten anzupassen.

Um den Probanden des Fahrsimulators eine bestmögliche Immersion bieten zu können, werden Shader für die Texturierung der mobilen Verkehrsteilnehmer benötigt, die in Unity3D integriert werden sollen. Zudem umfassen die Shader die Texturierung von Teilstrecken aus Autobahn, Landstraße sowie Straßenabschnitte mit Stadt- und Dorfcharakter. Hierfür muss ein Tool entwickelt werden, der die in Unity3D mit ShaderLab Syntax relevanten Strukturen vereinfacht in einen Shader-Baukasten überführt. Als Ergebnis werden mehrere Shader für kommende Fahrzeuggenerationen und Teststrecken mit diesem Baukasten entwickelt und im laufenden Betrieb im Fahrsimulator getestet. Die Shader sollen den aktuellen Stand der Technik in Unity3D widerspiegeln.

Aufgaben

- Einarbeitung in die Hard- und Softwaresysteme des Fahrsimulators
- Einarbeitung aktueller Stand der Shader-Technik in Unity3D
- Abstimmung der Anforderungen hinsichtlich Unity3D und Shading mit den Kollegen der Simulationserstellung
- Erstellung des Softwarebaukastens mit C# in Unity3D/ShaderLab
- Zusammenfügen der Unity3D Schnittstelle und dem Shader-Baukasten
- Integration des Baukastens in Unity3D
- Erstellung von Beispiel-Shadern für Fahrzeuge und Streckenabschnitte
- Inbetriebnahme und Test des Tools im Fahrsimulator

Qualifikation

- Studium der Medieninformatik, Game Design, Informatik oder vergleichbar
- Fundierte Kenntnisse im Bereich C# Programmierung, Unity 3D
- Kenntnisse im Bereich CG/HLSL
- Idealerweise Grundwissen im Bereich Texturgenerierung und U/V Mapping
- Zuverlässigkeit und selbstständige Arbeitsweise

Beginn ist ab sofort. Ihr Ansprechpartner ist Herr Alexander Geilfuß.

Sie sind interessiert? Richten Sie Ihre Bewerbung mit Angabe der Stellen-ID und Ihrer Gehaltsvorstellung per E-Mail an: karriere@intence.de

Karriere bei iNtence

iNtence automotive electronics ist ein eingespieltes Expertenteam für Software- und Systementwicklung im Automotive Bereich. Zu den Kunden zählen marktführende Automobilhersteller und Zulieferer. Automotive Software Engineering mit Systemverstand lautet die Devise des Erfolgsunternehmens mit Sitz in Regensburg und Ingolstadt.

Wen wir suchen?

- ✓ Motivierte, engagierte Talente mit Interesse an modernen Software-Engineering-Methoden
- ✓ Erfahrene im Automotive Bereich, in der Embedded Entwicklung oder im Software-Engineering
- ✓ Teamplayer mit strukturierter Arbeitsweise, die gerne Verantwortung übernehmen

Warum Sie bei iNtence arbeiten sollten?

- ✓ Entwickeln Sie zukunftsorientierte Automotive-Softwaresysteme
- ✓ Finden Sie Herausforderungen in unseren vielseitigen Projekten
- ✓ Erleben Sie modernste Technologien & Software-Engineering-Methoden

iNtence-INCENTIVES



Faire
Vergütung



Flexible
Arbeitszeiten



30 Tage
Urlaub



Sehr gutes
Betriebsklima



Weiterbildung &
Trainee-Programme



Flache
Hierarchien



Mitarbeiter-
Events



Innovative
Technologien

Standort Regensburg: Bruderwöhrdstraße 29, 93055 Regensburg | **Standort Ingolstadt:** Am Pfahlfeld 14, 85114 Buxheim
Standort München: Neumarkter Straße 61, 81673 München | 0941 280460-0, karriere@intence.de

Alle aktuellen Stellenangebote online: www.intence.de/karriere