

Die FRAMED immersive projects GmbH & Co. KG sucht ab sofort zur Verstärkung unseres Teams in Berlin:

Technical Sound Designer (m/w/d)

Die FRAMED immersive projects GmbH & Co. KG ist ein in Berlin ansässiges Studio, das sich auf innovatives Sounddesign, immersive Audiotechnologie und interaktive Medienkunst spezialisiert hat. Unter der Marke usomo entwickeln und installieren wir ein kopfhörerbasiertes 3D-Audiosystem, das Klang in Echtzeit dynamisch rendert und präzise auf die Bewegungen der Nutzer*innen im Raum reagiert.

usomo sucht eine*n Technical Sound Designer zur unbefristeten Verstärkung des Teams. In dieser Rolle entwickelst Du immersive Audio-Erlebnisse und begleitest deren Umsetzung vor Ort. Du arbeitest eng mit unserem Lead Technical Sound Designer und Senior Sound Designer zusammen – eine hervorragende Gelegenheit, in einem erfahrenen und unterstützenden Team zu lernen, zu wachsen und dich weiterzuentwickeln.

Deine Aufgaben:

- Konzeption und Umsetzung interaktiver Audio-Installationen mit unseren eigenen Tools
- Zusammenarbeit mit Künstler*innen, Programmierer*innen und Designer*innen zur Realisierung von Installationen
- Häufige Reisen innerhalb Europas zur Installation und Wartung von Medienkunstprojekten vor Ort
- Fehlerdiagnose und Problemlösung bei Audio- und Technikfragen – sowohl remote als auch vor Ort
- Mitwirkung bei Spatial-Audio-Implementierung, interaktivem Mixing und Systemtests

Das bringst du mit:

- Erfahrung mit Audio in Game Engines oder anderen interaktiven Audioanwendungen
- Bereitschaft, unsere proprietäre Positions-Tracking-Software und -Hardware zu erlernen und zu bedienen
- Leidenschaft für Sound, Technologie und interaktive Umgebungen
- Bereitschaft und Fähigkeit zu regelmäßigen Reisen innerhalb Europas
- Gute Kommunikations- und Problemlösungsfähigkeiten
- Erste Erfahrungen mit C# oder C++
- Englischkenntnisse auf C1-Niveau oder gleichwertig (Arbeitssprache ist Englisch, auch im Kontakt mit internationalen Kund*innen)

Wünschenswert:

- Erfahrungen im Bereich Hardware: Schaltkreisdesign, Arduino, Raspberry Pi oder sicherer Umgang mit dem Lötkolben
- Kenntnisse der Unity-Game-Engine (Editor/C#)
- Erfahrung mit Game-Audio-Middleware
- Erfahrung mit Softwareentwicklung im Team
- Vertrautheit mit Medienkunst, Installationsarbeit oder Live-Audio-Umgebungen
- Kenntnisse im Bereich Spatial Audio
- Deutschkenntnisse

Was wir bieten:

- Die Möglichkeit, an innovativen Medienkunstprojekten mitzuarbeiten
- Reisemöglichkeiten innerhalb Europas
- Ein kollaboratives, interdisziplinäres Arbeitsumfeld in Berlin
- Chancen zur Weiterentwicklung in Sounddesign, Technischer Kunst und interaktiven Systemen

Jetzt bewerben

Schick uns deinen Lebenslauf an job@usomo.de, ein kurzes Motivationsschreiben und gerne auch Links zu Portfolio oder Demos. Wir freuen uns ausdrücklich auch über Bewerbungen von Berufseinsteiger*innen oder Absolvent*innen: In diesem Fall füge bitte möglichst viele Arbeitsproben aus dem Studium oder eigenen Projekten bei.

Hinweis: Dies ist keine Kompositions- oder reine Sounddesign-Stelle. Du erstellst keine eigenen Audioinhalte, sondern arbeitest mit Implementierungstools, um bestehendes Audiomaterial weiterzuentwickeln.