

Z.I. DE VIC
B.P. 42297 F-31322
CASTANET TOLOSAN CEDEX
TEL : (33) 5 62 71 90 60
FAX : (33) 5 62 71 90 69



La Société SOTEREM, PME de 76 personnes située à CASTANET-TOLOSAN, aux abords du canal du midi, et rattachée à un groupe industriel de 450 personnes, qui conçoit et réalise des mécanismes et des actionneurs électromécaniques pour des applications aéronautiques, défense, nucléaires et spatiales, recherche un (e) :

INGENIEUR ETUDE ET DEVELOPPEMENT MECANIQUE (F/H)

Descriptif du poste :

Intégrant une équipe d'experts en électro mécanismes, vous prenez en charge la responsabilité technique du développement des produits qui vous sont confiés.

Pour le domaine aérospatial, vous serez porteur des activités de conception, de dimensionnement, de justification et de développement des équipements. Vous accompagnez les étapes de mise au point incluant montage et essais des produits conçus. Vous intervenez dès les appels d'offre et jusqu'à la livraison des produits. Vous assurez la synthèse des travaux et la rédaction des rapports.

Vous travaillez en équipe sur plusieurs projets en parallèle et de façon transverse en relation avec les différents intervenants sur les produits : chefs de projet, bureau d'études, montage, essais, qualité, méthodes et industrialisation.

Compétences clés du poste :

Passionné par la technique, vous êtes rigoureux et autonome. Vous avez l'esprit de synthèse et d'analyse, vous communiquez pour le travail en équipe.

Vous maîtrisez les règles de conception, de dimensionnement et principes mécaniques.

Une connaissance des spécificités liées au domaine spatial est souhaitable.

La maîtrise de l'anglais pour les travaux en coopération internationale est requise.

Une connaissance des logiciels de simulation, de CAO et calcul FEM serait un plus de votre candidature.

Formation et niveau requis : Ingénieur : Bac + 5

Expérience requise : à minima entre 3 et 5 ans

Poste en CDI

Horaires : 35 h

Télétravail partiel possible.

Poste basé à Castanet-Tolosan (31), à pourvoir immédiatement.