

## Développeur iOS H/F (H/F)

Editeur de logiciel — BTP #NoSSII  
CDI — Sophia Antipolis (06)

<https://www.jobopportunit.com/jobs/developpeur-ios>

 Postuler avant le jeudi 20 mai 2021	 Réf. BOZIGAG08
 Salaire 39-46 K€ annuels	 Annonce créée le jeudi 6 mai 2021
 Technos : Mobile natif	 Avantages : Primes, Ambiance, Locaux ...
 Création de poste	 Contact <a href="mailto:jean-pierre@jobopportunit.com">jean-pierre@jobopportunit.com</a>
 Présentiel	<a href="#">Des questions sur le process ?</a>

### Résumé

Postes de développeur/se iOS natif (H/F), FULL REMOTE OK, en CDI direct par un éditeur de Sophia Antipolis. 9 ans d'existence, produit SaaS cloud. Croissance à l'international, domaine BTP. Forte culture d'entreprise: ambiance , autonomie. 39-46K€

### RÉSUMÉ

Postes de développeur/se iOS (un poste avec compétences front end type Javascript, l'autre avec une partie implémentation/gestion des tests automatique) en CDI pour un éditeur de Sophia Antipolis. 9 ans d'existence, produit phare SaaS sur appli tablette / cloud. Croissance à l'international, domaine BTP. Forte culture d'entreprise : ambiance ++, autonomie. 39-46K€

**JobOpportunit** est un **cabinet de recrutement et chasseur de têtes spécialisé en informatique** Pas de SSII/ESN/consulting, **uniquement des postes en client final**: startup, éditeurs de logiciels, PME et grands groupes. Conseils personnalisés, mise en avant de votre candidature, relation de confiance avec nos clients, gratuité : [Pourquoi passer par nous ?](#)

### CONTEXTE

Notre client est un **éditeur** de plus de **9 ans d'existence avec une 15aine de personnes** dans le centre de **Sophia Antipolis**. Ils développent des **solutions mobiles déjà reconnues au niveau national dans le domaine du BTP**. Leur solution commençant à se faire connaître hors de nos frontières, ils se sont **lancés sur le marché européen et international**.

**Le produit phare est une application iOS sur tablette et web app cloud avec plusieurs connecteurs/passerelles** vers des outils tiers (facturation, partenaires, ...) pour les entreprises du BTP. Cette application permet de **gérer de bout en bout un projet et de gagner du temps**. La solution fonctionne en mode SaaS.

L'équipe se compose actuellement de **16 personnes**, avec 6 développeurs (dont 2 alternants), 1 développeur mobile iOS (bientôt 4 personnes sur iOS avec ce nouveau poste), 1 responsable QA (bientôt un second QA/testeur), 1 designer, 1 chef de projet, 2 agents au support et des commerciaux/administratifs.

Notre client cultive **un management souple et bienveillant, où le bien-être au travail est une chose essentielle** ! L'équilibre vie pro/perso est respecté (pour de vrai). Tout est fait pour que les collaborateurs se sentent bien : frigo toujours plein de produits bio, resto une fois par semaine, forte autonomie laissée, responsabilisation et implication de chacun. C'est **une entreprise qui plaît énormément**, après avoir passé un entretien avec notre client les retours sont unanimes, l'ambiance et les projets séduisent. En plus, **les locaux sont vraiment top** : grandes baies vitrées, lumineux, bureaux réglables, décoration et plantes vertes, coin cuisine. Des vélos électriques sont même prévus ;).

Même si l'ambiance est cool et détendue, il y a **un excellent niveau technique. Les fondateurs sont de véritables experts : le niveau d'exigence est élevé !**

## POSTE

Cette création de poste permettra de renforcer le travail sur la partie iOS (développement de nouvelles fonctionnalités sur l'application à forte valeur ajoutée), le client recherche un développeur/se iOS (Objective C, Swift) idéalement avec une expérience des applications hybrides, dans tous les cas une personne d'accord et motivée pour travailler sur du natif et de l'hybride.

### Pour le premier poste:

Il vous faudra :

- maintenir l'application existante (iPhone, iPad), **principalement en ObjC.**
- maintenir la passerelle de communication entre l'application native et les parties en Javascript/Typescript.
- veiller à la maintenabilité de la base de code, identifier et migrer vers Swift les pans de l'application le nécessitant.
- mettre à jour les librairies.
- implémenter les nouvelles fonctionnalités au sein de l'équipe SCRUM.

Et bien sur:

- Participation aux réunions fonctionnelles (peu d'échanges clients, rôle du PO).
- Définitions des specs technique et architecture.
- [REDACTED]
- Création de la doc et déploiement.
- Support niveau 2et 3 uniquement (le niv 1 est effectué par un technicien support).

### Pour le second poste:

Idem que le premier poste, sans partie front obligatoire mais avec des compétences en test automatique et bien sur le gout prononcé pour la validation.

**Stack côté mobile** : une grosse partie en objective-c et peu sur Swift. Amené à évoluer avec le temps. Fonctionnent en méthodes agiles scrum (adapté), sprint assez long qu'ils souhaitent réduire. C'est le dernier point à modifier, ils ont fait un gros travail sur la mise en place de process dernièrement

## ENVIRONNEMENT TECHNIQUE DE TOUTE L'ENTREPRISE :

Environnement Unix, Linux : Debian/Ubuntu

Serveur : Node.js, PHP, Doctrine, MySQL

iOS : Objective-C/Swift

Web : JavaScript, TypeScript, Polymer, RxJS, HTML/CSS, Webpack

Test : Selenium, Tuleap, SquashTM, XQual, trello et excel

Autre : Docker, Proxmox, Cloud AWS (IAM, S3, EB), Jenkins, GitHub, git, Xcode, Fork, Asterisk, Zendesk...

## PROFIL

**Peu importe le diplôme**, le profil idéal pour notre client est une personne passionnée par le

développement mobile, force de proposition et qui possède une personnalité la plus décontractée et pro possible.

**Avoir au moins 2 ans d'expérience** est un élément indispensable pour pouvoir aider rapidement sur ce projet :

- **Une maîtrise de ObjC et/ou de Swift**, ainsi que les passerelles permettant de faire communiquer les deux.
- **Pour l'un des deux postes: des connaissances en Javascript/Typescript sont nécessaires pour participer à l'intégration des parties hybrides.**
- Une solide expérience de travail en équipe avec les outils collaboratifs usuels (GIT, Bug tracker, ...).
- Bonne capacité d'abstraction, l'application possédant plusieurs couches d'abstraction (pas d'accès direct aux Views par exemples).
- **Pour l'un des deux postes: compétences en test auto.**

Les + :

- Des connaissances en C/C++ pour l'utilisation de bibliothèques sont un plus.
- Des connaissances/expériences en 3D sont un petit plus.
- Des compétences en SQL/PHP/Node sont un plus pour s'intégrer à l'environnement technique de l'entreprise.
- Une expérience dans les problématiques de hors-ligne est un plus.

La personne devra :

- Être curieuse et aimer jouer avec les nouvelles fonctions fournies par les mises à jours Apple (Lidar, ...).
- Capable de s'intégrer dans un environnement technique complexe.
- Avoir une expérience 2 ans minimum en développement iOS (vos projets d'applis personnelles mis en ligne seront bien sûr inclus dans ce niveau d'expérience requis).
- Aimer plonger dans un environnement complexe et maintenir du code existant.
- Aimer faire du code de qualité et pérenne.

Qualités : **Polyvalence** (pour jongler entre les tâches), adaptation, savoir re-prioriser ses activités et son organisation face aux évolutions ou contraintes. Donc **savoir gérer son stress** aussi. Il faut savoir **travailler en équipe, comme en autonomie.**

**Anglais opérationnel**

CONDITIONS SALARIALES

Fourchette de **39-46k€** selon les compétences **Contrat cadre**, 35h presque réels, assez rare pour le souligner !

**Mutuelle 100% gratuite, intéressement/participation, ticket resto.**

Très bonne ambiance et qualité de travail : **99% des candidats qui passent l'entretien sont séduits et tous les embauchés sont ravis !**

**MOBILITÉ**

Travail en full remote OK , il vous faudra bien sûr accepter d'aller voir votre équipe une fois par mois environ, sur Sophia, selon aussi l'actu. des déplacements autorisés dans le pays.

PROCESS HABITUEL DE RECRUTEMENT AVEC NOTRE CLIENT

2 entretiens au minimum :

- L'un pour : se présenter, présenter le poste, voir si le feeling passe mutuellement.
- Le second : plus technique, sans forcément de test mais avec plusieurs membres de l'équipe de production.