



SYSTEM ENGINEER FÜR IDENTITY & ACCESS MANAGEMENT (M/W/D)

Blum stellt Klappen-, Scharnier-, Auszugs- und Pocketsysteme für Möbel her, die in über 120 Märkte geliefert werden. Wusstest du, dass sich bei uns rund 350 Informatikerinnen und Informatiker um unsere moderne IT-Umgebung kümmern? Unser interdisziplinäres Team sorgt in enger Zusammenarbeit mit internen und externen IT-Partnern für die optimale technische Unterstützung der Benutzer- und Berechtigungsverwaltung.

DU

- ... arbeitest im Team an der Weiterentwicklung unserer IT-Lösungen im Themenfeld des Identity & Access Management (IAM) und implementierst neue Anforderungen in unserem IAM-System "One Identity Manager"
- ... betreust die Komponenten des zentralen IAM, sorgst für dessen Zuverlässigkeit und bist verantwortlich für den reibungslosen Betrieb
- ... baust zusammen mit den Experten Schnittstellen zu Drittsystemen – der pragmatische Einsatz von Programmier- bzw. Scripting-Sprachen (z.B. .NET, PowerShell) sowie Schnittstellentechnologien (z.B. Webservice, REST) hilft dir dabei
- ... stehst für Implementierungsfragen und Fehleranalysen gerne zur Verfügung und kümmerst dich um die Einbindung der Software-Hersteller und Serviceprovider

WIR

- ... suchen einen Teamplayer, mit einer soliden IT-Grundausbildung (HTL-Informatik, IT-Lehre, o.ä.), idealerweise mit Erfahrung in der Systembetreuung bzw. im System Engineering
- ... setzen in vielen Bereichen auf Dritthersteller-Software - ein entsprechendes Vorwissen zu Benutzerverwaltungs- und Authentifizierungssystemen z.B. Active Directory, Entra ID, hilft dir, dich rasch einzuarbeiten
- ... legen Wert auf eine genaue und gewissenhafte Arbeitsweise - der verantwortungsvolle Umgang mit sensiblen und vertraulichen Informationen ist für dich selbstverständlich

Julius Blum GmbH

Nina Rauter

Telefon +4355787054659

Gesetzlich verpflichtender Hinweis: Das tatsächliche Gehalt liegt über dem Metaller-KV und orientiert sich an der beruflichen Qualifikation und Erfahrung sowie am Vorarlberger Arbeitsmarkt.