

Computeranimation

Lehraufträge im Bereich Computeranimation und Games (Master)

Der Studiengang MultiMediaArt an der Fachhochschule Salzburg bietet in den Fachbereichen Mediendesign, Video-Film, Computeranimation, Audio und Video-TV eine umfassende Ausbildung für MultimediagestalterInnen.

Wir suchen LektorInnen für folgende Lehrveranstaltungen ab dem Wintersemester 2009:

- Characteranimation Masterworkshop
- Realtime Animation & Modelling
- Visual Effects Principles
- Set Supervision
- Visual Effects Production
- Advanced Rendering
- Advanced Postproduction Computeranimation
- Gastvorträge über Computerspielproduktion, Management, Finanzierung etc.

Ihre Voraussetzungen:

Fachspezifischer Abschluss, pädagogisch-didaktische Erfahrung erwünscht (Lehrerfahrung im Hochschulbereich von Vorteil), mehrjährige facheinschlägige Berufserfahrung (im relevanten Fachbereich). Angesprochen sind Personen, die aufgrund ihrer Ausbildung, der beruflichen Tätigkeit und Erfahrung den Studierenden den Bezug zur Praxis bzw. erforderlichen Theorie vermitteln können. Die Anstellung erfolgt in Form eines freien Dienstvertrages (§ 4 Abs. 2 ASVG). Für eine Beschäftigung als externer Lehrbeauftragter erfolgt gemäß den Vorgaben der FHStG :

- Eine Beschäftigung ist maximal im Ausmaß von 6 Semesterwochenstunden möglich.
- Externe Lehrbeauftragte müssen nachweislich einer anderen voll sozialversicherungspflichtigen Erwerbstätigkeit nachgehen.

Bitte richten Sie Ihre aussagekräftige Bewerbung unter Angabe der Bewerbungskodes bis 15. Februar 2009 an:

E-Mail: humanresources@fh-salzburg.ac.at

oder per Post an: Fachhochschule Salzburg GmbH, Human Resources
Urstein Süd 1, 5412 Puch, Austria

Stellendetails Bereich Computeranimation und Games Art

LektorIn für Characteranimation Masterworkshop

Code: mma C01

Aufbauend auf bestehendem Wissen im Bereich Characteranimation, werden fortgeschrittenen Techniken im Characterausdruck, dem Umgang mit Character Rigs und der Characteranimation vermittelt.

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung im Bereich Highend-Characteranimation für Film

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009

LektorIn für Realtime Animation & Modelling

Code: mma C02

Spezielle auf den Bereich Games abgestimmte LV zum Thema Animation & Modelling. Themen sind sowohl richtiger Aufbau von Rigs und Animation, wie die Arbeit mit Z-Brush, Normalmaps und relevanten Techniken für den Export in Gameengines.

Voraussetzungen:

3 Jahre Berufserfahrung im Bereich Realtime Animation & Modelling.
Mindestens 2 veröffentlichte Spieleprojekte.

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009

LektorIn für Visual Effects Principles

Code: mma C03

Fundierung bestehenden Grundwissens im Bereich VFX.

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung im Bereich VFX für Film,
mindestens 2 durchgeführte Filmprojekte als VFX Artist.

Umfang / Art:

26 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009

LektorIn für Set Supervision

Code: mma C04

Arbeiten und Organisieren am Filmset für VFX Supervisoren

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung als VFX Supervisor in der TV oder Filmbranche.
Mindestens 3 durchgeführte Filmprojekte als VFX Supervisor

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Visual Effects Production

Code: mma C05

Arbeiten mit Filmfootage und VFX. Organisation und Abwicklung von VFX Shots

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung als VFX Artist

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Advanced Rendering

Code: mma C06

Rendering und Lightning jenseits des Standardworkflows. Erstellen produktionsorientierter Renderworkflows und custom solutions.

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung Shadingartist / Lightingartist.

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)
26 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009
Sommersemester 2010

LektorIn für Advanced Postproduction Computeranimation

Code: mma C07

VFX Compositing (Tools, Workflows, Solutions)

Voraussetzungen:

5 Jahre Berufserfahrung als Compositing Artist in der TV oder Filmbranche.
Mindestens 3 durchgeführte Filmprojekte als Compositing Artist.

Umfang / Art:

13 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

GastvortragendeR Spieleproduktion

Code: mma C08

Gastvortrag zu den Themen Kalkulation, Produktion & Business im Gamedevelopment

Umfang / Art:

3 Unterrichtseinheiten

Beginn:

Sommersemester 2010

Gastvortragende für Bereich Steuerung / Game

Für den Schwerpunkt „Steuerung“ im Masterstudiengang MultiMediaArt suchen wir Gastvortragende für folgende Themen:

- Multimedia Producing und Realisation / Game
- Entrepreneurship & Business Planung / Game
- Kalkulation & Kostenmanagement / Game
- Innovationsförderung & Projektevaluation / Game
- Finanzierung für Multimedia / Audiovisuelles Game
- Agenturleitung & Netzwerkmanagement / Game

Informationen zu den Gastvorträgen sowie die Bewerbungskodes finden Sie bei unseren Online-Jobausschreibungen im Bereich „Management & Kommunikation“.