

Augmented Reality & Game



Lehraufträge im Bereich Augmented Reality & Game

MultiMediaTechnology (mmt) ist ein medieninformatiknahes Bachelorstudium, das ganz auf die neue Medienwelt zugeschnitten ist. Schwerpunkte liegen in den Bereichen Augmented Reality & Game und Web & Communities.

Wir suchen eine/n

FachbereichsleiterIn für den Schwerpunkt „Augmented Reality und Game“
sowie **LektorInnen für folgende Lehrveranstaltungen ab dem Wintersemester 2009:**

- Game Development 1 und 2
- Business of Game
- Augmented Reality 1 und 2
- Computergrafik 1 und 2
- Echtzeitgrafik
- Interface Technologies
- Fachspezifisches Projektmanagement & Workflows

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

FachbereichsleiterIn für den Schwerpunkt „Augmented Reality und Game“

Bewerbungscode: **mmt 0802**

Die Fachhochschule Salzburg bietet seit 2008 den ingenieur-wissenschaftliche Bachelorstudiengang MMT an. Der Studiengang fokussiert eine medieninformatiknahe Ausbildung mit ausgeprägten Schwerpunkten in den Bereichen Web- bzw. Gamedevelopment sowie grafische Simulation und Augmented Reality.

Im mediaCUBE ist MMT mit dem künstlerisch-gestaltenden Studiengang MultiMediaArt in einem einzigartigen Ausbildungs- und Forschungskonzept interdisziplinär verbunden, um so die in der Praxis geforderte Zusammenarbeit zwischen TechnikerInnen und GestalterInnen in praxisübergreifenden Projekten schon während des Studiums zu simulieren.

Die Position:

Wir suchen eine engagierte Persönlichkeit, die den Bereich „Augmented Reality und Game“ im neu errichteten Studiengang MultiMediaTechnology gestaltet und aufbaut, sowie auch in die Konzeption eines neu aufzubauenden Masterstudienganges (Start 2011/12) mitwirkt. Ihr Aufgabengebiet umfasst neben der Lehrtätigkeit auch die selbstständige Durchführung von innovativen Medienprojekten im Fachbereich. Erwartet wird die Bereitschaft zu interdisziplinärer, projektorientierter Zusammenarbeit mit anderen Fächern und mit KooperationspartnerInnen aus Wirtschaft und Forschung.

Ihre Aufgaben sind:

- Hochschullehre im Bereich der angewandten Informatik (z.B. Computergrafik, Game-Development, Game KI und/oder grafische Simulation und/oder Augmented Reality)
- Betreuung von Projekten und Bachelor/Masterarbeiten
- Aufbau, Leitung und Weiterentwicklung des Fachbereichs, wie z.B. Themenplanung des Fachbereichs und Auswahl von LektorInnen, interne und externe Vernetzung des Fachbereichs, Qualitätssicherung etc.
- Aktive Mitgestaltung bei der Entwicklung und Positionierung des Bachelorstudiengang sowie Mitarbeit bei der Konzeption des MMT-Masterstudiengangs
- Akquirierung und Durchführung von Forschungs- und Wirtschaftsprojekten
- Aufbau von Kontakten zur Spieleindustrie

Ihr Profil:

- Ingenieurwissenschaftlicher Hochschulabschluss, Doktorat von Vorteil
- 3-5 jährige Industrietätigkeit und/oder Nachweis von mindestens 2 Spieleprojekten
- Lehrerfahrung, pädagogische und didaktische Fähigkeiten
- Aktives Forschungsinteresse im Fachbereich: z.B. Spiele, Serious Games, digitale Unterhaltung, kulturelle und soziale Aspekte von Spielen oder Augmented/Mixed Reality.
- Erfahrung in der Leitung von Teams oder interdisziplinären Projekten
- Ausgezeichnete Englischkenntnisse und Bereitschaft Lehrveranstaltungen auf Englisch abzuhalten
- Freude am Umgang mit Studierenden, hohe Sozialkompetenz
- Erwünscht sind Erfahrungen im Einwerben von Drittmitteln
- Von Vorteil sind Erfahrung und Ambitionen im Bereich der Forschung

LektorIn für Game Development 1

Code: mmt G01

Inhalte der einführenden Lehrveranstaltung sind Asset-Vorbereitung, Game Architekturen, Game-Authoring Systeme, Game-Engines und Grafik; praktische Umsetzung von Games

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss, Projektportfolio in Bereich Games, sehr gute Engine- und Frameworkkenntnisse, Kenntnisse in Bereich AI

Umfang / Art:

28 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)
42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009
Sommersemester 2010

LektorIn für Game Development 2

Code: mmt G02

Inhalte der weiterführenden Lehrveranstaltung sind: Spielelogik, Multiplayer Online Games, Game-Produktions-Prozess, Entwicklung und Optimierung für verschiedene Plattformen. Praktische Umsetzung von Games.

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss, Projektportfolio in Bereich Games, sehr gute Engine- und Frameworkkenntnisse, Kenntnisse in Bereich AI

Umfang / Art:

42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Business of Game

Code: mmt G03

Inhalte der einführenden Lehrveranstaltung sind: wirtschaftliche und rechtliche Aspekte von Games, typische Verträge und Vertragsbedingungen sowie die Rolle von Urheberrecht, Softwarepatente, Datenschutz, Jugendschutz.

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss, 3-5 Jahre praktische Erfahrung in der Game-Branche z.B. als Produce; kann Kontakte in die Gamesbranche vermitteln

Umfang / Art:

14 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Augmented Reality 1

Code: mmt G04

Inhalte der einführenden Lehrveranstaltung sind: AR Technologien (Input Devices, Tracking, Projektion und Rendering, Interaktion) sowie potenzielle Anwendungen

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss in (Medien)Informatik, praktische Projekte im Bereich AR/VR und/oder Mobile AR, kennt und nutzt entsprechende Frameworks

Umfang / Art:

14 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009

LektorIn für Augmented Reality 2

Code: mmt G05

Inhalte der weiterführenden Lehrveranstaltung sind: Software-Frameworks für Augmented- und Mixed-Reality, Konzeption und praktische Umsetzung von AR-Anwendungen.

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss in (Medien)Informatik, praktische Projekte im Bereich AR/VR und/oder Mobile AR, kennt und nutzt entsprechende Frameworks

Umfang / Art:

28 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Computergrafik 1

Code: mmt G06

Inhalte der einführenden Lehrveranstaltung sind: Computergrafik-Pipeline, Transformationen und Koordinatensysteme, Projektionen und Kameramodelle, Clipping und Rasterung, Sichtbarkeit, Geometrische Objekte, Kurven und Flächen. Übungen zur Grafikprogrammierung

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss in (Medien)Informatik, fundierte praktische Erfahrung in der Computergrafikprogrammierung (DirectX, OpenGL), Projektportfolio im Bereich Visualisierung und/oder Simulation

Umfang / Art:

42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2008

LektorIn für Computergrafik 2

Code: mmt G07

Inhalte der weiterführenden Lehrveranstaltung sind: Beleuchtung und Schattierung, Texture-Mapping, Ray-Tracing, Radiosity, Szenengraphen, 3D Visualisierung und Programmierbeispiele

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss in (Medien)Informatik, fundierte praktische Erfahrung in der Computergrafikprogrammierung (DirectX, OpenGL), Projektportfolio im Bereich Visualisierung und/oder Simulation

Umfang / Art:

42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009

LektorIn für Echtzeitgrafik

Code: mmt G08

Inhalte der vertiefenden Lehrveranstaltung sind: Shader Programmierung, Echtzeit-Effekte, Performance-Messung und Optimierung, Computergenerierte Landschaften und Programmierübungen

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss in (Medien)Informatik, fundierte praktische Erfahrung in der Computergrafikprogrammierung (DirectX, OpenGL), Projektportfolio im Bereich Visualisierung und/oder Simulation

Umfang / Art:

42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Interface Technologies

Code: mmt G9

Inhalte der weiterführenden Lehrveranstaltung sind: Display- und Projektionstechnik, Interaktionsgeräte, Tangible User Interfaces, Sensorik, Tracking. Praktische Übungen zu Interfacetechnologien

Voraussetzungen:

Hochschulabschluss, praktische Erfahrung mit Interaktionstechnologien, Projektportfolio im Bereich Ubiquitous Computing und Pervasive Computing

Umfang / Art:

42 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Sommersemester 2010

LektorIn für Fachspezifisches Projektmanagement & Workflows

Code: mmt G10

Inhalte der weiterführenden Lehrveranstaltung im Bereich Projektmanagement sind: Planung von Softwareprojekten, Vorgehensmodelle, Versionskontrolle, Bug-Tracking und Konfigurationsmanagement. Praktische Übungen für Game

Voraussetzungen:

3-5 jährige Erfahrung im Softwareprojektmanagement für Game, Erfahrung im Umgang mit Software- und Entwicklungswerkzeugen

Umfang / Art:

14 Unterrichtseinheiten / Integrierte Lehrveranstaltung (Vorlesung und Übung)

Beginn:

Wintersemester 2009