

Stellenausschreibung

An der Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar ist zum **nächstmöglichen Zeitpunkt** die Stelle eines/einer

künstlerischen Mitarbeiters / Mitarbeiterin (m/w/d) mit dem Titel »Creative Technologist«

zu besetzen. Die Stelle ist zunächst auf zwei Jahre befristet. Eine Verlängerung ist nach den geltenden Regelungen des Wissenschaftszeitvertragsgesetzes (WissZeitVG) möglich. Es handelt sich um eine Teilzeitstelle mit einer wöchentlichen Arbeitszeit von 32 Stunden. Die Beschäftigung dient auch der eigenen Weiterqualifikation.

Die Stelle **Creative Technologist** versteht sich als zentrale Anlaufstelle in der programmiertechnischen Grundausbildung und deren kreativer Implementierung für Studierende aller Studiengänge der Fakultät Kunst und Gestaltung. Sie soll insbesondere im Lehrangebot der Studiengänge Visuelle Kommunikation und Medienkunst/Mediengestaltung die Lücke zwischen digitalem Entwurf und zwei- bzw. dreidimensionaler Interaktionskonzepte und Anwendungsformen schließen. Die semestrale Lehrverpflichtung beträgt 10 SWS, entsprechend 3 Fachmodulen.

Gesucht wird eine motivierte und selbstständige, künstlerisch/gestalterisch geprägte Persönlichkeit mit hervorragender Qualifikation in den Bereichen Programmierung und Software-Entwicklung, die im Rahmen der gestalterischen Lehre wesentliche Konzepte, Methoden und Techniken des Creative Coding vermittelt und entsprechende Lehrangebote unter Vermittlung künstlerisch/gestalterischer Positionen erarbeitet. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf anwendungsorientierten Prozeduren und Entwicklungsumgebungen (Unity, p5.js, Xcode, node.js etc.) und diesbezüglichen Schnittstellen bzw. Prototypen. Hierzu wünschenswert sind einschlägige Lehrerfahrung im genannten Bereich sowie ein weitergehendes Verständnis für (kreative) Anwendungsformen programmierter Gestaltung in den Bereichen Medienkunst, Typografie oder Grafik Design. Hinzu kommen Erfahrungen mit Desktop-, Embedded- und Mobile-App-Programmierung, interaktiven Applikationen und künstlichen/immersiven Realitäten (VR/AR/MR). Erwartet werden organisiertes und eigenverantwortliches Handeln, ausgeprägte Teamfähigkeit sowie grundlegende Englischkenntnisse.

Aufgabengebiet:

- Vermittlung von Grundlagen der Programmierung wie Variablen, Operatoren, Datentypen, Kontroll-/Ablaufstrukturen und Algorithmen als gestalterische Praxis
- Vermittlung von Programmierentwicklung und -kompetenzen in Sprachen wie C#, C++, JavaScript oder Python
- Vermittlung von spezifischen Umsetzungs- und Anwendungsformen, insbesondere grafische Applikationen (einschließlich Front-/Backend), künstliche Realitäten und (mehrdimensionale) Mensch-Maschine/Maschine-Maschine-Interaktion
- Vermittlung von konzeptionellen Schnittstellen zu Anwendungen der Künstlichen Intelligenz und/oder des maschinellen Lernens
- Vermittlung von Pflege, Wartung und Dokumentation von programmierten Anwendungen und Prozessen
- Vermittlung von künstlerischen/gestalterischen Positionen in Bezug auf die Anwendung der oben genannten Kompetenzen
- Übernahme von administrativen und organisatorischen Aufgaben in der akademischen Lehre und Selbstverwaltung

Einstellungsvoraussetzungen:

- Erfolgreich abgeschlossenes, einschlägiges Master- oder Diplomstudium im genannten Schwerpunktbereich oder in angrenzenden Disziplinen
- Hervorragende Kenntnisse in Programmiersprachen wie C#, C++, JavaScript oder Python
- Nachweis von Erfahrungen in der Konzeption, Entwicklung und Umsetzung programmierter Werkzeuge und Anwendungen
- Grundlegende Englischkenntnisse in Wort und Schrift

Dienstrechtlich ist die Stelle der Professur Crossmediales Bewegtbild zugeordnet. Anfragen zu den Aufgaben und dem Anforderungsprofil richten Sie bitte per E-Mail an Prof. Jörn Hintzer unter joern.hintzer@uni-weimar.de.

Die Vergütung richtet sich nach den Bestimmungen des Tarifvertrages für den öffentlichen Dienst der Länder (TV-L) entsprechend den persönlichen Voraussetzungen bis zur Entgeltgruppe 13 TV-L.

Die Bauhaus-Universität Weimar verfolgt eine gleichstellungsfördernde, familienfreundliche Personalpolitik. Zu den strategischen Zielen der Universität gehört, den Frauenanteil in Lehre und Forschung zu erhöhen. Die Bauhaus-Universität Weimar bittet daher qualifizierte Künstlerinnen und Gestalterinnen ausdrücklich um ihre Bewerbung.

Schwerbehinderte Menschen werden bei gleicher Eignung bevorzugt berücksichtigt.

Ihre Bewerbung, mit den üblichen aussagekräftigen Unterlagen (inklusive Zeugniskopien und Abschlussarbeit), richten Sie bitte vorzugsweise per E-Mail als gebündeltes PDF-Dokument (max. 10 MB) unter Angabe der Stellenbezeichnung und der **Kennziffer K+G/KWP-04/21** bis zum **28. Juli 2021** an:

Bauhaus-Universität Weimar
Fakultät Kunst und Gestaltung
Dekanat
Geschwister-Scholl-Straße 7
99421 Weimar

E-Mail: dekanat@gestaltung.uni-weimar.de

Hinweise zum Datenschutz

Da der verschlüsselte Empfang Ihrer E-Mail seitens der Bauhaus-Universität Weimar nicht gewährleistet werden kann, bitten wir zum Schutz Ihrer personenbezogenen Daten im Falle der elektronischen Bewerbung um Übermittlung Ihrer Bewerbungsunterlagen per verschlüsselter PDF-Datei unter Benutzung der Kennziffer »**K+G/KWP-04/21**« als Passwort. Es wird darauf hingewiesen, dass bei unverschlüsselter Übermittlung der Bewerbung die Vertraulichkeit der Information für diesen Übertragungsweg nicht gewährleistet ist.

Bei der Übermittlung Ihrer Bewerbungsunterlagen in elektronischer Form gilt Ihre Zustimmung als erteilt, die E-Mail und deren Anhänge auf schädliche Codes, Viren und Spams zu überprüfen, die erforderlichen Daten vorübergehend zu speichern sowie den weiteren Schriftverkehr (unverschlüsselt) per E-Mail zu führen.

Die weiteren Hinweise zum Datenschutz gemäß Art. 13 EU-Datenschutzgrundverordnung (EUDSGVO) finden Sie unter: »Hinweise zum Datenschutz für Bewerberinnen und Bewerber« auf unsere Internetseite unter <https://www.uni-weimar.de/de/universitaet/aktuell/stellenausschreibungen/>