



2017-01-16

Forskarassistent i datavetenskap med fokus på visuell och interaktiv databehandling

till BTH, Blekinge Tekniska Högskola

med för närvarande placering vid *institutionen för kreativa teknologier i Karlskrona*

Diarienum: bth-3.1.1-0016-2017

Arbetsbeskrivning:

Anställningen är inriktad mot forskning och undervisning av högsta kvalitet inom området datavetenskap och relaterade ämnen (datorteknik, telekommunikation, etc.) vid institutionen för kreativa teknologier (DIKR). Undervisning på närliggande institutioner kan också förekomma vid behov. Forskningen har ett huvudfokus på visuell och interaktiv databehandling för avancerade applikationer så som datorspel, mobilspel, mobila multimediakommunikationssystem och relaterade nätverkade applikationer.

Arbetsuppgifterna inkluderar teoretiskt och experimentellt arbete inom området samt programmering. I synnerhet ska prestandabedömningar utvärdera lämpliga lösningar som förbättrar kvalitén på dessa applikationer. Därav innefattar arbetet teoretisk analys, statistisk analys, algoritmdesign, och implementation via mjukvarubaserade simuleringar och dokumentation i form av tekniska artiklar och rapporter. Undervisning och att skriva forskningsansökningar kommer också att vara en del av arbetsuppgifterna. Som forskare och lärare förväntas man delta i forskningsplanering och pedagogisk utveckling, samt deltagande vid institutionsmöten och relaterade aktiviteter.

Bedömningsgrunder:

Behörighetskrav:

Behörig att anställas som forskarassistent är den som har avlagt doktorexamen eller har uppnått motsvarande vetenskaplig kompetens. Främst bör den komma i fråga som har avlagt doktorexamen eller har nått motsvarande kompetens högst sju år före ansökningstidens utgång.

För denna anställning krävs:

- Avlagd doktorexamen inom datavetenskap, datorteknik, telekommunikationssystem, eller motsvarande.
- Regelbunden publicering i välrenommerade vetenskapliga konferenser och tidskrifter.
- Förmåga att arbeta självständigt såväl som i team.

Andra bedömningsgrunder

Dokumenterad erfarenhet och kunskap inom ett eller flera av områdena:

- Dokumenterad erfarenhet av kvantitativa och kvalitativa forskningsmetoder
- Experiment design och statistisk analys
- Vållutvecklade analytiska och problemlösningsförmågor
- Dokumenterad erfarenhet inom publicering av ISI tidskrifter
- Erfarenhet både inom analytisk och empirisk forskning
- Tidigare erfarenhet och deltagande i forskningsprojekt (i samarbete med industrin)

Avvägningen mellan bedömningsgrunderna:

Som bedömningsgrund värderas i första hand vetenskaplig skicklighet, och därefter vid pedagogisk skicklighet. Därutöver beaktas graden av administrativ och annan skicklighet som är av betydelse för anställningen. Vidare beaktas förmåga att samverka med det omgivande samhället, att informera om forskning och utvecklingsarbete, samt att bidra till institutionens verksamhet och utveckling av denna.

Tjänstgöringsomfattning:

100

Tillträde:

Enligt överenskommelse

Varaktighet:

6 månader.

Kontaktperson:

Prefekten vid Institutionen för kreativa teknologier Veronica Sundstedt, tel 0455-385850, veronica.sundstedt@bth.se

Fackliga företrädare är Mikael Åsman (SACO), tel 0455- 38 57 20 och Stina Valdenäs (TCO), tel 0455-38 54 40.

Instruktioner rörande utformningen av ansökan www.bth.se/bth/lediga-tjanster/ eller kan fås från personalavdelningen, tfn 0455-38 50 68.

I sin verksamhet behöver högskolan både kvinnors och mäns erfarenheter. Högskolan välkomnar därför ansökningar från både män och kvinnor till alla slag av anställningar

Välkommen med din ansökan märkt med diarienummer senast 2017-01-31 Skicka ansökan till: diarium@bth.se

Om institutionen:

Institutionen för kreativa teknologier (DIKR) har ett fokus på visuell och interaktiv datavetenskap vilket inkluderar discipliner såsom datorgrafik, visualisering, spelteknik och datoranvändning där människan står i centrum. En snabbt växande utmaning är insamling, bearbetning, analys och lämplig visualisering av data. Andra relevanta och centrala utmaningar inkluderar hur människor, på effektivt sätt, interagerar med datorer och hur förvärvade kunskaper kan integreras i design- och utvecklingsprocesser av nya tekniska lösningar. Exempelapplikationsområden inom grafik-, visualiserings- och interaktionstekniker är vetenskap, teknik, underhållning, hälsa, offentlig sektor, etc. Vår forskning sker i huvudsak inom följande områden:

- **Datorgrafik och visualisering:** Modellering, animering, rendering, virtual reality, bildbehandling och lämplig visualisering och kommunikation av 2D- och 3D-data.
- **Digital spelutveckling:** Spelutvecklingsprocesser, nya interaktionstekniker (biofeedback) för spel, serious games samt spel för underhållning.
- **Metoder och tekniker för människa-dator-system:** Människa-datorinteraktion, interaktionsdesign, användarstudier och ögonstyrnings- och ögonspårningstekniker.

DIKR är också involverade inom utbildning på civilingenjörs-, master-, och kandidatprogram.

DIKR har idag 20 anställda som består av professorer, lärare/forskare, doktorander och administrativ personal.

<http://www.bth.se/dikr>

BTH, Blekinge Tekniska Högskola

Blekinge Tekniska Högskola, BTH, är en av landets tydligast profilerade högskolor, där tillämpad IT och innovation för hållbar tillväxt står i fokus.

I den utbildning och forskning som vi bedriver integreras teknik och IT även med andra ämnen såsom stadsplanering, industriell ekonomi, design samt hälsa och vård för att bidra till att lösa samhällets utmaningar. Allt vi gör på BTH har tre tydliga perspektiv: innovation, hållbarhet och "in real life", det vill säga samarbete och utbyte med både näringsliv och samhälle. Utmärkande för BTH är det nära samarbetet med näringsliv och samhälle vilket genomsyrar både utbildning och forskning på såväl regional, nationell som internationell nivå. Vi bedriver utbildning och forskning på hög internationell nivå. På BTH finns två fakulteter – fakulteten för datavetenskaper och fakulteten för teknikvetenskaper.

Välkommen med din ansökan