



2018-05-22

Universitetsadjunkt i datavetenskap

till BTH, Blekinge tekniska högskola vid institutionen
för kreativa teknologier i Karlskrona

Diariernr: BTH 3.1.1-0338-2018

Arbetsbeskrivning:

I anställningen ingår undervisning på kandidat - eller magisternivå, främst inom området "Datavetenskap / Utveckling av digitala spel" med fokus på praktiska moment som laborationer och projekt.Handledning av studenter inom ämnesområdet kan också ingå. Anställningen avser undervisning inom program i digital spelutveckling. Anställningen är inriktad mot handledning och undervisning i skriptning (Lua/Python kopplat till C/C++), spelprogrammering i C/C++, och spelutvecklingsprojekt. Undervisning kan också förväntas i angränsande områden. Anställningen kan också innehålla administrativa uppgifter samt utveckling av kurser, nya och befintliga. Samverkan med det omgivande samhället förväntas också förekomma som en del av anställningen.

Behörighetskrav:

Behörig att anställas som universitetsadjunkt är den som dels har:

- avlagt högskoleexamen på avancerad nivå eller har motsvarande kompetens eller har någon annan skicklighet som är av betydelse med hänsyn till anställningens ämnesinnehåll och de arbetsuppgifter som ska ingå i anställningen,
- visat pedagogisk skicklighet.

För vidare information om behörighetskraven se "Riktlinjer för anställning av lärare och utnämning av docent vid Blekinge Tekniska Högskola".

Meriterande kvalifikationer

- Dokumenterad erfarenhet av undervisning och kursutveckling
- Dokumenterad undervisningserfarenhet av skriptning (Lua/Python kopplat till C/C++)
- Dokumenterad undervisningserfarenhet av spelprogrammering i C/C++
- Dokumenterad undervisningserfarenhet av grafikprogrammering (C++, Direct3D 11+, OpenGL 4+, realtidsgrafik)
- Dokumenterad erfarenhet av samverkan med det omgivande samhället
- Goda kunskaper i engelska och svenska, både muntligt och skriftligt.
- God kommunikations- och samarbetsförmåga

Avvägningen mellan kvalifikationerna

Först bedöms ämneskompetensen och därefter i lika mån den vetenskapliga och pedagogiska skickligheten i lika mån. Därefter bedöms den sökandes förmåga att samverka med det omgivande samhället.

Tjänstgöringsomfattning:

100%

Tillträde:

Enligt överenskommelse

Varaktighet:

Tillsvidare

Kontaktpersoner:

Veronica Sundstedt, tel 0455-38 58 50

Mikael Åsman (SACO), tel 0455- 38 57 20

Carina Petersson (OFR), tel 0455-38 50 28

Ansökan:

Välkommen med din ansökan märkt med diarienummer **senast 2018-09-30**. Skicka ansökan till: diarium@bth.se

Instruktioner rörande utformningen av ansökan finns på www.bth.se/lediga-tjanster eller kan fås från HR-avdelningen, tfn 0455-38 50 16.

Övrigt:

Vi har valt medier för denna rekrytering och undanber oss därför kontakt med annonssäljare eller andra säljare av rekryteringstjänster.

Institutionen för kreativa teknologier

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. Exempel på applikationsområden inom grafik-, visualiserings- och interaktionstekniker är vetenskap, teknik, multimedia för mobila enheter, underhållning, infotainment, hälsa, offentlig sektor, etc. Vår forskning sker i huvudsak inom följande områden:

- *Datorgrafik och visualisering: Modellering, animering, rendering, virtuell verklighet (VR), utökad verklighet (AR), analys och behandling av bild- och videodata samt effektiv 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, visuell perception, användarstudier och ögonstyrnings- och ögonspårningstekniker.*

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

DIKR har ca 22 anställda som består av professorer, lärare/forskare, amanuenser, doktorander och administrativ personal.

BTH, Blekinge Tekniska Högskola

är en av landets tydligast profilerade högskolor, där 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.