



2018-05-22

Biträdande professor i datavetenskap

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

Diariernr: BTH 3.1.1-0339-2018

Arbetsbeskrivning:

Anställningen avser en biträdande professor med fokus på visuell och interaktiv datavetenskap, vilket inkluderar discipliner som datorgrafik, visualisering, spelteknik och datoranvändning där människan står i centrum. I anställningen ingår att utveckla vår växande forsknings- och utbildningsmiljö inom visuell och interaktiv datavetenskap vid campus Gräsvik, tillsammans med befintliga forskare och lärare. Utvecklingsarbetet bör ske i samverkan med omgivningen, företag och samhället. Dessutom ingår undervisning på kandidat-, magister- och doktorandnivå - främst i utbildningsprogram och forskning inom spelteknikområdet. I arbetet ingår även att skriva ansökningar om externa forskningsmedel på såväl nationell som internationell nivå.

Behörighetskrav:

Behörig att anställas som biträdande professor som är meriterad med särskilt fokus på vetenskaplig skicklighet är den som har:

- Avlagt doktorsexamen (alt konstnärlig doktorsexamen),
- Forskarhandledarutbildning,
- Dokumenterad förmåga att kunna ta ansvar som huvudhandledare,
- Visat vetenskaplig skicklighet,
- 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 och god kvalitet av teoribildning, metodutveckling och forskning i visuell och interaktiv datavetenskap
- Dokumenterad god kvalitet och bredd på pedagogiska meriter; kursutveckling och kursgenomförande relevanta för ämnesområdet
- Dokumenterad erfarenhet av informations- och vetenskaplig visualisering, virtuell verklighet (VR), förstärkt verklighet (AR), forskningsmetodik
- Dokumenterad erfarenhet av att söka och beviljas extern finansiering
- Dokumenterad erfarenhet av samarbete med relevanta aktörer inom industri/offentlig sektor
- Dokumenterad god kommunikations- och samarbetsförmåga
- Dokumenterade goda kunskaper i engelska och svenska (vi förväntar oss att en icke svenskspråkig befattningshavare är villig att förvärva kunskaper i svenska för att senare kunna undervisa på detta språk)

Avvägningen mellan kvalifikationerna:

Först bedöms ämneskompetensen och därefter i lika mån den vetenskapliga och pedagogiska skickligheten inom visuell och interaktiv datavetenskap i lika mån.

Tjänstgöringsomfattning:

100%

Tillträde:

Enligt överenskommelse

Varaktighet:

Tillsvidare

Kontaktpersoner:

Veronica Sundstedt, prefekt, 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 2018-08-12**. Skicka ansökan till: diarium@bth.se. I sin verksamhet behöver högskolan både kvinnors och mäns erfarenheter. Högskolan välkomnar därför ansökningar från både män och kvinnor till alla slag av anställningar.

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.