Stellenbezeichnung: 3D-Artist für Immersive Learning und Teilprojektleitung (w/m/d)

Der Aufgabenbereich umfasst insbesondere:

* Konzeption und Umsetzung von komplexen VR-Environments im Bildungskontext
* Durchführung, Anleitung und Reflexion von VR-Testungen mit Studierenden, Lehrenden, Schülern und interessierten Unternehmensangehörigen
* Evaluation von VR-Anwendungen/Lösungen im technischen und didaktischen Sinne
* Beratung von Lehrenden und Studierenden sowie Studierendeninteressierten z.B. während offenen Werkstätten, Informationstagen oder anderen Anlässen
*

Ihre Voraussetzungen:

* Bachelor in Mediendesign, Schwerpunkt 3D und Visualisierung oder vergleichbare Ausbildung und Erfahrung
* Erfahrung mit VR-Entwicklung und Optimierung von 3D-Assets
* Fortgeschrittene Fähigkeiten in 3D-Asset Erstellung mit Maya/Blender und Texturierung in Substance Painter und Designer
* Erfahrung im Bereich Software Engineering und objektorientierter Programmierung in Unity und Unreal
* Intersse an mediendidaktischen Fragestellungen
* Bereitschaft zur wissenschaftlichen Tätigkeit

Ansprechperson für fachliche Fragen: Jochen T. Weißenrieder (jochen.weissenrieder@rwu.de)

Bewerbungsfrist:

Hinweise:

Die Erstellung und konsequente Anwendung eines Anforderungskatalogs (fachliche und persönliche Voraussetzungen), sowie geeigneter Bewertungskriterien für alle Stufen des Auswahlprozesses, tragen zur Wahrung von Transparenz und Chancengleichheit im Einstellungsprozess bei.

Es können z. B. zwingend erforderliche oder wünschenswerte Voraussetzungen und ggf. Voraussetzungen, die vorteilhaft sind, aufgezählt werden. Je detaillierter die Anforderungen, desto eingeschränkter ist die Bewerberansprache. Je allgemeiner, desto breiter. Eine Passung auf die ausgeschriebene Stelle bzw. die vorgesehenen Tätigkeiten kann sich aber ggfs. schwieriger gestalten.