



DSZ/K/8/2016

**DZIEKAN WYDZIAŁU SZTUKI
UNIwersYTETU RZESZOWSKIEGO
ogłasza konkurs
na stanowisko ASYSTENTA
w Zakładzie Grafiki Warsztatowej i Projektowej
Wydziału Sztuki**

Do konkursu mogą przystąpić osoby, które spełniają wymogi określone w znowelizowanej Ustawie Prawo o Szkolnictwie Wyższym z dnia 27 lipca 2005 r. (zmiany wprowadzone ustawą o zmianie Ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym z dnia 18 marca 2011 r.)

Kandydaci winni złożyć następujące dokumenty:

1. Podanie o zatrudnienie skierowane do JM Rektora UR;
2. Życiorys artystyczny, kwestionariusz osobowy;
3. Odpis dyplomu magisterskiego;
4. Udokumentowany dorobek artystyczny, dydaktyczny;
5. Autoreferat;
6. Opinia przełożonego oceniająca dotychczasową pracę dydaktyczną;
7. Oświadczenie wymagane zgodnie z art. 109 u.1 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym oraz zgoda na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji;
8. Oświadczenie Kandydata, że Uniwersytet Rzeszowski będzie podstawowym miejscem pracy w przypadku wygrania konkursu.

Wymagania:

1. Wymagane wykształcenie: magister sztuki;
2. Posiadanie wykształcenia pedagogicznego w stopniu co najmniej licencjata.
3. Doświadczenie dydaktyczne w prowadzeniu zajęć dydaktycznych z przedmiotów dotyczących grafiki projektowej, np. projektowania graficznego, form reklamowych, komunikacji wizualnej, grafiki 3D, typografii z elementami liternictwa, podstawy technologii cyfrowych, projektowania 2D i 3D oraz warsztatów projektowych.
4. Doskonała znajomość programów z pakietu Adobe (Illustrator, Photoshop, In Design, Acrobat Pro, Flash Professional) i programu Corel Draw.
5. Bardzo dobra znajomość programów 3D: Blender, Cinema 4D, Substance Painter, Marvelous Designer, Headus UV Layout, Lightmap HDR Light Studio.
6. Podstawowa znajomość programów 3D z pakietu Autodesk (Maya, 3ds Max itd.)
7. Doświadczenie i znajomość trendów w dziedzinie interaktywnej grafiki 3D (obsługa Microsoft Kinect, Delicode NI mate).
8. Podstawowa znajomość przynajmniej jednego silnika do budowania 3D ger (np. Unity, Unreal Engine) oraz doświadczenie w dziedzinie 2D ger.
9. Obsługa silników renderujących (Keyshot, Octane Render, Cycles Render, Arnold Render) w tym bardzo dobra znajomość działania Globalnej Iluminacji (GI)
10. Doświadczenie w dziedzinie wizualizacji produktów za pomocą grafiki 3D, photogrametrii i skanowania ogólnego 3D (Skanect, Agisoft Photoscan).

11. Znajomość podstaw języka Python i możliwości jego zastosowania w grafice 3D.
12. Udokumentowane doświadczenie w przygotowaniu publikacji do druku (zrealizowane publikacje wydawnicze).
13. Znajomość aktualnych tendencji i trendów w projektowaniu graficznym oraz grafice 3D.
14. Upublicznione prace projektowo-graficzne.
15. Udział i nagrody w konkursach projektowo-graficznych.
16. Biegła znajomość obsługi sprzętu komputerowego oraz innych urządzeń cyfrowych.
17. Dobra znajomość języka polskiego.
18. Dobra znajomość języka obcego nowożytnego.
19. Udokumentowane dodatkowe kwalifikacje.

Dokumenty należy złożyć: Dziekanacie Wydziału Sztuki:

Al. mjr. W Kopisto 2a, 35-315 Rzeszów (pok. 37)

Termin składania dokumentów upływa w dniu: 16.06.2016r.

Rozstrzygnięcie konkursu: 16.06.2016r.