

PROFESSUR FÜR GAME ART AND DESIGN

Vorbemerkung

Die Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen ist eine staatlich anerkannte Kunsthochschule in privater Trägerschaft. Die HBK Essen setzt in Lehre und Forschung den Fokus auf ganzheitliche und fachübergreifende Denk- und Arbeitsansätze und die Verbindung von Kunst- und Gestaltungspraxis, kunstbezogener Theorie und Wissenschaft. Sie steht für ein offenes Bildungssystem, in dem Menschen unabhängig von ihrem Alter und ihrer Herkunft ihre künstlerischen und gestalterischen Talente entdecken, diese weiterentwickeln und in der Gesellschaft wirksam einsetzen können.

Derzeit bietet die HBK Essen sechs grundständige Studiengänge im Bereich der freien bildenden Kunst und des Designs an, die in der Fakultät für Kunst und Design zusammengefasst sind:

B.F.A.-Studiengang: Bildhauerei

B.F.A.-Studiengang: Fotografie/Medienkunst

B.F.A.-Studiengang: Malerei/Grafik

B.A. Digital Media Design

B.A. Game Art and Design

B.A. Digitales Produktdesign

Jeder Studiengang bildet dabei ein eigenes Fachgebiet mit gleicher Bezeichnung.

Daneben besteht das Institut für Kunst- und Designwissenschaft, das das Curriculum für die theoretisch-wissenschaftlichen Lehrinhalte aller Studiengänge anbietet.

An der Fakultät für Kunst und Design ist zum 01.10.2020 folgende Stelle zu besetzen:

Professur für Game Art and Design

Kennziffer: P19-GAD-2020

Bruttogehalt: 60.600 € p.a.

Besetzbar ab: 01.10.2020

Lehrverpflichtung: 20 LVS

Ihre Aufgaben

Sie vertreten die Professur in der Lehre und im Bereich angewandter Forschung sowie künstlerischer Projekte. Im Rahmen der Professur übernehmen Sie insbesondere Lehrveranstaltungen im Bachelorstudiengang Game Art and Design. Des Weiteren sind gemeinsame und interdisziplinäre Lehrveranstaltungen mit den Studiengängen Digital Media Design und Digitales Produktdesign sowie den künstlerischen Studiengängen geplant. Die Mitwirkung an der inhaltlichen und strukturellen Konzeption des Studiengangs, innerhalb der Selbstverwaltung der Hochschule und beim Ausbau des Netzwerkes mit regionalen, nationalen und internationalen Akteuren und Institutionen wird vorausgesetzt.

Ihr Profil

- Sie verfügen über eine mehrjährige, umfassende Praxis in der Konzeption, Gestaltung und Produktion digitaler Spiele, bzw. interaktiver Medien mit spielerischem oder explorativem Schwerpunkt. Zu Ihren Werken gehören z.B. Anwendungen für Desktop Computer, mobile Geräte, Spielekonsolen, AR-/VR-Systeme oder interaktive Installationen und Exponate.
- Sie sind erfahren im Entwurf von Erzählstrukturen, Spielmechaniken sowie Interaktionsprinzipien.

- Sie verfügen über eine umfangreiche Kompetenz in Bezug auf die Visualisierung von Spielkonzepten sowie der grafischen Gestaltung von Assets zur Erstellung von Prototypen.
- Sie sind mit technischen Produktionsabläufen vertraut und haben ein Grundverständnis über die Funktionsweise von Game Engines. Wünschenswert – aber keine Voraussetzung – sind Programmierkenntnisse.
- Sie haben einen Überblick über aktuelle branchenspezifische Tendenzen und eine klare individuelle Vorstellung über die zukünftige Ausrichtung des Mediums im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext.
- Sie haben Freude sowohl an der Vermittlung von Wissen als auch im Austausch mit Studierenden.
- Sie verfügen über verhandlungssichere Englischkenntnisse in Wort und Schrift als Basis für internationale Netzwerkarbeit.

Wir bieten Ihnen ...

eine anregende Arbeitsatmosphäre im Spannungsfeld zwischen Kunst und Design, sowie bei der interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen den Fachgebieten. Sie erhalten einen breiten Gestaltungsspielraum bei der Weiterentwicklung des Fachgebiets und bei der Umsetzung eigener Vorstellungen im Bereich der Lehre und Forschung, sowie Zugang zu einer Vielzahl von zukunftsweisenden Technologien.

Einstellungsvoraussetzungen

Ein einschlägiger Hochschulabschluss und mindestens fünf Jahre Berufserfahrung werden vorausgesetzt. Die Bewerberin/der Bewerber muss über Lehrerfahrung an einer Hochschule verfügen und pädagogische und didaktische Eignung nachweisen können. Darüber hinaus gelten die Regelungen der Berufsordnung der HBK Essen sowie die allgemeinen Einstellungsvoraussetzungen nach § 29 Kunsthochschulgesetz NRW.

Ein hohes und verlässliches Engagement bezüglich der Lehre und Betreuung der internationalen Studierenden, bei der Mitwirkung an interdisziplinären Projekten sowie bei der aktiven, hochschuladäquaten Ausgestaltung von Forschung, Kunst- und Designausübung wird erwartet. Darüber hinaus wird die Bereitschaft zur aktiven Teilnahme an der Organisation und Weiterentwicklung der HBK Essen, zur kollegialen Zusammenarbeit und zur Mitwirkung in Organen/Gremien der akademischen Selbstverwaltung vorausgesetzt.

Die HBK Essen strebt eine Erhöhung des Anteils von Frauen im künstlerischen und wissenschaftlichen Bereich an und fordert deshalb Frauen ausdrücklich auf, sich zu bewerben. Schwerbehinderten Bewerberinnen/Bewerbern wird bei im Wesentlichen gleicher fachlicher und persönlicher Eignung der Vorrang gegeben. Bewerbungen von Menschen mit Migrationshintergrund werden begrüßt.

Die Stelle wird unbefristet vergeben.

Bewerbungszeitraum

Bewerbungsschluss ist der 28.02.2020. Es gilt der Zeitpunkt des Eingangs der E-Mail in dem Postfach der HBK Essen. Die Veröffentlichung erfolgte ab dem 13.01.2020 im Internet.

Kontakt

Bitte richten Sie Ihre Bewerbung mit einem Motivationsschreiben, einem Portfolio, einer Lehr- und Forschungsskizze für das Fachgebiet sowie den üblichen Unterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Urkunden, Verzeichnis Schriften und Lehrveranstaltungen) bis zum 28.02.2020 unter Angabe der Kennziffer P19-GAD-2020 ausschließlich in elektronischer Form per E-Mail an berufungskommission@hbk-essen.de. Möglich ist die Abgabe in Form einer oder mehrerer PDF-Dateien als Anlage mit einer maximalen Größe

von gesamt 20 MB oder als Downloadlink. Links zu weiteren Quellen wie z.B. Videomaterial können ebenso angegeben werden.