

AUSSCHREIBUNG

An den technisch-gewerblichen Zentrallehranstalten sowie am Bundesinstitut für Sozialpädagogik Baden gelangen mit Beginn des Schuljahres 2018/2019 voraussichtlich nachstehende Lehrer- und Lehrerinnen-/Erzieher- und Erzieherinnenstellen zur Besetzung.

Die Bewerbung ist unter denselben inhaltlichen Vorgaben, wie in den allgemeinen Ausschreibungsbedingungen, GZ 618/27-III/4/2018 veröffentlicht, möglich, jedoch nur online in der Jobbörse des Bundes unter

<http://www.jobboerse.gv.at>

vorzunehmen.

Zentrallehranstalten, die direkt dem Bundesministerium unterstehen, sind:

1. Höhere Bundeslehr- und Versuchsanstalt für Textilindustrie und Datenverarbeitung,
HTL Spengergasse
1050 Wien, Spengergasse 20, Tel.: 01/546 15,
Internet: www.spengergasse.at
2. Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt,
Die Graphische
1140 Wien, Leyserstraße 6, Tel.: 01/9823914,
Internet: www.graphische.net
3. Höhere Bundeslehr- und Versuchsanstalt für chemische Industrie,
Die Rosensteingasse
1170 Wien, Rosensteingasse 79, Tel.: 01/486 14 80,
Internet: www.htl17.at
4. Höhere technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt
Technologisches Gewerbemuseum - TGM – Die Schule der Technik
1200 Wien, Wexstraße 19-23, Tel.: 01/33 126,
Internet: www.tgm.ac.at
5. Bundesinstitut für Sozialpädagogik,
BISOP Baden
2500 Baden, Elisabethstraße 14-16, Tel.: 02252/482 82,
Internet: www.bisopbaden.ac.at

Die in Klammern angeführte Zahl ist die Wochenstundenzahl. Gelangt eine Stelle nicht nur vertretungsweise/vorübergehend, sondern auf Dauer zur Besetzung, wird auf diesen Umstand durch den Vermerk „/D“ hingewiesen.

Höhere Bundeslehr- und Versuchsanstalt für Textilindustrie und Datenverarbeitung
1050 Wien, Spengergasse 20

Deutsch: Bewerber/innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt (12, 20/D) und Unterricht in der Abendschule (17:10 – 22:00) (10/D); Mathematik/Angewandter Mathematik und themenverwandte Fächer: Bewerber/innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt (40/D); Englisch: Bewerber/innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt. Unterricht in der Abendschule (Zeitraum 13:25 – 22:00) (30); Datenbankentwicklung: Ausgezeichnete Kenntnisse in Datenmodellierung und Datenbankabfragesprachen (PL/SQL, Oracle). Kenntnisse der theoretischen Grundlagen der Datenmodellierung. Einsatz von gängigen Modellierungswerkzeugen im Datenbankbereich. Mehrjährige Erfahrung im Bereich Datenzugriff aus gängigen Programmiersprachen heraus. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht. Unterricht in der Abendschule (Zeitraum 13:25 – 22:00 Uhr) (20); Ausgezeichnete Kenntnisse in Datenmodellierung und Datenbankabfragesprachen (PL/SQL, Oracle). Kenntnisse der theoretischen Grundlagen der Datenmodellierung. Einsatz von gängigen Modellierungswerkzeugen im Datenbankbereich. Mehrjährige Erfahrung im Bereich Datenzugriff aus gängigen Programmiersprachen heraus. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (20); Netzwerktechnik: Akademiker/in mit ausgezeichneten Kenntnissen sowie Erfahrung im Bereich Netzwerktechnik sowie Client- und Server-Betriebssysteme; Bevorzugt Industriezertifikat CCNA sowie Microsoft- oder Linux-Zertifizierung. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht. Vorwiegend in der Abendschule (Zeitraum 13:25 – 22:00 Uhr) (10); Hardware-Laboratorium und Hardwarepraktikum, Computerpraktikum: Sehr gute PC-Hardwarekenntnisse (Konfiguration, Reparatur, Testen). Kenntnisse sowie Erfahrung in Telekommunikation, Betriebssysteme. Vorwiegend in der Abendschule (Zeitraum 13:25 – 22:00 Uhr) (70); Biologie, Medizin, Gesundheit: Biologe/in mit Schwerpunkt organischer Chemie und Biochemie im Einsatzbereich der Medizininformatik. Bewerber/innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt (25); Gesundheitsökonomie: Expertin/Experte für das österreichische Gesundheitswesen, Krankenhausbetrieb und Gesundheitsökonomie (5); Mediendesign – Animation / Illustration: Fachwissen und Praxis im Bereich des Animationsfilms und der Illustration. Branchenübliche Softwarekenntnisse (Adobe Creative Suite / CC, Toon Boom Harmony und/oder TV Paint) erforderlich. Bewerber/innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Film- und Animationsstudios) und/oder dem Bildungsbereich werden bevorzugt gereiht (15); Medientheorie & Kommunikation: Publizist/in mit Erfahrung aus dem

Bereich Rundfunk / Film und Fernsehen (Kommunikationswissenschaften), Film- und Mediengeschichte. Bewerber/innen mit Erfahrung im Bereich Training/ Kommunikation werden bevorzugt. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (10); Mediendesign (3D-Visualisierung): 3D-ARTIST; Fachwissen im Bereich der 3-dimensionalen Raum-, Character- und Produktvisualisierung sowie Animation und Gamedesign. Branchenübliche Softwarekenntnisse (Adobe Creative Suite CC / Autodesk Maya) erforderlich. Bewerber/innen mit mehrjähriger Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign/Film- und Animationsstudios) werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (25); Mediendesign und Medientechnik (Ton): FOLEY ARTIST, Fachwissen und Praxis im Bereich der Nachsynchronisierung, Vertonung, Filmmusik, und Post Production. Branchenübliche Softwarekenntnisse (Adobe Creative Suite / CC, Audibearbeitung, Audition, Ableton) erforderlich. Bewerber/innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Ton/ Film- und Animationsstudios) werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (20); Medien/Film – Kamerafrau/mann – Cutter/in: Technologie der Medien – Mediendesign, Digitale Bildbearbeitung – Entwurf (Audiovisuelles Mediendesign): Filmschaffende mit Praxis im Bereich angewandter und bildender Kunst – Branchenübliche Softwarekenntnisse insbesondere Postproduction (Adobe Creative Suite / CC, Premiere, After Effects) erforderlich. Bewerber/innen mit Erfahrung in der Filmproduktion werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (10); Medienwirtschaft: Fachwissen und Praxis im Bereich Film- und/ oder Spielefinanzierung, Unternehmensgründung und Projektumsetzung in Kreativbetrieben, Abgeschlossenes fachspezifisches Master-/Diplom,-studium. Bewerber/innen mit Erfahrung in der Kreativwirtschaft werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (10); Gamedesign – Programmierung: Fachwissen und Praxis im Bereich Gamedesign, Programmierung (C#), Programmierung mit Unity3D und C#. Abgeschlossenes fachspezifisches Master/Diplom Studium. Erfahrung in der Anwendung von agilem Projektmanagement (Scrum, Kanban, etc.) sowie Erfahrung mit GIT als Versionskontrollsystem von Vorteil. Bewerber/innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign- und Multimediastudios) werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (70); Technologie und angewandte Informatik (3D): Spezialist/in für den Bereich digitaler architektonischer Visualisierung, branchenübliche Softwarekenntnisse, Autodesk AutoCAD, 3dsMax, (Mental Ray, Arnold) unbedingt erforderlich. Abgeschlossenes fachspezifisches Master/Diplom Studium. Bewerber/innen mit Erfahrung in architektonischer 3D-Visualisierung werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (10); Werkstätte – Mechanik: Berufserfahrung im Bereich der mechanischen Fertigungstechnik insbesondere Erfahrung im Bereich der Wartung- und Instandhaltung von Maschinen und Einrichtungen (10); Werkstätte Modellbau:

Berufserfahrung im Bereich Modellbau (Herstellung) insbesondere in Bereichen der Innenraumgestaltung, Architekturmodellen und Bühnenbild (10); Englisch: Lehrtätigkeit im Unterrichtsgegenstand Englisch, Bewerber/innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt (20/D); Datenbankentwicklung: Ausgezeichnete Kenntnisse in Datenmodellierung und Datenbankabfragesprachen (PL/SQL, Oracle). Kenntnisse der theoretischen Grundlagen der Datenmodellierung. Einsatz von gängigen Modellierungswerkzeugen im Datenbankbereich. Mehrjährige Erfahrung im Bereich Datenzugriff aus gängigen Programmiersprachen heraus. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht, Unterricht in der Abendschule (Zeitraum 13:25 – 22:00 Uhr) (40/D); Technische Informatik: Vermittlung von Kenntnissen im Bereich Hardwarearchitektur und computerinterne Informationsdarstellung. Erstellung von Webseiten mit Hilfe aktueller JavaScript Frameworks und serverseitigen Skriptsprachen. Konfiguration und Administration von Linux und Windows auf Basis von Powershell bzw. Bash. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (20/D); Netzwerktechnik: Akademiker/in mit ausgezeichneten Kenntnissen sowie Erfahrung im Bereich Netzwerktechnik sowie Client- und Server-Betriebssysteme, Bevorzugt Industriezertifikat CCNA sowie Microsoft- oder Linux-Zertifizierung. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (20/D); Mediendesign (3D-Visualisierung): 3D-ARTIST; Fachwissen im Bereich der 3-dimensionalen Raum-, Character- und Produktvisualisierung sowie Animation und Gamedesign. Branchenübliche Softwarekenntnisse (Adobe Creative Suite CC / Autodesk Maya) erforderlich. Bewerber/innen mit mehrjähriger Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign/Film- und Animationsstudios) werden bevorzugt gereiht. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht (45/D); Kath. Religion (20/D)

Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt

1140 Wien, Leyserstraße 6

Angewandte Mathematik (28); Englisch (10); Geografie, Geschichte und Politische Bildung (6); Darstellung und (24); Entwurf: Kenntnisse Grafik- und Kommunikationsdesign (10); Entwurfsprojekt (7); Kommunikationsdesign (8); Medienlabor (3); Medientechnologie und angewandte Informatik (28); Technologie der Medien (9); Typografie (2); Digitaldruck und Endfertigung – Werkstätte und Produktion (4); Mediengestaltung und Webdesign (6); Medienproduktion (3); Mediengestaltung (16); Medienproduktion (16)

Höhere Bundeslehr- und Versuchsanstalt für chemische Industrie1170 Wien, Rosensteingasse 79

Analytische Chemie und instrumentelle Analyse: Abgeschlossenes TU-Studium der Technischen Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis, bevorzugt Erfahrung in EDV-gestützter elektronischer Messdatenerfassung und Messtechnik (52, 40/D); Organische Chemie: Abgeschlossenes Diplomstudium der Technischen Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis (22/D); Physikalische Chemie und Verfahrenstechnik: Abgeschlossenes Studium (TU) der Technischen Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis bevorzugt. Erfahrung im Aufbau von Labor-Netzwerken und Prozesssimulation (7, 20/D); Deutsch und Englisch (13, 20/D); Angewandte Mathematik und angewandte Informatik: Abgeschlossenes Studium (TU) der Technischen Mathematik oder Mathematikstudium der Uni Wien mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Praxis (13, 20/D); Betriebstechnik und Unternehmensführung: Abgeschlossenes Studium der Betriebswirtschaft mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Praxis (29); Biochemie und Bioanalytik: Abgeschlossenes TU-Studium der Technischen Chemie, bevorzugt Spezialisierung Bioanalytik mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis (15, 20/D)

Technologisches GewerbemuseumHöhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt1200 Wien, Wexstraße 19-23

Angewandte Mathematik (40); Angewandte Mathematik / Naturwissenschaften (Angewandte Physik) (53); Angewandte Mathematik in offenen Lernumgebungen, Studium der Technischen Mathematik oder Lehramt Mathematik mit Informatik: Analysis, Algebraische und zahlentheoretische Grundlagen der Codierung und Chiffrierung; symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung. Mathematische Aspekte der Graphentheorie sowie der Linearen Optimierung. Einsatz und Erfahrung mit entsprechender Software (Maxima und andere unterstützende Programme) gewünscht. Erfahrung mit offenem Lernen (COOL, Lernbüro) (10); Deutsch (39); Deutsch (als Fremdsprache) (20); Englisch (91); Medizin und Gesundheitsinformatik (13); Geografie, Geschichte und politische Bildung (19); Bewegung und Sport (10); Wirtschaft und Recht: Akademiker/in mit CLIL Experience (10); Naturwissenschaften Biologie: Biochemie und Genetik, CLIL-Expertice (10); Chemie und Umwelttechnik: Akademiker/in mit speziellen Kenntnissen in Polymerchemie, Toxikologie, Umweltchemie, Umwelttechnik, Chemisch Technologisches Labor (26); Werkstoff und Fertigungstechnik: Akademiker/in mit spezifischen Kenntnissen in Werkstoff- und Fertigungstechnik insbesondere für polymere Werkstoffe, CLIL-Expertice, biopolymere Werkstoffe und Betriebslaboratorium für Kunststoffe (24); Elektrotechniker/in: Dipl.-Ing. oder einschlägige höhere Ausbildung und entsprechende industrielle Erfahrungen. Umfassende

und langjährige einschlägige Praxis in den Bereichen Anlagenprojektierung und – abwicklung, Messdatenerfassung und –verarbeitung, sowie Qualitätsmanagement; im weiteren Kenntnisse und praktische Erfahrungen in Installationstechnik und Gebäudeleittechnik, Energiemanagement, moderne Technologien der Energieerzeugung und -verteilung. CAD-Kenntnisse und Erfahrung in der Anwendung von facheseinschlägigen Software-Tools (57); Elektrotechnik: Dipl.-Ing. oder einschlägige höhere Ausbildung und entsprechende industrielle Erfahrungen. Umfassende und langjährige einschlägige Praxis in den Bereichen Automatisierung und Elektronik, Geräteentwicklung und –fertigung, Messdatenerfassung und –verarbeitung, sowie Qualitätsmanagement, im weiteren CAD-Kenntnisse und Erfahrung in der Anwendung von facheseinschlägigen Software-Tools (17); Elektrotechniker/in: Dipl.-Ing. oder einschlägige höhere Ausbildung und entsprechende, mehrjährige einschlägige Berufserfahrung in Mess-, Steuerungs- und Regelungstechnik Energietechnik und Antriebstechnik (16); Medizintechniker/in mit Erfahrung im Bereich der medizinischen Gerätetechnik und Signalverarbeitung (40); Mechatroniker/in mit Erfahrung in der Medizintechnik (10); Elektroniker/in mit Erfahrung im Bereich digitaler Systementwurf (22); Elektroniker/in mit Erfahrung im Bereich Embedded Systems und hardwarenahe Programmierung (22); Elektroniker/in mit Erfahrung im Bereich Kommunikationssysteme (10), Biochemie und Zellbiologie (4); Medizintechniker/in mit Erfahrung im Bereich der medizinischen Gerätetechnik (5); Lehrkraft mit Erfahrung im Bereich Medizin- und Gesundheitswesen (19); Elektroniker/in mit Erfahrung im Bereich Schaltungs- und Regelungstechnik (25); Medizintechniker/in mit Erfahrung im Bereich der medizinischen Gerätetechnik und Informatik (17); Medientechnik: Kenntnisse und praktische Erfahrung in graphischem Design, Screendesign Photographie, aktuelle Softwaretools zur Medienproduktion sowie Erfahrung auf dem Gebiet Regie zur künstlerischen Betreuung von Projekten, gute Office Kenntnisse und Erfahrung im offenen Lernen/Lernbüro sowie Unterricht in englischer Sprache (CLIL) (12); Grundlagen der Informatik: Computerarchitektur, IT-Systeme und Netzwerktechnik mit Kenntnissen und Erfahrung im offenen Lernen/Lernbüro sowie Unterricht in englischer Sprache (CLIL) (12); Angewandte Mathematik mit Schwerpunkt Informationstheorie: Studium der Technischen Mathematik oder Lehramt Mathematik mit Informatik: Analysis, Algebraische und zahlentheoretische Grundlagen der Codierung und Chiffrierung; symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung. Mathematische Aspekte der Graphentheorie sowie der Linearen Optimierung. Einsatz und Erfahrung mit entsprechender Software (Maxima und andere unterstützende Programme) gewünscht. Programmiertechnisches Grundlagenwissen (Anweisungen und Kontrollstrukturen, grundlegende Datentypen und Operatoren, prozedurale Programmierung, grafische Darstellung von Algorithmen und Programmabläufen) in C/C++, Python und JAVA. (30); Informationstechnische Projekte mit

Schwerpunkt Qualitätsmanagement: Akademiker/in mit Berufspraxis in Projektplanung, Projektmanagement, Berichtswesen und der Qualitätssicherung, Zertifizierungen im Bereich ISO9001, ISO50001, Interner Auditor, Betriebswirtschaftlicher Hintergrund, CLIL, Kreativitätstechniken, Dokumentenmanagement, Ressourcenmanagement, Konfliktmanagement (18); Medientechnik mit Schwerpunkt Medienprogrammierung: Praktische Erfahrung in der Medienprogrammierung (3D Grafik, Game Mechanics, UI-Programmierung mit C++, Python, Java, OpenCL, OpenGL und ähnlichem) und Erfahrungen im Bereich System-Design, Agile Softwareentwicklung (10); Informationstechnische Projekte (wirtschaftlicher und medientechnischer Bereich): Studium der Wirtschafts- und Sozialwissenschaft oder Wirtschaftspädagogik, Kenntnisse in den Bereichen Logistik, Supply Chain Management und Betriebliche Informationsprozesse. Kenntnisse im Bereich des agilen Projektmanagements, Filmproduktion und medientechnischen Grundwissens zur Betreuung von Projekten aus dem Bereich der Medientechnik (10); Systemtechnik und Robotik: Fachbereich: Industrielle Informatik und Technische Informatik: Erfahrungen im Bereich der Industrierobotik und Educational Robotik, Embedded Systems (STM32 und Raspberry Pi erwünscht), Programmiersprachen: Python, JAVA, C. Kenntnisse der Bereiche Dezentrale Automation, Verteilte Systeme, Netzwerksicherheit, Betriebssysteme, sowie Elektrotechnische Grundlagen erwünscht (10); Medientechnik mit Schwerpunkt Medienwissenschaft: Breite Ausbildung im Bereich der Medientechnik (Grafik, Webdesign, Film und Fotografie) mit Studium im Bereich der Theater-, Film-, und Medienwissenschaften. Gute Office Kenntnisse und Erfahrung mit offenem Lernen/Lernbüro sowie Unterricht in englischer Sprache (CLIL). Bereitschaft zur Betreuung wissenschaftlicher Arbeiten/Diplomarbeiten im Bereich der Medientechnik (10); Maschinenbauer/in: Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, praktische Erfahrung im Maschinen- und Anlagenbau insbesondere in der Konstruktion und mechanischer Berechnung, Werkstoff- und Fertigungstechnik, Maschinenelemente sowie in Simultaneous Engineering, praktischer Erfahrung im Bereich Logistik und SAP (14); Maschinenbauer/in/Mechatroniker/in: Kompetenz in den Bereichen der Robotik sowie des Stahlbaus, Handhabungs- und Automatisierungstechnik. Kenntnisse der 3D-parametrischen Konstruktion und Erfahrungen in der Anwendung von fach einschlägigen Software-Tools, sowie im Bereich Industrie 4.0 wünschenswert. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (6); Maschinenbauer/in/Mechatroniker/in: mit Kompetenz in der modernen Fahrzeugtechnik mit Kompetenzen in der 3D-parametrische Konstruktion und Animation sowie Kenntnisse im Bereich Augmented Reality wünschenswert. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (6);

Mechatroniker/in/Elektrotechniker/in (Universitätsabschluss): Kompetenz in den Bereichen Energie- und Antriebstechnik, Handhabungs- und Automatisierungstechnik, Embedded Systems. Digitale Kompetenz und Kenntnisse in Bereichen wie moderne Technologien der Antriebstechnik inkl. Erfahrung in der Anwendung von facheinschlägigen Software-Tools sowie in der Einführung von Model based Testing Systemen. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie, im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (16); Mechatroniker/in oder Maschinenbauer/in: Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, zusätzlicher facheinschlägiger Lehrabschluss. Digitale Kompetenz und Kompetenz in den Bereichen Handhabungstechnik, Robotik, Akustik, Projektierung und –abwicklung. Zusätzlich Kenntnisse in Bereichen wie moderne Technologien, Simultaneous Engineering, 3D-parametrischer Konstruktion, PLM, PDM sowie Erfahrung in der Anwendung von facheinschlägigen Software-Tools. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie, im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (25); Maschinenbauer/in: Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, Kenntnisse und einschlägige Berufserfahrung im Design, Industriedesign, Produktdesign sowie Erfahrung in der Anwendung von facheinschlägigen Software-Tools. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie, im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (16); Industriedesigner/in: Designer/in mit höherer Ausbildung oder Maschinenbauer/in mit einschlägiger Berufserfahrung und praktischer Erfahrung im grafischen Design, der Konstruktionstechnik (3D-parametrische Konstruktion und Animation), moderner Technologien des Designs, dem Screendesign, sowie Kenntnissen und Erfahrung in der Anwendung von facheinschlägigen Software-Tools. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (6); Fachhochschul- oder Universitätsabsolvent (Studiengang Elektronik-, Wirtschafts-, Telekommunikations- und Internettechnologien) mit Kompetenz auch aus dem Bereich einer Versuchs- oder Forschungsanstaltstätigkeit sowie Kenntnissen offener Automationsnetzen (z.B. KNX, ...), digitaler Kommunikationstechnik, BIM, Anlagen-/Fahrzeug-/Gebäudeautomationssystemen. Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie, im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen (16); Maschinenbauer/in: Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, praktische Erfahrung im Maschinen- und Anlagenbau insbesondere in der Konstruktion und mechanischer Berechnung, Maschinenelemente sowie in Simultaneous Engineering, im Bereich Logistik und SAP, im Bereich der Unternehmensgründung sowie Unterrichtserfahrung (Übungsfirmen) wünschenswert (2); Verfahrenstechniker/in: Universitätsabschluss,

spezifische Kenntnisse im Maschinenbau, der Konstruktion und Berechnung sowie der Mechanik. Einsatz in der Fachtheorie der Höheren Abteilung für Berufstätige (Abendschule) (22); Fachtheorie der Höheren Abteilung für Berufstätige (Abendschule): Universitätsabschluss, mit spezifischen Kenntnissen in Bereich Wirtschaftsrecht (7); Maschinenbauer/in/Betriebstechniker/in: spezifische Kenntnisse im Bereich Betriebstechnik, Mitarbeiterführung, Mechanik, Fertigungstechnik sowie Kommunikation und Präsentation (Abendschule) (25); Elektronikwerkstätte: Elektroniker/in mit facheinschlägiger Meisterprüfung, oder HTL-Absolvent (mit Meisterprüfung) und 3-jähriger Praxis; Anforderung: Berufserfahrung in den Gebieten Schaltungstechnik, Prototyping, Steuerungs- und Regelungstechnik (28); Elektronik und Informationstechnik: Informationstechniker/in mit facheinschlägiger Meisterprüfung, oder HTL-Absolvent (mit Meisterprüfung) und 3-jähriger Praxis, Anforderung: Berufserfahrung in der Betreuung und Wartung von PC-Hard- u. Software, elementare Kenntnisse in der Netzwerktechnik - nach Möglichkeit (40); Stahlbau- und mechanische Grundausbildung: Werkzeugbau-, Zerspanungstechniker/in oder Werkzeugmaschiner/in mit Meisterprüfung, Ausbildung in der CNC-Bearbeitung mit mindestens sechs Jahren Berufspraxis, sowie elementare Grundkenntnisse in den Gebieten Metall- und Stahlbau (115); Modelltischlerei: Ausbildung als Modelltischler/in mit abgeschlossener Gesellen- und Meisterprüfung mit dreijähriger Berufspraxis (25); Gießereitechnik: Former/in und Gießer/in (Metall und Eisen) mit abgeschlossener Lehre und absolviertem Speziallehrgang zum Hüttenmeister/in oder mit einer Ausbildung an einer HTL für Maschinenbau, Richtung Hüttentechnik. Erfahrung im handgeformten Sandguss sowie in der Zerspanungstechnik erforderlich – mindestens 3 Jahre Berufspraxis (25)

Bundesinstitut für Sozialpädagogik

2500 Baden, Elisabethstraße 14 – 16

Angewandte Mathematik (8); Bewegung und Sport (15); Biologie und Ökologie (8); Deutsch (20); Didaktik der Sozialpädagogik (26); Englisch (6); Geschichte und Sozialkunde (4); Gitarre (10); Inklusive Pädagogik (10); Lernbegleitung (4); Pädagogik (8); Praxis der Sozialpädagogik (56); Sozialmanagement (3); Supervision (4)

Wien, 12 April 2018

Für den Bundesminister:

Mag. Christian Rubin

BMBWF

BUNDESMINISTERIUM
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT
UND FORSCHUNG

www.bmbwf.gv.at