

## **Ausschreibung**

In Ergänzung zur Ausschreibung vom 29.04.2020 gelangen im Schuljahr 2020/2021 nachstehende Lehrer- und Lehrerinnenstunden im Bereich der Zentrallehranstalten zur Besetzung. Die Bewerbung ist unter denselben inhaltlichen Vorgaben, wie in den allgemeinen Ausschreibungsbedingungen GZ 2020-0.208.617 veröffentlicht, jedoch nur online in der Jobbörse des Bundes unter

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

innerhalb von einer Woche ab Ausschreibung vorzunehmen.

Ein möglicher Einsatz auch in Klassen mit Englisch als Arbeitssprache sowie im Bereich der Erwachsenenbildung am Abend (Abendschule, Zeitraum 13:25–22:00 Uhr) wird mit der Abkürzung EASP (Englisch als Arbeitssprache) bzw. AS (Abendschule) erklärt.

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

Netzwerktechnik (14): Akademiker/in mit ausgezeichneten Kenntnissen sowie Erfahrung im Bereich Netzwerktechnik sowie Client und Server-Betriebssysteme, Industriezertifikat CCNA sowie Microsoft oder Linux-Zertifizierung bevorzugt; Hardware-Laboratorium und

Hardwarepraktikum-Computerpraktikum (30): Kenntnisse informationstechnischer Hardware (Konfiguration, Reparatur, Testen), Betriebssysteme, Virtualisierung, Elektrotechnik, Elektronik und Digitaltechnik sowie Grundlagen der Programmierung (AS);

Full Stack Web- und Applikationsentwickler/in (16): Akademiker/in mit sehr guten und aktuellen Kenntnissen im Bereich Java oder .NET Core Backend Technologien und mindestens einer Frontendtechnologie wie Blazor, Angular oder React, alternativ auch Kenntnisse zur Entwicklung von Apps auf Android oder auf Cross-Platform Basis, (EASP, AS); Projektentwicklung (30): Akademiker/in mit Erfahrung in

Softwareentwicklungsprojekten und eigener Projektmanagement-zertifizierung, vertraut mit aktuellem Hardware-, Software- und IT-Dienstleistungsmarkt (Methoden zur Entwicklung, Dimensionierung, Darstellung und Beschreibung von IKT-Systemkonzepten, Beschaffungsvorgang, Pflichtenheft, Ausschreibung, Angebot, Wirtschaftlichkeit, Leistungs- und Kostenvergleich, Business Case, Evaluierung und Systemauswahl, rechtskonforme Vergabe, Einführung von IKT-Systemen), Methoden des Projektmanagements und Software Engineerings, Vertragsmanagement in Projekten. (EASP, AS); Gamedesign-Programmierung (20): Fachwissen und Praxis im Bereich

Gamedesign, Programmierung (C#), Programmierung mit Unity3D und C#.

Bewerber/innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign- und Multimedia-studios) werden bevorzugt gereiht, (EASP, auch Teilzeitbeschäftigung möglich);

Wirtschaftsingenieur/in / Maschinenbauer/in (10): Kompetenz im Bereich der Werkstoff-, Fertigungs-, Automatisierungs- und Prüftechnik, Kenntnisse in der 3D-parametrischen Konstruktion und Erfahrungen im Bereich der angewandten Industrierobotik, Embedded Systems, Anwendung von facheinschlägigen Software-Tools (Autodesk Inventor u.a.) sowie im Bereich Industrie 4.0 (Augmented Reality) wünschenswert, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Wirtschaftsingenieure in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen

Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt, 1140 Wien, Leyserstraße 6

Arbeitsvorbereitung und Medienproduktion Werkstätte (4); Medienprojekte (4):

Informatikstudium und Erfahrung in Medieninformatik; Medientechnologie und

Qualitätssicherung (5): Chemiestudium und Erfahrung in Papierchemie und

Laborprüfungen; Mediovorstufe und Medieninformatik Werkstätte (4): technisches Farbmanagement & Umsetzung

Höhere Bundeslehr- und Versuchsanstalt für chemische Industrie, 1170 Wien, Rosensteingasse 79

Angewandte Informatik (25, davon 11/D): abgeschlossenes Lehramtsstudium Informatik

Technologisches Gewerbemuseum - Höhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt, 1200 Wien, Wexstraße 19-23

Medizintechniker/in (27): Universitätsabschluss, Berufserfahrung im Bereich der Entwicklung von medizinischen Geräten, Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Biomedizin- und Gesundheitstechnik;

Medizintechniker/in (27): Universitätsabschluss, mit Berufserfahrung im Bereich der biomedizinischen Signalverarbeitung, Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Biomedizin- und Gesundheitstechnik;

Maschinenbauer/in/Mechatroniker/in/Wirtschaftsingenieur/in (12): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, mit Kompetenz in der modernen Fahrzeugtechnik, alternativ Kompetenz im Bereich Robotik und Handhabungstechnik, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheoretischen Bereich, Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in den Abschlussjahrgängen

Bundesinstitut für Sozialpädagogik, 2500 Baden, Elisabethstraße 14–16

Praxis der Sozialpädagogik (6), Inklusive Pädagogik (15)

Höhere Lehranstalt Graz-Eggenberg, 8020 Graz, Georgigasse 84

Angewandte Mathematik (6)

Wien, 5. Juni 2020

Für den Bundesminister:

Mag. Christian Rubin

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung