

Ausschreibung

An den technisch-gewerblichen Zentrallehranstalten sowie am Bundesinstitut für Sozialpädagogik Baden gelangen mit Beginn des Schuljahres 2022/2023 voraussichtlich nachstehende Lehrerinnen- und Lehrerstellen zur Besetzung.

Die Bewerbung hat unter denselben inhaltlichen Vorgaben, wie in den allgemeinen Ausschreibungsbedingungen, GZ 2022-0.158.560 veröffentlicht, jedoch nur online in der

Jobbörse des Bundes

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

zu erfolgen. Bewerber/innen werden eingeladen sich auf dieser Plattform des Bundes zu registrieren.

Zentrallehranstalten, die direkt dem Bundesministerium unterstehen, sind:

1. Höhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt für
Textilindustrie und Informatik
Die Spengergasse
1050 Wien, Spengergasse 20, Tel.: 01/546 15,
Internet: www.spengergasse.at
2. Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt,
Die Graphische
1140 Wien, Leysersstraße 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.

Die Abkürzung „/AS“ im Klammersausdruck bedeutet (auch) einen Einsatz in der Abendschule (8:00 – 22:00 Uhr).

Die Abkürzung „/E“ im Klammersausdruck bedeutet Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht.

Bewerber/Innen mit den für den Schulstandort relevanten Unterrichtsgegenständen als Kombinationsfächer werden bevorzugt.

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

ENGLISCH (51D/24/AS): Unterricht auch in den Formen für Erwachsene;
MATHEMATIK (15D/61/AS); DEUTSCH (46D/36); ETHIK (27/D/AS): abgeschlossener Ethik-Lehrgang erwünscht; RELIGION KATHOLISCH (16/D); BEWEGUNG UND SPORT - KNABEN (16/D, 22); BEWEGUNG UND SPORT – MÄDCHEN (21/D, 20); FULL STACK APPLIKATIONSENTWICKLERIN (13/D/AS/E): gute und aktuelle Kenntnisse 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-Plattform Basis; GAMEDESIGN – PROGRAMMIERUNG (6/D/E): InformatikerIn mit Lehramtsabschluss oder Spezialist mit Fachwissen und Praxis im Bereich Gamedesign, Programmierung (C#), Programming mit Unity3D und C#; Bewerber*Innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign- und Multimediastudios) werden bevorzugt gereiht; DATENBANKENTWICKLUNG (22/D/AS/E): gute Kenntnisse in SQL. Erfahrung in der Administration von MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQLite oder MongoDB Datenbanken, grundlegende Programmierkenntnisse im Bereich Java oder .NET.; GRUNDLAGEN DER INFORMATIK (8/D/AS/E): Lehramt Informatik oder gute Grundlagenkenntnisse und mehrjährige Erfahrung in den Bereichen Netzwerktechnologien, Netzwerkdienste und Basis-Webtechniken oder Betriebssysteme oder Publikation, Kommunikation und Tabellenkalkulation; PROJEKTENTWICKLUNG (12/D/AS/E): gute Kenntnisse und Erfahrung in der Leitung von Softwareentwicklungsprojekten, Kompetenz im Bereich des agilen Projektmanagements bevorzugt; HARDWARE – LABORATORIUM UND HARDWAREPRAKTIKUM – COMPUTERPRAKTIKUM (25D/67/AS/E): gute Kenntnisse informationstechnischer

Hardware (Konfiguration, Reparatur, Testen), Betriebssysteme und Virtualisierung oder Elektrotechnik, Elektronik und Digitaltechnik oder Grundlagen der Programmierung; DATENBANKENTWICKLUNG (64/AS/E): gute Kenntnisse in SQL. Erfahrung in der Administration von MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQLite oder MongoDB Datenbanken, grundlegende Programmierkenntnisse im Bereich Java oder .NET.; NETZWERK-TECHNIK (20/AS/E): gute Kenntnisse und Erfahrung im Bereich Netzwerktechnik sowie Client und Server-Betriebssysteme, Industriezertifikat CCNA sowie Microsoft oder Linux. Zertifizierung bevorzugt; FULL STACK APPLIKATIONSENTWICKLERIN (85/AS/E): gute und aktuelle Kenntnisse 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-Plattform Basis; MEDIZININFORMATIK – MEDIZINISCHE INFORMATIONSSYSTEME (29/E): Fachwissen und Praxis im Bereich Datenbanken, Softwareentwicklung mit Java und C#, weitere Programmiersprachenkenntnisse von Vorteil, semantische und syntaktische medizinische Standards wie HL7, speziell FHIR. Web Entwicklung mit Spring Boot, JPA und Angular, Fachwissen im Bereich IT-Security und Netzwerktechnik von Vorteil; GRUNDLAGEN DER INFORMATIK (45/AS/E): Lehramt Informatik oder gute Grundlagenkenntnisse und mehrjährige Erfahrung in den Bereichen Netzwerktechnologien, Netzwerkdienste und Basis-Webtechniken oder Betriebssysteme oder Publikation, Kommunikation und Tabellenkalkulation; MASCHINENBAU/MECHATRONIK/AUTOMATISIERUNGSTECHNIK (28): Maschinenbauer/In /Mechatroniker/In /Automatisierungstechniker/In mit abgeschlossenem facheinschlägigem Studium und Industrieerfahrung zum Einsatz in fachtheoretischen und fachpraktischen Unterrichtsgegenständen in den Bereichen Konstruktion, Fertigungstechnik und Automatisierungstechnik; WIRTSCHAFTSINGENIEUR-WESEN (8): mit dem Schwerpunkt Maschinenbau oder Elektrotechnik mit abgeschlossenem facheinschlägigem Studium und Industrieerfahrung zum Einsatz in fachtheoretischen und fachpraktischen Unterrichtsgegenständen in den Bereichen automatisierter Fertigungstechnik, digitaler Technologien (Visualisierungstechnik), Mess- und Prüftechnik; CHEMIE/VERFAHRENSTECHNIK (20): abgeschlossenes einschlägiges Studium und berufliche Erfahrung in den Bereichen Anlagentechnik, Produktionsplanung, Prozess- und Qualitätsmanagement sowie Umwelttechnik; FERTIGUNGSTECHNIK - METALL (22): Erfahrung mit Schwerpunkt CNC-Technologie in der Metallbearbeitung, mit abgeschlossener facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Ausbildung und Industrieerfahrung im digitalen Umfeld, zum Einsatz in den fachpraktischen Unterrichtsgegenständen der mechanischen Werkstätte u. dem Werkstätten-Laboratorium Mess- und Prüftechnik; INNENARCHITEKTUR UND RAUMGESTALTUNG (32): (Innen-) Architekt/In mit mehrjähriger Erfahrung in der Innenraumgestaltung, branchenübliche Softwarekenntnisse AutoCAD, 3dsMax und Modellbau erforderlich; MEDIENTHEORIE (15): Medientheoretiker/In aus dem Bereich Theater-, Film- und

Medienwissenschaft oder/und Spieleentwicklung. Einsatz von Englisch als Fachsprache im Unterricht; GAMEDESIGN- 3D-VISUALISIERUNG (36/E): 3D-ARTIST; Fachwissen im Bereich der 3-dimensionalen Raum-, Character- und Produktvisualisierung sowie Animation und Gamedesign, branchenübliche Softwarekenntnisse erforderlich. BewerberInnen mit mehrjähriger Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign/Film- und Animationsstudios) werden bevorzugt gereiht; MEDIEN TECHNOLOGIE – TON (15/E): Fachwissen und Praxis im Bereich der Nachsynchronisierung, Vertonung, Filmmusik, Gamesound und Post Production. Branchenübliche Softwarekenntnisse (Adobe Creative Suite / CC, Audiotbearbeitung, Audition, Ableton) erforderlich, Bewerber/innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Ton/ Film- und Animationsstudios) werden bevorzugt gereiht; GAMEDESIGN - PROGRAMMIERUNG (50/E): Informatiker/In mit Lehramtsabschluss oder Spezialist mit Fachwissen und Praxis im Bereich Gamedesign, Programmierung (C#), Programming mit Unity3D und C#; Bewerber*Innen mit Erfahrung in multimedialen Betrieben (Gamedesign- und Multimediastudios) werden bevorzugt gereiht; KAUFMÄNNISCHE/WIRTSCHAFTLICHE FÄCHER (90): Wirtschaftspädagog/Innen, Akademiker/Innen mit Industrie- / Wirtschaftspraxis und EDV-Erfahrung; RECHT (14/AS): abgeschlossenes rechtskundliches Studium, mehrjährige einschlägige Berufspraxis, Lehrpraxis erwünscht; NATURWISSENSCHAFTEN – PHYSIK UND CHEMIE (21); RELIGION KATHOLISCH (14); PROJEKTENTWICKLUNG (65/AS/E): gute Kenntnisse und Erfahrung in der Leitung von Softwareentwicklungsprojekten. Kompetenz im Bereich des agilen Projektmanagements bevorzugt; WEBPROGRAMMIERUNG UND MOBILE COMPUTING (6/AS/E): Gute und aktuelle Kenntnisse in Javascript, NodeJS (npm), Typescript und Frameworks für Javascript (React, Angular, Vue oder Express) und CSS (Bootstrap) für Single Page Applications mit REST-Schnittstelle

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

ANGEWANDTE MATHEMATIK (15); ENGLISCH (28); NATURWISSENSCHAFTLICHE GRUNDLAGEN (2); SOZIALE UND PERSONALE KOMPETENZ (6); UNTERNEHMENS-FÜHRUNG (2); WIRTSCHAFT UND RECHT (2); ARBEITSVORBEREITUNG UND MEDIENPRODUKTION (1): Kenntnisse verschiedener Druckmaterialien und Marketingstrategien wünschenswert, Produktportfoliokenntnisse von Print- und Medienbetrieben, Kenntnisse bezüglich der Erstellung von Kundenpräsentationen, Reklamationsabwicklung und Kundeninteraktion, Entwicklung von Verkaufsstrategien vorteilhaft; Arbeitsvorbereitung und Medienproduktion – WERKSTÄTTE (13): Kenntnisse in Offset Druck, Druckfarben und Veredelung erforderlich, Kenntnisse im Bereich der Endfertigung erwünscht; DIGITALE DRUCKPRODUKTION (1); DIGITALE DRUCKPRODUKTION UND WERKSTÄTTE UND PRODUKTIONSTECHNIK (3); MEDIENGESTALTUNG – DRUCK-MEDIEN TECHNIK (12); MEDIENINFORMATIK UND DATENTECHNIKLABOR (2): Informatikstudium und praktische Erfahrung im Medienbereich; MEDIENPRODUKTION (12):

praktische Kenntnisse in Siebdruck oder Offset-Druck (Schwerpunkt) mit zusätzlichen Kenntnissen in Drucktechniken (z. B. Digitaldruck, Offset-Druck) sind erforderlich, Kenntnisse in der Endfertigung sowohl in Praxis und in Theorie und die Bereitschaft zur Fortbildung und Einarbeitung in sämtliche Bereiche der Drucktechnik sind erwünscht, weiters wären Kenntnisse in Bereich Cross-Media und Sonderdruckverfahren, Computerkenntnisse (Microsoft Office, Adobe CS, brancheneinschlägige Software) von Vorteil; MEDIENPROJEKT (11): praktische Erfahrung in Cross-Media Publishing, Projektmanagement, Medienprojekte in Produktion, Vorstufe oder Endfertigung sind erwünscht; MEDIENTECHNOLOGIE UND QUALITÄTSSICHERUNG (17): praktische Erfahrung in Materialprüfung/Labor, Qualitätssicherung, Papiertechnik, einschlägigen Analysemethoden (Chemie/Physik/Material); MEDIENVORSTUFE UND MEDIENINFORMATIK (1); MEDIENVORSTUFE UND MEDIENINFORMATIK - WERKSTÄTTE (4); MEDIENWIRTSCHAFT (3); MEDIENGESTALTUNG/FOTOGRAFIE/MULTIMEDIA (16): theoretische Kenntnisse und praktische Erfahrung in Social-Media-Management, inkl. Content-Erstellung (Fotografie, Video, Audio, PR-Texte, Typografie) Corporate Design/Corporate Identity, UX-Design, Wissenschaftsvermittlung; MEDIENPRODUKTION FOTOGRAFIE/MULTIMEDIA (4): theoretische Kenntnisse und praktische Erfahrung in Web3D (insbesondere Three.js AFrame), Coding, App-Entwicklung, Cross-Media-Produktion, Rendering, Mixed RealityAnwendungen, Videoproduktion und -postproduktion, dokumentarische Strategien; MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK FOTOGRAFIE/MULTIMEDIA (1): theoretische Kenntnisse und praktische Erfahrung in aktueller Medientechnologie und angewandter Informatik, Rendering, Real-Time-3D-Technologien, Coding, systemübergreifende State-of-the-Art Webtechnologien, interdisziplinäre Technologien, Informatiksysteme, IT -Security, Datensicherung, Datenverwaltung, Datenbanken, Netzwerktechnik, fundierte Kenntnis gängiger Office- und Multimedia-Software (kommerziell und Open Source); MEDIENTHEORIE UND KUNSTGESCHICHTE FOTOGRAFIE/MULTIMEDIA (9): fundierte Kenntnisse der Medientheorie und Kunstgeschichte, Neue Medien, Social Media, Film, interdisziplinäre Aspekte der Kunstgeschichte, Erfahrung in der Kunstvermittlung; DARSTELLUNG UND KOMPOSITION (36); ENTWURF (38): Corporate Design und Informationsvisualisierung, Editorial Design mit Schwerpunkt Typographische Konzeption, Nachhaltigkeit und Design; ENTWURFSPROJEKT (13): Kenntnisse: in Nachhaltigkeit und Design; KOMMUNIKATIONSDESIGN (12): Kenntnisse in Semiotik und Medientheorie erforderlich; KUNSTGESCHICHTE UND KULTURPHILOSOPHIE (4): Kenntnisse in digitalen Kunstformen erwünscht; MEDIENTECHNOLOGIE UND ANGEWANDTE INFORMATIK (49): Kenntnisse in Techniken der Originaldruckgrafik; Kenntnisse in Fotografie/Studio; TECHNOLOGIE DER MEDIEN (4): Kenntnisse in Techniken der Originaldruckgrafik; TYPOGRAPHIE (22): besondere Kenntnisse in Schriftentwicklung und dem technischen Einsatz von Typographie.

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

ANALYTISCHE CHEMIE UND INSTRUMENTELLE ANALYSE (29D/169): abgeschlossenes Studium der Technischen Chemie bzw. Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis bevorzugt Erfahrung in EDV-gestützter elektronischer Messdatenerfassung und Messtechnik; BIOCHEMIE UND BIOCHEMISCHE TECHNOLOGIE (31): abgeschlossenes Studium der Technischen Chemie bzw. Chemie, mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis; DEUTSCH (21): Lehramtsstudium Deutsch; ETHIK (14D): universitäre Ethikausbildung / Hochschullehrgang; PHYSIKALISCHE CHEMIE UND VERFAHRENS-TECHNIK (10): abgeschlossenes Studium der Technischen Chemie bzw. Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis; ORGANISCHE CHEMIE (16): abgeschlossenes Studium der Technischen Chemie bzw. Chemie mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Industriepraxis; ANGEWANDTE MATHEMATIK UND INFORMATIK (26): abgeschlossenes Lehramtsstudium / TU Studium Mathematik und Informatik; BETRIEBSWIRTSCHAFT UND RECHT (4): Abgeschlossenes Studium der Betriebswirtschaft mit mindestens 4-jähriger einschlägiger Praxis.

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

DEUTSCH (20/AS); WIRTSCHAFT UND WIRTSCHAFTSRECHT (5/AS): Jurist/in (Universitäts- oder Fachhochschulabschluss); WIRTSCHAFTSINFORMATIK (5/AS): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss für den Bereich Grundlagen der Informatik, ERP und Projektmanagement; QUALITÄTSTECHNIK (10/AS): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, Technische Ausbildung und praktische Erfahrung im Bereich Qualitätssicherung und -management, interne und externe Audit, Qualitätsnormen, Zertifizierung und Akkreditierung; ELEKTROTECHNIK ERNEUERBARE ENERGIEN (10/AS): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss; ELEKTROTECHNIK, ELEKTRONIK, MECHATRONIKER (10/AS): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss; MASCHINENBAU (AUCH WI) (25/AS): Universitäts- oder Fachhochschulabschluss, Erfahrung im Maschinen- und Anlagenbau insbesondere in der Konstruktion und mechanischer Berechnung, Werkstoff- und Fertigungstechnik sowie Maschinenelemente von Vorteil; ANGEWANDTE MATHEMATIK (44); BEWEGUNG UND SPORT MÄDCHEN (20); DEUTSCH IN KOMBINATION MIT GGP (2); GEOGRAPHIE (20); ENGLISCH (30); NATURWISSENSCHAFTEN (15); ELEKTRONIK BZW. MECHATRONIK (20): Universitätsabschluss mit Berufserfahrung im Bereich analoger und digitaler Schaltungstechnik inklusive Mess- und Regelungstechnik. Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Elektronik und Technische Informatik; ELEKTRONIK (20): Universitätsabschluss, mit Berufserfahrung im Bereich digitaler Systementwicklung und hardwarenaher

Programmierung inklusive Embedded-Softwaretechnologien, Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Elektronik und Technische Informatik; MEDIZINTECHNIK (40): Universitätsabschluss mit Berufserfahrung im Bereich der Entwicklung von medizinischen Geräten, Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Biomedizin- und Gesundheitstechnik; ELEKTRONIK BZW. MEDIZINTECHNIK (20): Universitätsabschluss mit Berufserfahrung im Bereich der biomedizinischen Signalverarbeitung und Schaltungstechnik, Einsatz als Lehrkraft für Fachtheorie und Laboratorium an der Höheren Lehranstalt für Biomedizin- und Gesundheitstechnik; WIRTSCHAFT (10/E): abgeschlossene Ausbildung im Bereich Wirtschaft; INFORMATIONSTECHNISCHE PROJEKTE FÜR SYSTEMTECHNIK MIT SCHWERPUNKT WIRTSCHAFT (18/E): Studium der Wirtschafts- und Sozialwissenschaft oder Wirtschaftspädagogik, Erfahrung in Projektplanung, Projektmanagement, Berichtswesen und der Qualitätssicherung, Zertifizierungen, Betriebswirtschaftlicher Hintergrund mit Kenntnissen in den Bereichen Logistik, Supply Chain Management und Betriebliche Informationsprozesse. Darüber hinaus Kenntnisse im Bereich des agilen Projektmanagements zur Betreuung von Projekten aus dem Bereich der Systemtechnik; IT-SICHERHEIT (12): Studium der Informatik oder facheinschlägiger FH-Studiengang aus dem Gebiet IT-Security, Zertifizierungen im Bereich IT-Security von Vorteil, Praktische Erfahrung bei Forensik, Incident Response und Schadsoftwareanalyse, Praktische Erfahrung in sicherer Applikations- und Webentwicklung, Kenntnisse gängiger Angriffsvektoren und -techniken, Kenntnisse kryptographischer Verfahren und deren praktischer Anwendung, Kenntnisse von Methoden zur Gewährleistung von Anonymität und Privatsphäre im Internet; MEDIEN-TECHNIK (30/E): Studium aus der Medientechnik, verwandten Bereichen (evtl. Theaterwissenschaft, Kunst) oder vergleichbares Lehramt, Breite Ausbildung bzw. praktische Erfahrung im Bereich der Medientechnik (Grafik, Webdesign, Film und Fotografie) bis hin zur Nutzung aktueller Softwaretools zur Medienproduktion sowie Erfahrung auf dem Gebiet Regie zur künstlerischen Betreuung von Projekten, gute Office, Bereitschaft zur Betreuung wissenschaftlicher Arbeiten/Diplomarbeiten im Bereich der Medientechnik; MEDIEN-TECHNIK MEDIENPROGRAMMIERUNG (10): Studium bzw. Praktische Erfahrung in der Medienprogrammierung (3D Grafik, Game Mechanics, UI-Programmierung mit C++, Python, Java, JavaScript, CSS, OpenCL, OpenGL und ähnlichem) und Erfahrungen im Bereich System-Design, Agile Softwareentwicklung, Projektmanagementenerfahrung und Bereitschaft zur Betreuung von IT-Projekten; MEDIEN-TECHNIK WEBENTWICKLUNG (20): abgeschlossenes Studium aus dem Medientechnikbereich mit praktischen Kenntnissen in Webentwicklung, CMS, HTML, CSS, JavaScript sowie in der Softwareentwicklung mit Python, Java und ähnlichem mit hoher Bereitschaft auf aktuelle Entwicklungen und Trends in diesem Bereich einzugehen, Projektmanagementenerfahrung und Bereitschaft zur Betreuung von IT-Projekten; SOFTWAREENTWICKLUNG (30): abgeschlossenes Studium aus

dem Bereich technische Informatik oder vergleichbar, hervorragende Kenntnisse im Bereich objektorientierter Programmiersprachen (Java, Python, Javascript/Typescript) und Design Patterns, weitere Kenntnisse im Bereich funktionale Programmierung und reaktiver Frameworks sowie moderner Concurrency-Ansätze; SOFTWARE-ENTWICKLUNG (20): abgeschlossenes Studium aus dem Bereich technische Informatik oder vergleichbar, hervorragende Kenntnisse im Bereich objektorientierter Programmiersprachen (Java, Python, Javascript/Typescript) und Design Patterns, weitere Kenntnisse im Bereich funktionale Programmierung und reaktiver Frameworks sowie moderner Concurrency-Ansätze; SYSTEMTECHNIK (40): Studium aus dem Bereich der Industriellen oder Technischen Informatik mit Erfahrungen im Bereich Embedded Systems und IT-Sicherheit oder Data-Science und Softwareentwicklung, Bereitschaft in unterschiedlichsten Tools und Programmiersprachen zu arbeiten, Kenntnisse der Bereiche Dezentrale Automation, Verteilte Systeme, Netzwerksicherheit, Betriebssysteme, sowie Elektrotechnische Grundlagen erwünscht; KUNSTSTOFFVERARBEITUNG UND AUTOMATISIERUNGSTECHNIK (10): einschlägiges Studium mit spezifischen Kenntnissen in insbesondere für polymere composit Werkstoffe, besondere Kenntnisse in bruchmechanischer Lebensdauermodellierung basierend auf Rissfortpflanzung in Kunst- und Verbundstoffen, Betriebslaboratorium für Kunststoffe. Kenntnisse in CreO für Formen- und Werkzeugbau; MASCHINENBAU (20): mit Kompetenz im Bereich Fahrzeugtechnik, Maschinen- und Anlagenbau insbesondere in der Konstruktion und mechanischer Berechnung, Werkstoff- und Fertigungstechnik, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Labor, sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen; MASCHINENBAU BZW. MECHATRONIK (20): einschlägiges Studium mit Kompetenz in der modernen Fahrzeugtechnik, der Robotik sowie der 3D-parametrischen Konstruktion (Autodesk Inventor...). Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen; MASCHINENBAU (10): einschlägiges Studium mit Kompetenz im Bereich Fahrzeugtechnik, insbesondere in der Konstruktion und mechanischer Berechnung, Werkstoff- und Fertigungstechnik, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Labor, sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen; MASCHINENBAU (20): einschlägiges Studium mit einschlägiger Berufserfahrung und praktischer Erfahrung im Design, der Konstruktions-technik (3D-parametrische Konstruktion - auch im Bereich von Kunststoffen - sowie Animation/ Autodesk Inventor), 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; MASCHINENBAU (20): einschlägiges Studium mit Kompetenz in der modernen Fahrzeugtechnik, der Robotik,

der 3D-parametrische Konstruktion (Autodesk Inventor...) 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; INDUSTRIEDESIGN (20): einschlägiges Studium mit einschlägiger Berufserfahrung und praktischer Erfahrung im Design, der Konstruktions-technik (3D-parametrische Konstruktion und Animation), in der modernen Technologie des Designs, dem Screendesign, sowie Kenntnissen und Erfahrung in der Anwendung von facheseinschlägigen Software-Tools, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen; MASCHINENBAU (20): einschlägiges Studium mit einschlägiger Berufserfahrung und praktischer Erfahrung im Design, der Konstruktions-technik (3D-parametrische Konstruktion - auch im Bereich von Kunststoffen - sowie Animation/ Autodesk Inventor), dem Screendesign, sowie Kenntnissen und Erfahrung in der Anwendung von facheseinschlägigen Software-Tools, Einsatz schwerpunktmäßig in der Höheren Abteilung für Maschinenbau in der Fachtheorie und im Laboratorium sowie bei der Betreuung von Diplomarbeiten in Abschlussjahrgängen; INFORMATIK (46): mit praktischer Erfahrung im Bereich strukturierte Programmierung, objektorientierte Programmierung, Datenbanken, Webtechnologien, Algorithmen, Hard- und Software, Modellierungssprachen, Softwareentwicklung sowie Grundlagen des Projekt-managements, Zusatzqualifikation SAP-Ausbildung von Vorteil; HIGHTECH MANUFACTURER (22): einschlägiges Studium mit praktischer Erfahrung im Bereich Supply Chain Management, Produktentwicklung, Angewandtes Prozessmanagement, Automotive and Future Mobility sowie im Bereich der Automatisierungstechnik, Mess- und Prüftechnik und Robotik; WIRTSCHAFTSINGENIEURWESEN (38): praktisch Erfahrung im Bereich Automatisierungstechnik, Mess- und Prüftechnik, Statistische Prozesssteuerung, technische Logistik sowie SAP Modul Materialwirtschaft und Produktionsplanung; WIRTSCHAFTSINGENIEURWESEN (35/E): einschlägiges Studium mit praktischer Erfahrung im Bereich Materialwirtschaft und Logistik, Produktionsplanung und –steuerung, Finanzierung und Investitionsrechnung, Entrepreneurship und Innovation, Kosten- und Leistungsrechnung, Unternehmensorganisation sowie ausgezeichneten Englischkenntnissen; ELEKTRONIK / ELEKTROTECHNIK (12): einschlägiges Studium mit praktischer Erfahrung im Bereich Kommunikationssysteme und -netze inklusive Netzwerkprogrammierung und –sicherheit, digitaler Systementwicklung und hardwarenaher Programmierung inklusive Embedded-Softwaretechnologien, Schaltungsentwicklung und Regelungstechnik inklusive Messtechnik, Grundlagen der Elektrotechnik; ELEKTRONIK (25): mit facheseinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Elektronik, Schaltungstechnik und Netzwerktechnik sowie Kenntnisse im Bereich der Betreuung und Wartung von PC-Hard- u. Software; ELEKTRONIK (75): mit facheseinschlägiger

Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In (mit Meisterprüfung) und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in den Gebieten Schaltungstechnik, Prototyping, Steuerungs- und Regelungstechnik; ELEKTROTECHNIK (65): mit facheinschlägiger Meisterprüfung, oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Elektrotechnik, Steuerungstechnik und mit elektrischen Maschinen, Fachkenntnisse im Bereich der Energiespeicherung, Messtechnik (Sensorik) und Audio/Videotechnik; ELEKTROTECHNIK (25): mit facheinschlägiger Meisterprüfung, oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Elektrotechnik, umfangreiche Kenntnisse und Praxis im Bereich der erneuerbaren Energien, Energieverwaltungssysteme; STEUERUNGSTECHNIK (65): mit facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Steuerungstechnik, Elektrotechnik, Messtechnik (Sensorik); KFZ-TECHNIK (25): mit facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der KFZ-Technik, KFZ-Elektronik, Steuerungstechnik und Bus-Systeme, Fachkenntnisse im Bereich des Maschinenbaus; SPENGLEREI, MECHANIK (75): mit facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung im Stahlbau, in der Schweißerei und mechanischen Grundfertigkeiten, Schweißzertifikat (SZA); SCHLOSSEREI (25): mit facheinschlägiger Meisterprüfung, oder HTL-Absolvent/In mit Meisterprüfung und 6-jähriger Praxis, Berufserfahrung im Stahlbau, in der Schweißerei und mechanischen Grundfertigkeiten, Schweißzertifikat (SZA); INFORMATIONSTECHNIK (114): mit facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In (mit Meisterprüfung) und 3-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Betreuung und Wartung von PC-Hardware und Netzwerken (OSI Layer 1), Fachkenntnisse in der Elektronik; MODELLTISCHLEREI (25): mit facheinschlägiger Meisterprüfung oder HTL-Absolvent/In (mit Meisterprüfung) und 3-jähriger Praxis, Berufserfahrung in der Tischlerei und Erstellung von Holzmodellen für die Gießerei, Fachkenntnisse in der Arbeitsvorbereitung; ARBEITSVORBEREITUNG (30): mit abgeschlossener technischer Ausbildung (HTL oder Meisterprüfung) und 6-jähriger facheinschlägiger Praxis in diesem Arbeitsbereich; Anforderung: Ausgezeichnete MS- Office Kenntnisse, Erfahrung mit ERP-Systemen, CAD/CAM Kenntnisse zur projektbezogenen Umsetzung von Prototypenfertigung und zur computerunterstützten Arbeitsvorbereitung.

Bundesinstitut für Sozialpädagogik, 2500 Baden, Elisabethstraße 14–16

Didaktik der Sozialpädagogik (30); Praxis der Sozialpädagogik (46); Pädagogik (25);
Lernbegleitung (8); Sozialmanagement und Recht (10); Biologie und Ökologie (14);
Ernährung mit praktischen Übungen (4); Gesundheit und Ernährung (3); Ethik (8);
Geschichte und Sozialkunde (4); Chemie (8); Informatik und Medien (6); Inklusive
Pädagogik (4); Supervisorische Begleitung (6); Kommunikation und Gruppendynamik (2);
Erzieher/In im Praxisschülerheim/Praxishort (40/30).

Wien, 21. April 2022

Für den Bundesminister:

Mag. Christian Rubin

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung