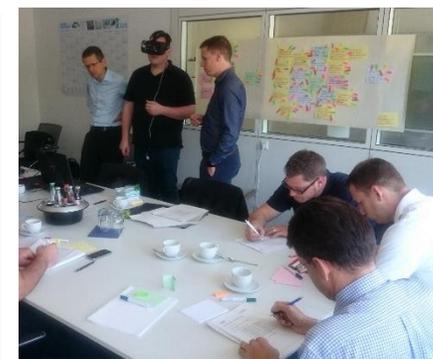


Studentische Hilfskräfte gesucht!

Am Fachgebiet für
Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik (IMWI)
der Universität Osnabrück

- Das Fachgebiet IMWI sucht studentische Hilfskräfte ab dem 1. Semester der Disziplinen:
 - Wirtschaftsinformatik, BWL, Informatik, Cognitive Science, Medieninformatik, (Wirtschafts-)Psychologie, Wirtschaftsingenieurwesen, Mediendesign, etc.
- Zur Unterstützung unseres 18-köpfigen Teams
 - mit aktuell 10 wissenschaftlichen Mitarbeitern und 8 studentischen Hilfskräften
- Flexible Verträge und Arbeitszeiten nach Absprache
 - bspw. 24 Std./Monat
 - Vergütung: 9,93 € (ohne Bachelor) bzw. 11,55 € (mit Bachelor) pro Std. (Stand: Januar 2019)
 - Möglichkeit der Arbeit vor Ort am IMWI (Katharinenstr. 3, OS-Innenstadt) oder von zu Hause
- Wir freuen uns über deine Bewerbung bestehend aus Lebenslauf und aktuellem Notennachweis, sowie der Angabe deines frühestmöglichen Einstiegstermins an imwi@uni-osnabrueck.de!
- Bei Fragen steht Simon Hagen (simon.hagen@uos.de, 0541/969-4040) gerne zur Verfügung





Konzeption und Programmierung von neuen Technologien



Öffentlichkeitsarbeit und Erstellen von Präsentationen



Modellierung und Fachkonzeption



Recherchen und Unterstützung bei Publikationen

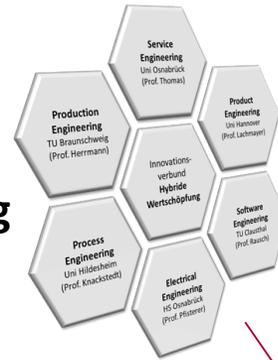


Konzeption von Fragebögen und Experimenten



...

SmartHybrid – Service Engineering



Design & Layout-Aufgaben in versch. Projekten



AdEPT: Integriertes Lehrwerkzeug für Weiterbildungskonzepte in AR



Regeneration von Produkten durch Additive Repair



va-eva

Graduiertenkolleg Vertrauen und Akzeptanz in erweiterten und virtuellen Arbeitswelten

IMWI



Konzeption einer Plattform zur nachhaltigen Planung von Veranstaltungen



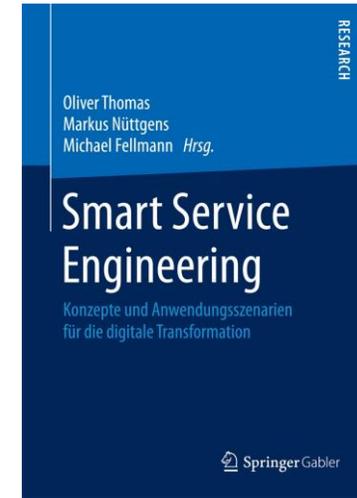
Digitale Transformation des Prüfungswesens

Aufgaben:

- Layouten und Setzen von Publikationen/Broschüren/Flyern/Roll-Ups/...
- Grafische Gestaltung
- Entwurf von ansprechenden Grafiken, Tabellen, etc.
- Korrekturlesen von Texten in deutscher und englischer Sprache

Kenntnisse:

- Sehr gute Kenntnisse in MS Word
- Vorwissen in InDesign und Photoshop hilfreich



Projektbeschreibung:

- Entwicklung innovativer Ansätze zur Automatisierung von Abschlussprüfungen

Mögliche Aufgaben:

- Konzeption und Implementierung von Prototypen
 - Web-Entwicklung mit HTML, CSS und JavaScript
 - Analyse und Klassifikation von Unternehmensdaten mit Hilfe von Python und ML-Frameworks (z.B. TensorFlow)
- Literatur- und Technologie-Recherchen
- Bei Interesse: Mitwirken an wissenschaftlichen Publikationen
- Zusammenarbeit mit spannenden Partnern (z.B. BDO und IDW)

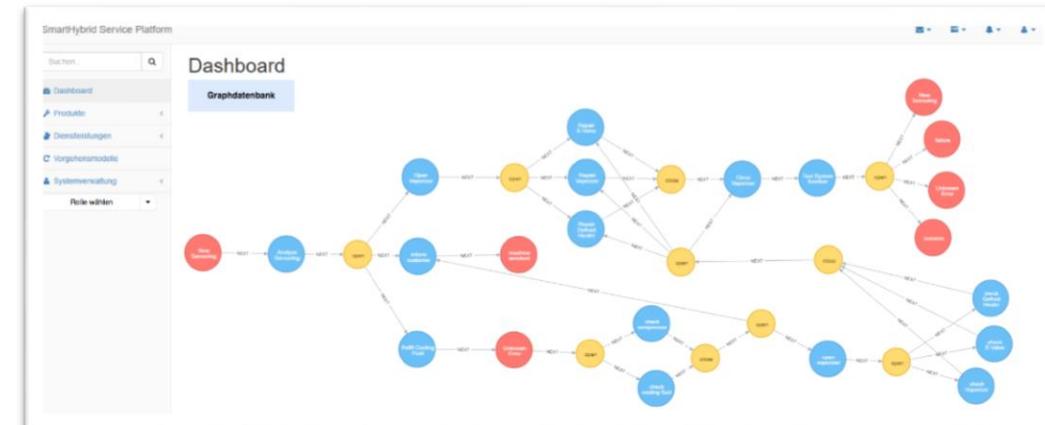
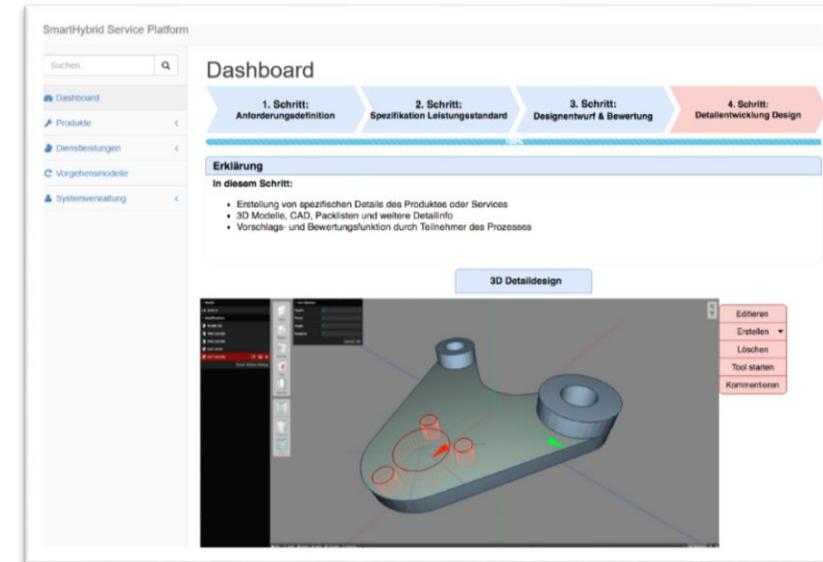


Projektbeschreibung:

- Innovationsverbund zur Erforschung digitaler Geschäftsmodelle, insbesondere für industrienaher Dienstleistungen („Smart Services“)
- Praxisnahe Ausrichtung mit über 25 Industriepartnern und 6 Forschungseinrichtungen
- Prototyping innovativer Technologien (bspw. Graphdatenbank, Sensorik, Augmented Reality)

Aufgabenprofil:

- Eigenstände (Weiter-)Entwicklung von Technologie-Prototypen
 - u.a. mit PHP, JavaScript, Python, SQL, Cypher, Twig
- Durchführung von Interviews, Workshops & Studien in der Industrie
- Bei Interesse: Beteiligung an wissenschaftlichen Veröffentlichungen und Konferenzen



Beschreibung des Graduiertenkollegs:

- Graduiertenkolleg zur Erforschung von Vertrauen und Akzeptanz in erweiterten und virtuellen Arbeitswelten
- Interdisziplinäre Forschung mit den weiteren Fachbereichen Cognitive Science, Soziologie, Arbeits- und Organisationspsychologie, Rechtswissenschaften

Aufgabenprofil:

- Wissenschaftliche Organisation und Koordination des Kollegs
- Terminierung von gemeinsamen Treffen
- Öffentlichkeitsarbeit: Pflege und Aktualisierung der Homepage, Verfassen öffentlichkeitswirksamer Berichte / Pressemeldungen
- Lektorat wissenschaftlicher Texte in Deutsch und Englisch



va-eva

Graduiertenkolleg Vertrauen und Akzeptanz
in erweiterten und virtuellen Arbeitswelten

Beschreibung des Graduiertenkollegs:

- Graduiertenkolleg zur Erforschung von Vertrauen und Akzeptanz in erweiterten und virtuellen Arbeitswelten
- Interdisziplinäre Forschung mit den weiteren Fachbereichen Cognitive Science, Soziologie, Arbeits- und Organisationspsychologie, Rechtswissenschaften

Aufgabenprofil:

- Konzeption und Implementierung von Augmented und Virtual Reality Anwendungen
- Kenntnisse in einer objektorientierten Programmiersprache wie C# / Java
- Erfahrung mit Unity und / oder Android-Programmierung
- Kenntnisse in HTML, CSS, JavaScript wünschenswert
- Eigenständige Entwicklung von Prototypen in Bereichen wie Sprachsteuerung, Objekterkennung, Visualisierung, Steuerung, Sensor Integration
- Falls gewünscht Mitarbeit bei wissenschaftlichen Publikationen



va-eva

Graduiertenkolleg Vertrauen und Akzeptanz
in erweiterten und virtuellen Arbeitswelten

Thema:

- Regeneration von Produkt- und Produktionssystemen durch Additive Repair und Refurbishment

Aufgabenprofil:

- Unterstützung bei der Durchführung von Literaturrecherchen, Experteninterviews und Workshops
- Konzeption und Implementierung von AR-Assistenzsystemen (Unity / Microsoft Mixed Reality Toolkit)
- Entwicklung von Servicekonzepten / Geschäftsmodellen für den Einsatz von Additive Repair
- Analyse von Ökobilanz und Prozesskosten für 3D-Druck-Anwendungsfälle im Maschinen- und Anlagenbau

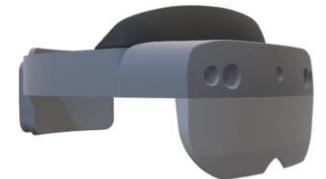


Thema:

- Entwicklung einer AR-gestützten Lehr- und Lernplattform für die Aus- und Weiterbildung in technischen Berufen

Aufgabenprofil:

- Implementierung von AR-Anwendungen (Unity / Microsoft Mixed Reality Toolkit) zur Aufnahme und Durchführung von Prozessen
- Konzeption und Implementierung von Modulen für die Lehr- und Lernplattform
- Unterstützung bei der Durchführung von Literaturrecherchen, Experteninterviews
- Mitarbeit an wissenschaftlichen Publikationen möglich



AdEPT: Integriertes Lehrwerkzeug für Weiterbildungskonzepte in AR

Thema:

- Ziel der Green Meetings Know-How Box ist die Konzeption, Umsetzung und Evaluierung einer digitalen Plattform zur dauerhaften Entwicklung, Pflege und Verwendung von Schulungsmaterialien für die Planung, Durchführung und Nachbereitung von nachhaltigen und digitalen Veranstaltungen.

Aufgabenprofil:

- Wünschenswert sind Programmierkenntnisse bspw. für Android-Programmierung, JavaScript, PHP insb. Webframeworks wie Ionic, AngularJS, Vue.js und/oder PHP-Frameworks wie Symfony
- Datenbankkenntnisse
- Erfahrung in der Web-Entwicklung oder in der Entwicklung mobiler Anwendungen
- Referenzen aus dem Studium und/oder Praxis
- Kenntnisse im Bereich Eventmanagement oder e-Learning

