

## Bauhaus-Universität Weimar

### Bauhaus-Universität Weimar

Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung und Medien – mit ihren Fakultäten und Arbeitsgebieten verfügt die Bauhaus-Universität Weimar heute über ein einzigartiges Profil. Aufbauend auf die ingenieurwissenschaftlichen und architekturorientierten Disziplinen hat die Bauhaus-Universität Weimar ein breites Lehr- und Forschungsprofil entwickelt. Das Spektrum der Universität umfasst heute über 30 Studiengänge und reicht von der Freien Kunst über Design, Web-Design, Visuelle Kommunikation, Mediengestaltung und Kultur bis zu Architektur, Bauingenieurwesen, Baustoffkunde, Verfahrenstechnik und Umwelt sowie Management. Der Begriff »Bauhaus« im Namen unserer Universität steht heute für Experimentierfreudigkeit, Offenheit, Kreativität, Nähe zur industriellen Praxis und Internationalität. Ausgehend von der Tradition des Bauhauses sind auch alle Fakultäten an der Gestaltung des öffentlichen Raumes beteiligt. Wir begreifen es als eine Aufgabe, auf den jeweiligen Gebieten der Wissenschaft und der Kunst an der Konzeption, Konstruktion und Gestaltung gegenwärtiger und zukünftiger Lebensräume mitzuarbeiten – analytisch, kreativ und innovationsfreudig. In allen wissenschaftlichen Bereichen spielt, wie auch in der künstlerischen Entwicklung, die Praxisnähe eine große Rolle. Prüfaufträge, Gutachtertätigkeit und Produktentwicklung sind bei Bauingenieuren ebenso wichtig wie bei Medienentwicklern oder Designern.

## künstlerische\*r Mitarbeiter\*in (m/w/d) Creative Technologist

Stadt: Weimar; Beginn frühestens: 01.09.2026; Dauer: 31.08.2029;

Vergütung: Entgeltgruppe 13 TV-L; Kennziffer: K+G/KWG-01/26;

Bewerbungsfrist: 15.02.2026

### Aufgabenbeschreibung

An der Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar ist ab 1. September 2026 an der Professur »Interface Design« im Studiengang »Medienkunst und -gestaltung« eine Stelle als

künstlerische\*r Mitarbeiter\*in (m/w/d) Creative Technologist

zu besetzen. Die Stelle ist zunächst bis zum 31.08.2029 befristet. Eine Verlängerung ist nach den geltenden Regelungen des Wissenschaftszeitvertragsgesetzes (WissZeitVG) möglich. Es handelt sich um eine 75 %ige Teilzeitstelle mit einer wöchentlichen Arbeitszeit von 30 Stunden. Die Stelle dient dem Ziel der Förderung der eigenen Weiterqualifikation.

Aufgabengebiet:

- Selbständige Vorbereitung, Konzeption, Durchführung und Weiterentwicklung von englisch-sprachigen Lehrveranstaltungen und Grundlagenkursen (Bachelor- und Master) im Bereich Physical Computing, Human-Machine Interaction, Interactive Environments, Embedded Systems und interaktiven Medien
- Betreuung der Labore: Electronic Lab, Prototype Lab der Professur Interface-

## Design

- Auswahl, Beschaffung und Pflege technischer Geräte und Materialien (Mikrocontroller, Sensorik, Aktorik, Elektrotechnik-Equipment)
- Betreuung von Studierenden in Projekten, Abschlussarbeiten und Laborübungen
- Entwicklung und Dokumentation neuer Hardware-Software-Prototypen, Sensor-Aktuator-Systeme sowie IoT-Anwendungen
- Erfahrung in der Organisation und Durchführung von Ausstellungen und/oder anderer kultureller Veranstaltungen
- Sicherstellung von Arbeitssicherheit und Laborordnung in den Laboren der Professur
- Betreuung und Koordination von Drittmittelprojekten und künstlerisch-gestalterischen Forschungsprojekten
- Beteiligung an Selbstverwaltungsaufgaben der Bauhaus-Universität Weimar
- Weiterqualifikation in einem selbst-motivierten, künstlerisch/gestalterischen Vorhaben
- Die Möglichkeit zur Promotion ist gegeben und erwünscht

## Erwartete Qualifikationen

### Einstellungsvoraussetzungen:

- Abgeschlossenes Hochschulstudium (MA, Diplom) im künstlerisch-gestalterischen Bereich oder in einem verwandten wissenschaftlichen Fach mit nachgewiesener künstlerischer Praxis
- Kenntnis und Erfahrung im Umgang mit relevanten Programmen, Programmiersprachen und Werkzeugen wie Arduino, ESP 32, Raspberry Pi, MicroPython, C/C++, JavaScript, Sensorik, Aktorik, Mikrocontrollerprogrammierung
- praktische Erfahrung in Design und Konzeption multimedialer Schnittstellen und interaktiver Installationen
- geübter Umgang in der Entwicklung und Debugging von analoger und digitaler Elektronik
- kritische, kreative Herangehensweisen in der Arbeit und Reflektion mit (neuen) Technologien
- Organisationsfähigkeit (Workshops, Ausstellungen)
- sehr gute Fremdsprachenkenntnisse (Englisch)
- berufliche Praxis, pädagogische Eignung, selbstständiges Arbeiten
- hohe Präsenz am Hochschulort
- nicht vorausgesetzt, aber gewünscht: grundlegende Kenntnis in Methoden von Rapid Prototyping (Lasercut, 3D-Druck, CNC)

## Unser Angebot

Wir bieten Ihnen:

- umfassende Einarbeitung für den erfolgreichen Start,
- ein spannendes Tätigkeitsfeld mit Gestaltungsspielraum und Eigenverantwortung,
- ein kollegiales, engagiertes Team und schnelle Kommunikationswege,
- eine universitäre Gesundheitsförderung und ein breites Hochschulsportangebot,
- ein familienfreundliches Arbeitsumfeld inmitten der UNESCO-Welterbestätten Bauhaus Weimar und Klassisches Weimar,
- attraktive Nebenleistungen z. B. vermögenswirksame Leistungen, betriebliche Altersvorsorge (VBL).

Anfragen zu den Aufgaben und zum Anforderungsprofil richten Sie bitte per E-Mail an Herrn Prof. Martin Hesselmeier unter [martin.hesselmeier@uni-weimar.de](mailto:martin.hesselmeier@uni-weimar.de)

Die Vergütung richtet sich nach den Bestimmungen des Tarifvertrages für den öffentlichen Dienst der Länder (TV-L) entsprechend den persönlichen Voraussetzungen bis zur Entgeltgruppe 13 TV-L.

## Bewerbung

Der Bauhaus-Universität Weimar sind Vielfalt und Chancengleichheit wichtige Anliegen. Wir setzen uns für ein familienfreundliches und diskriminierungsarmes Arbeitsumfeld ein und verfolgen eine gleichstellungsfördernde, vielfaltsorientierte Personalpolitik. Daher freuen wir uns besonders über Bewerbungen von Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen, Erfahrungen, Biographien und Persönlichkeiten. Ein strategisches Ziel der Bauhaus-Universität Weimar ist die Erhöhung des Frauenanteils im wissenschaftlich-künstlerischen/akademischen Bereich. Die Bauhaus-Universität Weimar bittet daher Wissenschaftlerinnen, Gestalterinnen und Künstlerinnen ausdrücklich um ihre Bewerbung. Bei gleicher Eignung werden schwerbehinderte Menschen bevorzugt berücksichtigt.

Ihre Bewerbung, mit den üblichen aussagekräftigen Unterlagen (inklusive Zeugniskopien und Abschlussarbeit), richten Sie bitte per Post oder elektronisch (Gesamt-PDF) und unter Angabe der Kennziffer K+G/KWP-01/26 bis zum 15. Februar 2026 an:

Bauhaus-Universität Weimar  
Fakultät Kunst und Gestaltung  
Dekanat  
Geschwister-Scholl-Straße 7  
99421 Weimar

E-Mail: [dekanat@gestaltung.uni-weimar.de](mailto:dekanat@gestaltung.uni-weimar.de)

### Hinweise zum Datenschutz

Bitte beachten Sie, dass bei einer unverschlüsselten Kommunikation per E-Mail die grundsätzliche Möglichkeit besteht, dass die an der Übertragung beteiligten Stellen die Inhalte der Nachricht zur Kenntnis nehmen können. Da der verschlüsselte Empfang Ihrer E-Mail seitens der Bauhaus-Universität Weimar nicht gewährleistet werden kann, weisen wir darauf hin, dass Sie die Bewerbung auch auf postalischem Weg an die oben genannte Adresse schicken können.

Bei der Übermittlung Ihrer Bewerbungsunterlagen in elektronischer Form gilt Ihre Zustimmung als erteilt, die E-Mail und deren Anhänge auf schädliche Codes, Viren und Spams zu überprüfen, die erforderlichen Daten vorübergehend zu speichern sowie den weiteren Schriftverkehr (unverschlüsselt) per E-Mail zu führen.

Die weiteren Hinweise zum Datenschutz gemäß Art. 13 EU-Datenschutzgrundverordnung (EUDSGVO) finden Sie unter: »Hinweise zum Datenschutz für Bewerberinnen und Bewerber« auf unsere Internetseite unter <https://www.uni-weimar.de/de/universitaet/aktuell/stellenausschreibungen/datenschutz>

Weitere Informationen unter <https://stellenticket.de/200667/HAWK/>  
Angebot sichtbar bis 13.02.2026

