

**CURS 2022-2023**

**VACANTS I SUBSTITUCIONS DE DIFÍCIL PROVISIÓ  
COSSOS DE PROFESSORS D'ENSENYAMENT SECUNDARI**

**DADES DE CENTRE**

**CODI DE CENTRE: 08032385**

**NOM DE CENTRE: INS MITJANS AUDIOVISUALS (EMAV)**

**DADES DE LA PLAÇA A COBRIR**

**CODI: MUNSEC22\_23/018B**

**PERFIL: VIDEOJOCOS DISSENYADOR**

**VACANT**

**DATA D'INICI: 09/01/2023      DATA FI: 31/08/2023**

**JORNADA: 0'5**

**REQUISITS DE PARTICIPACIÓ**

- Haver treballat 6 mesos dels últims 30 mesos en una empresa privada (no docent) o
- Haver treballat 2 anys dels últims 5 anys en una empresa privada (no docent) o
- Haver treballat 5 anys dels últims 10 anys en una empresa privada (no docent)

Certificat C1 català.

**PARTICIPACIÓ I TERMINI**

Les persones que estiguin interessades en aquest lloc de treball, hauran d'enviar un correu electrònic a la següent adreça [dcsec.ceb@gencat.cat](mailto:dcsec.ceb@gencat.cat) especificant el lloc que sol·licita a l'assumpte del correu (codi i perfil) i fent constar:

- Cognoms i nom
- DNI
- E-mail
- Telèfon de contacte
- Adjunteu Informe de Vida Laboral actualitzat
- Adjunteu currículum vitae

Es poden enviar correus electrònics fins que es cobreixi la vacant i es publiqui el resultat.

## **1. EXPLICACIÓ DETALLADA DE LA VACANT**

Dissenyador de VG

- Programació i motors de videojocs
- Disseny gràfic 2D i 3D
- Programació en xarxa i intel·ligència artificial
- Realitat virtual i realitat augmentada
- Disseny, gestió, publicació i producció

## **2. FUNCIONS DE LA VACANT**

Especialista al curs d'especialització de Videojocs 3D i Realitat Virtual (amb grup d'alumnes de la família d'informàtica i d'animació 3D)

## **3. CICLES A IMPARTIR**

Curs d'especialització en desenvolupament de videojocs i realitat virtual.

## **4. PROCEDIMENT DE SELECCIÓ**

Entrevista

## **5. CRITERIS PER A LA SELECCIÓ DEL CANDIDAT/A**

Experiència i coneixements en disseny d'entorns i personatges 2D i 3D, amb coneixements de modelatge, texturització i shading, i animació de personatges.

- Per a modelatge i animació 3D: preferentment Blender.
- Per a texturització i shading: preferentment Substance 3D Painter i Substance 3D Designer
- Per a disseny de interfícies, animació 2D i disseny 2D: Preferentment el pack Adobe.
- Programes de fotogrametria (3D Zephyr, Autodesk Recap)
- Programes escaneig en 3D (Kinect, Ipad, ...)

Coneixements en Game Design i producció de videojocs. (Trello, Microsoft Project, Git, Subversion, Source Safe)