



CAT	SEDE	TITOLO DI STUDIO	COMPETENZE E CONOSCENZE RICHIESTE
<p>D</p> <p>Area tecnica, tecnico - scientifica ed elaborazione dati</p>	<p>Pisa,</p> <p>prima assegnazione presso una delle strutture coinvolte nella realizzazione del progetto “<i>Dipartimenti di eccellenza della Classe di Scienze Umane</i>” ammesso al finanziamento</p>	<p><u>Diploma di Laurea</u> conseguito ai sensi della normativa previgente al DM 509/1999 in: Informatica o Scienze dell’Informazione, Conservazione dei beni culturali, Lettere, Materie Letterarie, Filosofia, Lingue e letterature straniere ed equipollenti ed equiparate;</p> <p style="text-align: center;"><i>ovvero</i></p> <p><u>Laurea triennale</u> di cui ai DM 509/1999 e 270/2004 in una delle seguenti classi: 26 o L-31, 05 o L-10, 38 o L-42, 11 o L-11, 30 o L-6, 13 o L-1, 29 o L-5, 41 o L-43, 23 o L-3, 03 o L-12 o L-10 ed equivalenti;</p> <p style="text-align: center;"><i>ovvero</i></p> <p><u>Laurea Specialistica</u> di cui al DM 509/1999 in una delle seguenti classi: 23/S, 100/S, 1/S, 2/S, 5/S, 10/S, 11/S, 12/S, 15/S, 16/S, 40/S, 21/S, 24/S, 51/S, 72/S, 73/S, 93/S, 94/S, 97/S, 98/S, 95/S, 17/S, 18/S, 96/S, 39/S, 104/S, 41/S, 42S, 43/S, 44/S ed equivalenti;</p> <p style="text-align: center;"><i>ovvero</i></p> <p><u>Laurea Magistrale</u> di cui al DM 270/2004 in una delle seguenti classi: LM-18, LM-66, LM-91, LM-39, LM-1, LM-2, LM-5, LM-10, LM-11, LM-15, LM-14, LM-80, LM-43, LM-45, LM-64, LM-65, LM-84, LM-89, LM-78, LM-94, LM-36, LM-37, LM-38, LM-43 ed equivalenti;</p>	<p>La figura professionale richiesta, nel rispetto del grado di autonomia e responsabilità previsti per la categoria D dal vigente CCNL, dovrà essere in grado di svolgere le seguenti funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fornire supporto tecnico e di elaborazione dati per assicurare l’efficace ed efficiente funzionamento delle risorse di calcolo in dotazione alle strutture di ricerca coinvolte nella realizzazione del progetto “Dipartimenti di eccellenza della Classe di Scienze Umane” ammesso al finanziamento;</li> <li>- supportare i responsabili delle predette strutture ed il personale scientifico ad essi afferente nello svolgimento delle attività tecnico-informatiche strumentali alla ricerca, alla didattica e all’outreach relativi alle scienze umanistiche con particolare riferimento allo sviluppo e gestione di strumenti di visualizzazione e all’uso delle tecnologie di Realtà Virtuale Immersiva.</li> </ul> <p>Competenze/conoscenze richieste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscenza dei principali problemi e paradigmi della visualizzazione e fruizione di dati eterogenei non strutturati, per le scienze umanistiche;</li> <li>- conoscenza di tecnologie per la realtà virtuale immersiva quali CAVE 3D, elmetti 3D (ad esempio Oculus Rift oppure HTC Vive) e sviluppo di applicazioni per il loro uso;</li> <li>- conoscenza avanzata di uno o più dei seguenti linguaggi di programmazione: C, C++, C#, Python, della API OpenGL e del game engine Unity;</li> <li>- conoscenza del sistema operativo Linux e capacità di contribuire alla gestione cluster Linux per sistemi di calcolo ad alte prestazioni (HPC);</li> <li>- conoscenza dei principali programmi di Office automation in ambiente Windows (word, excel, power point, access, ecc.) e Mac, in particolare uso avanzato di Excel;</li> <li>- conoscenza scritta e parlata della lingua inglese.</li> </ul> <p>La figura individuata deve inoltre possedere spirito di iniziativa, propensione al lavoro di gruppo, capacità relazionali, di cooperazione e di saper comunicare in modo adeguato ed efficace con l’utenza interna/esterna della Scuola; capacità di problem solving, di lavorare per obiettivi e di orientamento al risultato; capacità di organizzare e presentare organicamente le proprie proposte operative e/o i risultati del proprio lavoro anche mediante presentazioni, resoconti scritti o interventi orali.</p>