



ANUNȚ

privind recrutarea în vederea selecției unui **Asistent de cercetare în Calculatoare (COR 215237)**

pe **periodă determinată cu timp parțial de lucru** în cadrul proiectului

“WearSkill: Interacțiuni fluide cu dispozitive wearable smart pentru abilități motorii specifice”,

cod proiect **PN-III-P2-2.1-PED-2019-0352**, contract nr. **276PED/2020**

Laboratorul de Mașini Inteligente și Vizualizarea Informației din cadrul Centrului integrat de cercetare, dezvoltare și inovare pentru Materiale Avansate, Nanotehnologii și Sisteme Distribuite de fabricație și control (MANSiD), Universitatea “Ștefan cel Mare” din Suceava anunță lansarea sesiunii de recrutare în vederea selecției unui

ASISTENT DE CERCETARE ÎN CALCULATOARE (COR 215237)

pe **periodă determinată (19.10.2020 – 09.08.2022)** în cadrul proiectului *“WearSkill: Interacțiuni fluide cu dispozitive wearable smart pentru abilități motorii specifice”*. Postul scos la concurs este cu timp parțial de lucru de maxim 60 de ore pe lună, în funcție de necesitățile proiectului, cu un salariu brut lunar de maxim 2.640 lei (maxim 2.699 lei incluzând contribuțiile angajatorului). Atribuțiile postului sunt specificate în fișa postului anexată.

Condiții minimale pentru înscrierea la concurs:

- Candidatul este doctorand în domeniul Calculatoare și Tehnologia Informației
- Dosarul de înscriere cuprinde toate documentele specificate în cadrul acestui anunț

Concursul va consta în:

- Analiza și selecția dosarelor
- Interviu în vederea testării cunoștințelor, aptitudinilor, abilităților și motivației candidaților. Interviuul va conține și o susținere a unei prezentări de către fiecare candidat conform tematicii anexate (maxim 15 minute) și prezentarea parcursului profesional. Tematica și bibliografia de concurs sunt prezentate în anexa acestui anunț.
- Experiența în tehnologii wearable, asistive, sau interacțiune om-calculator reprezintă un avantaj, precum și calitatea de autor sau co-autor al unor lucrări științifice în aceste domenii.

Domeniul de activitate: cercetare-dezvoltare

Calendarul procesului de recrutare și selecție:

- Înscrierea la concurs se face în perioada **23.09.2020 – 07.10.2020** în zilele lucrătoare între orele 08:00 - 16:00 prin înregistrarea dosarelor de concurs la Registratura Universității “Ștefan cel Mare” din Suceava și depunerea acestora la **sala C401d, etaj 4, corp C (laborator de cercetare MintViz)**. O arhivă cuprinzând documentele depuse la dosar va fi transmisă prin email la adresa radu.vatavu@usm.ro
- Afișarea rezultatelor analizei dosarelor se va face în data de **08.10.2020**, ora 16:00, pe pagina www.usv.ro, respectiv pe adresele de email ale candidaților folosite pentru înscrierea la concurs.
- Depunerea contestațiilor cu privire la procesul de selecție a dosarelor se poate face pe data de **09.10.2020** până la ora 16:00 prin înregistrarea acestora la Registratura Universității “Ștefan cel Mare” din Suceava și

depunerea lor la **sala C401d, etaj 4, corp C (laborator de cercetare MintViz)**. O copie electronică va fi transmisă prin email la adresa radu.vatavu@usm.ro

- Afișarea rezultatelor la contestații și a rezultatelor finale privind selecția dosarelor se va face în data de **12.10.2020**, ora 16:00, pe pagina www.usv.ro, respectiv pe adresele de email ale candidaților
- Organizarea interviurilor va avea loc în data de **13.10.2020**, conform unei programări care va fi comunicată candidaților selectați. În cazuri justificate (mobilitate academică, pandemia COVID-19, etc.) interviurile vor putea avea loc și online, cu înregistrare video și audio.
- Afișarea rezultatelor finale se face în data de **13.10.2020** pe pagina www.usv.ro, respectiv pe adresele de email ale candidaților selectați pentru proba de interviu
- Contractul este estimat să înceapă la data de **19.10.2020**

Dosarul de concurs trebuie să conțină cel puțin următoarele documente:

1. Cererea de înscriere la concurs după modelul <http://www.eed.usv.ro/mintviz/jobs/276PED2020.pdf> cuprinzând un opis al documentelor depuse la dosar
2. Curriculum vitae care include cel puțin următoarele informații:
 - a) Studiile efectuate și diplomele obținute
 - b) Experiența profesională și locuri de muncă relevante
 - c) Premii sau alte elemente de recunoaștere a realizărilor candidatului, în cazul în care acestea există
 - d) Lista lucrărilor științifice, în cazul în care acestea există
3. Copia actului de identitate (se va prezenta și în original)
4. Copiile documentelor care să ateste studiile de licență și masterat (se vor prezenta și în original)
5. Adeverință de doctorand
6. Cazier judiciar sau declarație pe propria răspundere că nu există antecedente penale
7. Adeverință medicală în formatul standard stabilit de Ministerul Sănătății care să ateste starea de sănătate corespunzătoare pentru ocuparea acestei poziții, eliberată de către medicul de familie al candidatului sau de către unitățile sanitare abilitate, în termen de valabilitate potrivit legii.

Dosarele incomplete nu vor fi acceptate în cadrul etapei de selecție a dosarelor.

Pentru orice informații privind această poziție, vă rugăm contactați:

Radu-Daniel Vatavu
Prof. univ. dr. ing.
Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor
Universitatea "Ștefan cel Mare" din Suceava
Email: radu.vatavu@usm.ro

Anexa I. TEMATICA ȘI BIBLIOGRAFIA POSTULUI SCOS LA CONCURS

Concursul va consta într-un interviu în vederea testării cunoștințelor, aptitudinilor, abilităților și motivației candidaților. Interviuul va include susținerea unei prezentări de către candidați (maxim 15 minute) privind tematica de concurs intitulată stadiul actual al cercetării în tehnologii wearable pentru utilizatori cu dizabilități, conform bibliografiei atașate, precum și în prezentarea parcursului profesional al candidaților.

- Radu-Daniel Vatavu and Ovidiu-Ciprian Ungurean. 2019. Stroke-Gesture Input for People with Motor Impairments: Empirical Results & Research Roadmap. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 215, 1–14. DOI: <https://doi.org/10.1145/3290605.3300445>
- Martez E. Mott. 2017. Accessible Touch Input for People with Motor Impairments. In Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 307–311. DOI: <https://doi.org/10.1145/3027063.3027123>
- Werner Kurschl, Mirjam Augstein, Holger Stitz, Peter Heumader, and Claudia Pointner. 2013. A User Modelling Wizard for People with Motor Impairments. In Proceedings of International Conference on Advances in Mobile Computing & Multimedia (MoMM '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 541–550. DOI: <https://doi.org/10.1145/2536853.2536860>
- Ovidiu-Ciprian Ungurean, Radu-Daniel Vatavu, Luis A. Leiva, and Réjean Plamondon. 2018. Gesture Input for Users with Motor Impairments on Touchscreens: Empirical Results based on the Kinematic Theory. In Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper LBW537, 1–6. DOI: <https://doi.org/10.1145/3170427.3188619>
- Kyle Montague, Hugo Nicolau, and Vicki L. Hanson. 2014. Motor-impaired touchscreen interactions in the wild. In Proceedings of the 16th international ACM SIGACCESS conference on Computers & accessibility (ASSETS '14). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 123–130. DOI: <https://doi.org/10.1145/2661334.2661362>
- Lucas Rosenblatt, Patrick Carrington, Kotaro Hara, and Jeffrey P. Bigham. 2018. Vocal Programming for People with Upper-Body Motor Impairments. In Proceedings of the Internet of Accessible Things (W4A '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 30, 1–10. DOI: <https://doi.org/10.1145/3192714.3192821>
- Leah Findlater, Karyn Moffatt, Jon E. Froehlich, Meethu Malu, and Joan Zhang. 2017. Comparing Touchscreen and Mouse Input Performance by People With and Without Upper Body Motor Impairments. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 6056–6061. DOI: <https://doi.org/10.1145/3025453.3025603>
- Syed Asad Rizvi, Ella Tuson, Breanna Desrochers, and John Magee. 2018. Simulation of Motor Impairment in Head-Controlled Pointer Fitts' Law Task. In Proceedings of the 20th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility (ASSETS '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 376–378. DOI: <https://doi.org/10.1145/3234695.3241034>

- Meethu Malu. 2018. Designing and implementing accessible wearable interactions for people with motor impairments. SIGACCESS Access. Comput., 120 (January 2018), 24–27. DOI: <https://doi.org/10.1145/3178412.3178417>
- Meethu Malu and Leah Findlater. 2014. "OK Glass?" A Preliminary Exploration of Google Glass for Persons with Upper Body Motor Impairments. In Proceedings of the 16th international ACM SIGACCESS conference on Computers & accessibility (ASSETS '14). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 267–268. DOI: <https://doi.org/10.1145/2661334.2661400>
- Martez E. Mott, Jane E., Cynthia L. Bennett, Edward Cutrell, and Meredith Ringel Morris. 2018. Understanding the Accessibility of Smartphone Photography for People with Motor Impairments. In Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 520, 1–12. DOI: <https://doi.org/10.1145/3173574.3174094>
- Lisa Anthony, YooJin Kim, and Leah Findlater. 2013. Analyzing user-generated youtube videos to understand touchscreen use by people with motor impairments. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1223–1232. DOI: <https://doi.org/10.1145/2470654.2466158>
- Meethu Malu, Pramod Chundury, and Leah Findlater. 2019. Motor Accessibility of Smartwatch Touch and Bezel Input. In The 21st International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility (ASSETS '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 563–565. DOI: <https://doi.org/10.1145/3308561.3354638>
- Yoojin Kim, Nita Sutreja, Jon Froehlich, and Leah Findlater. 2013. Surveying the accessibility of touchscreen games for persons with motor impairments: a preliminary analysis. In Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility (ASSETS '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 68, 1–2. DOI: <https://doi.org/10.1145/2513383.2513416>

FIȘA POSTULUI NR. _____

Centrul de cercetare, dezvoltare și inovare MANSiD, Laboratorul de Mașini Inteligente și Vizualizarea Informației, Proiect "WearSkill: Interacțiuni fluide cu dispozitive wearable smart pentru abilități motorii specifice", PN-III-P2-2.1-PED-2019-0352, 276PED/2020		FIȘA POSTULUI (F.P.)		COD. FP	
		TITULARUL POSTULUI		Exemplar nr. _____	
				Pag. 1 din 2	
Denumirea postului cf. nomenclatorului de profesii		ASISTENT DE CERCETARE ÎN CALCULATOARE (COR 215237)			
Nivelul studiilor		STUDII SUPERIOARE, DOCTORAND			
Gradul profesional al ocupantului postului		ASISTENT DE CERCETARE ȘTIINȚIFICĂ			
Nivelul postului (de conducere, de execuție)		DE EXECUȚIE			
Descrierea postului	Experiența necesară executării operațiunilor specifice postului	Experiență în realizarea de programe pe calculator			
	Sfera de relații (de a intra în relații, răspunde)	Se subordonează Rectorului USV și directorului de proiect			
Aptitudini	Aptitudini de bază	Rezistență la efort intelectual de intensitate ridicată			
	Aptitudini de rezolvare a problemelor complexe	Bune abilități de rezolvare a problemelor complexe. Orientare către atingerea rezultatelor și obiectivelor, conform planului de realizare			
	Aptitudini de management al resurselor	Bune capacități organizatorice			
	Aptitudini sociale	Bune abilități de comunicare			
	Aptitudini sistemice	Bune abilități de implementare programe pe calculator			
Abilități	Abilități cognitive	Bune abilități de rezolvare a problemelor complexe			
	Abilități fizice	Rezistență la efort intelectual de intensitate ridicată			
	Abilități psihomotorii	-			
	Abilități senzoriale	-			
Relații ierarhice	Se subordonează	Rectorului USV și directorului de proiect			
	Are în subordine	-			
	Înlocuiește	-			
Intrarea în vigoare	Decizia de numire pe post	Nr.		Data	
	Contractul individual de muncă	Nr.		Data	
	Data intrării în vigoare				
Actualizarea fișei postului (data și cine face actualizarea)		Când se schimbă ocupantul postului. Când se schimbă persoanele cu responsabilități. Când se modifică sau se schimbă atribuțiile postului. Când are loc un transfer de posturi.			
Mijloace de muncă		Munca la calculator			
Mediul de muncă		Laborator MintViz din cadrul Centrului MANSiD			
Întocmit (Șef direct)	Nume și prenume				
	Funcția		Director proiect		
	Data				
	Semnătura				
Avizat Oficiu Juridic	Nume și prenume				
	Funcția		Jurist		
	Data				
	Semnătura				

Avizat Șef Serviciu Resurse Umane	Nume și prenume	
	Funcția	Șef Serviciu Resurse Umane
	Data	
	Semnătura	
Aprobat Rector	Nume și prenume	
	Funcția	RECTOR
	Data	
	Semnătura	

DESCRIEREA ACTIVITĂȚILOR CORESPUNZĂTOARE POSTULUI

TRIBUȚII / SARCINI

Realizează activități de cercetare-dezvoltare în vederea îndeplinirii obiectivelor proiectului *“WearSkill: Interacțiuni fluide cu dispozitive wearable smart pentru abilități motorii specifice”*, cod proiect PN-III-P2-2.1-PED-2019-0352, contract nr. 276PED/2020, conform planului de realizare a acestuia din cadrul contractului de finanțare, printre care: Act.1.1. Studiu participativ pentru înțelegerea dificultăților și nevoilor utilizatorilor cu dizabilități motorii pentru tehnologie wearable; Act.1.2. Metodologie pentru evaluarea cantitativă și calitativă a performanței de interacțiune cu dispozitive wearable pentru abilități motorii specifice; Act.1.3. Implementare aplicații software pentru achiziționarea de date cu ochelari, ceasuri și inele smart în cadru experimental; Act.1.4. Diseminare și participare la manifestări tehnico-științifice; Act.2.1. Experiment pentru achiziționarea de date utilizator pentru ochelari smart; Act.2.2. Experiment pentru achiziționarea de date utilizator pentru ceasuri smart; Act.2.3. Experiment pentru achiziționarea de date utilizator pentru inele smart; Act.2.4. Analiza datelor experimentale; Act.2.5. Implementare tehnică de interacțiune pentru ochelari smart (nivel TRL-3); Act.2.6. Implementare tehnică de interacțiune pentru ceasuri smart (nivel TRL-3); Act.2.7. Implementare tehnică de interacțiune pentru inele smart (nivel TRL-3); Act.2.8. Evaluare performanțe tehnice și studiu utilizator; Act.2.9. Diseminarea pe scară largă prin comunicarea și publicarea națională sau internațională a rezultatelor; Act.2.10. Diseminare și participare la manifestări tehnico-științifice; Act.2.11. Vizite de lucru; Act.3.1. Implementare arhitectură software pentru interschimbarea dispozitivelor wearable în contextul proiectării bazate pe abilități; Act.3.2. Integrarea tehnicilor de interacțiune la nivel TRL-4; Act.3.3. Evaluarea performanțelor tehnice, validare și studiu utilizator pentru confirmarea nivelului TRL-4; Act.3.4. Diseminarea pe scară largă prin comunicarea și publicarea națională sau internațională a rezultatelor; Act.3.5. Diseminare și participare la manifestări tehnico-științifice; Act.3.6. Vizite de lucru.

Participă activ la diseminarea rezultatelor proiectului în comunitatea științifică națională și internațională prin elaborarea de articole și lucrări științifice și susținerea acestora.

Activitățile vor fi desfășurate în cadrul Laboratorului de Mașini Inteligente și Vizualizarea Informației (MintViz) din cadrul Centrului integrat de cercetare, dezvoltare și inovare pentru Materiale Avansate, Nanotehnologii și Sisteme Distribuite de fabricație și control (MANSiD).

RESPONSABILITĂȚI:

- Răspunde de rezolvarea la termen și în bune condiții a sarcinilor și atribuțiilor stabilite.
- Răspunde de calitatea profesională a rezultatelor activității.

AUTORITATE: Se subordonează Rectorului USV și directorului de proiect.

Data:

Semnătura titularului postului (angajatului):