

VPT

Am Fachgebiet Versorgungsplanung und Versorgungstechnik des Instituts für Architektur und Städtebau der Universität der Künste Berlin sind ab sofort zwei Stellen für wissenschaftliche Hilfskräfte mit jeweils 40 Stunden pro Monat zu besetzen:

2 wissenschaftliche Hilfskräfte (vorzugsweise aus den Studiengängen Informatik, Bauingenieurwesen, Elektrotechnik, Maschinenbau, Energie- oder Gebäudetechnik)

Aufgabenbereich: Mitarbeit in den beiden Forschungsprojekten „**EnEff: Stadt: Hochschulcampus Berlin-Charlottenburg (HCBC)**“, 1. Umsetzungsphase mit Teilsanierungen, Wärme- und Kältenetzen sowie einem Demonstrator auf dem 1. Schritt zur Wärmewende“ sowie "**EnOB: GEnEff: Neuartige Bewertung der Gebäude-Energie-Effizienz und innovative Demonstration mittels Simulationsmethoden und Virtual Reality**".

HCBC: Modellierung und Simulation von energetischen Sanierungsmaßnahmen für einzelne Universitätsgebäude des HCBC, Aufbau eines Messnetzes auf dem Campus zum energetischen Monitoring.

GEnEff: Mitarbeit bei der hard- und softwaretechnischen Realisierung eines Versuchsstandes für eine thermische Simulationsumgebung in der virtuellen Realität.

Es werden u.a. folgende Werkzeuge, Bausteine und Programmiersprachen für die Modellierung und Softwareentwicklung verwendet: Modelica, Python, C/C++, C#, Unity, Arduino, HTC Vive.

Anforderungen: Bachelorstudium ab dem 4. Semester oder Masterstudium in einem der genannten oder verwandten Studiengänge. Programmiererfahrung in einer objektorientierten Sprache (z.B. C++, Java oder Python) sowie Interesse am experimentellen Arbeiten sind erwünscht. Kenntnisse in den Bereichen energetische Gebäudesanierung und Bauphysik sind von Vorteil.

An den Stellen interessierte Studierende nehmen bitte direkten Kontakt mit dem Fachgebiet für Versorgungsplanung und Versorgungstechnik der UdK Berlin auf (Email: nytsch@udk-berlin.de).



Forschungsprojekt HCBC: Modellierung und Simulation von energetischen Sanierungsmaßnahmen an Universitätsgebäuden (links);
Forschungsprojekt GEnEff: Interaktion und thermisches Feedback in einer VR-Simulationsumgebung (rechts)

