



APPEL A CANDIDATURES

Pour un poste d'Ingénieur.e en imagerie scientifique et Réalité Virtuelle
(Ingénieur d'Etudes, BAP F)

De niveau catégorie A sur ressources propres
Par la voie contractuelle

Localisation / intitulé du poste

- Intitulé / Fonction : Ingénieur.e des systèmes et techniques audiovisuels et multimédia (F2D54)
- Localisation : UMS 3113, Institut Universitaire Européen de la Mer, Technopole Brest-Iroise, Plouzané

Contexte du recrutement

Le projet AISMERALDA (Ateliers Immersifs Sous-Marins Et Réalité Augmentée : Littoral, Dorsales, Autres), financé par l'EUR ISblue, regroupe un consortium pluridisciplinaire de chercheurs, enseignants-chercheurs et ingénieurs de l'Institut Universitaire Européen de la Mer (géologues, géographes, archéologues) (composante de l'UBO), de l'UBS, de l'Ifremer, de l'ENSTA Bretagne, de l'ENIB et de l'école navale. Ce projet vise à favoriser l'utilisation pour la formation initiale (notamment en Master/écoles d'ingénieurs) des données sous-marines et côtières largement disponibles dans les laboratoires partenaires.

Pour valoriser ces données et les implémenter pour l'enseignement, le projet AISMERALDA propose de définir des scénarios pédagogiques basés sur l'utilisation de la Réalité Augmentée (RA) ou la Réalité Virtuelle (RV).

Missions assurées

En discussion active avec les membres du consortium, l'ingénieur.e contribuera à identifier des sites pertinents et des données disponibles pour constituer des ateliers.

En lien avec l'ingénieure pédagogique, il/elle aura pour mission d'évaluer leur potentiel pédagogique pluridisciplinaire et de proposer des scénarios en pédagogie active utilisant le potentiel de la Réalité Virtuelle / Augmentée.

Ces fonctions recouvrent ainsi un ensemble de tâches liées à la manipulation de différents types de données (Modèle Numérique de Terrain, bathymétrie, photographies, données géologiques, données physiques, données archéologiques, etc.) et à leur intégration dans un environnement virtuel à visée pédagogique.

A l'issue du contrat, l'ingénieur.e recruté.e aura bâti un démonstrateur sur au moins un de ces sites ateliers.

Activités exercées

- Echanger avec les chercheurs/enseignants-chercheurs et l'ingénieur pédagogique autour des scénarii d'enseignement et des sites ateliers virtuels pour leur mise en œuvre.
- Collecter auprès des chercheurs/enseignants-chercheurs/ingénieurs les données disponibles sur les sites ateliers identifiés
- Proposer une scénarisation de ces données dans un but pédagogique
- Identifier les verrous techniques éventuels

Compétences et savoirs requis

Connaissances :

- Connaissance de la Réalité Virtuelle ou Augmentée et de ses applications
- Sciences de l'Information Géographique, Géomatique, SIG (connaissance approfondie)
- Langages informatiques associés aux environnements virtuels
- Connaissance générale des problématiques associées aux domaines sous-marin et côtier

Compétences opérationnelles :

- Appliquer les méthodes et techniques des sciences de l'information géographique
- Savoir manipuler des données de différentes sources et de différents formats (vecteurs, raster, maillage...)
- Savoir organiser un corpus de données en vue de son exploitation pédagogique
- Assurer le suivi de projets au sein d'une équipe pluridisciplinaire
- Communiquer et faire preuve de pédagogie
- Traduire un projet en termes de scénario en environnement virtuel
- Maîtriser l'anglais à l'écrit et à l'oral (niveau B1/B2)
- Travailler en équipe

Aptitudes comportementales :

- Créativité, sens de l'innovation
- Curiosité intellectuelle et sens critique
- Capacité d'organisation, rigueur et autonomie
- Goût pour le travail en équipe, aisance relationnelle, ouverture d'esprit
- Réactivité, respect des délais
- Capacité de conceptualisation

Environnement professionnel – conditions de travail	Poste basé à l'Institut Universitaire Européen de la Mer, à Plouzané.
Diplôme minimal exigé	Niveau II (Licence ou équivalent)
Diplôme minimal souhaité	Niveau II (Master 2 ou équivalent)
Formations souhaitées	Formation souhaitée dans les domaines de la Réalité Virtuelle / Augmentée
Durée du contrat	10 mois -mi-janvier 2021 à mi-octobre 2021
Quotité de travail	100 %
Horaires hebdomadaires	35h00
Salaire mensuel brut indicatif	entre 1800 et 1960 euros (en fonction du niveau de qualification et de l'expérience professionnelle)
Modalités de candidature	<ul style="list-style-type: none">• Date limite de candidature : 06/12/2020• Dossier de candidature : CV + lettre de motivation• Adresse pour postuler : contact.isblue@univ-brest.fr• Date prévisionnelle de prise de fonction : mi-janvier 2021
Contacts	Marion Jaud , Ingénieur de Recherche, coordinatrice du projet AISMERALDA ➤ Mail : marion.jaud@univ-brest.fr Tel : 02 98 49 88 11