



Ingénieur-transfert (H/F) applications numériques pour les sciences du patrimoine

Profil de poste



UMR CNRS/MC 3495 MAP Modèles et Simulations pour l'Architecture et le Patrimoine
Equipe MAP-GAMSAU Groupe pour l'Application des Méthodes Scientifiques à l'Architecture et à l'Urbanisme
www.map.cnrs.fr



Informations générales

Intitulé : Ingénieur-transfert (H/F) applications numériques pour les sciences du patrimoine
Lieu de travail : Campus CNRS Joseph Aiguier (DR12), UMR CNRS/MC MAP, MARSEILLE 09
Type de contrat : CDD Technique/Administratif
Durée du contrat : 36 mois
Date d'embauche : A négocier, à partir du 1er juillet 2023
Date limite de candidature: Premier examen à partir du 15 avril 2023
Quotité de travail : Temps complet
Rémunération : A partir de 2700 € bruts mensuel, négociable selon expérience et profil
Niveau d'études souhaité : Bac+5
Expérience souhaitée : Indifférent
BAP : Culture, Communication, Production et diffusion des savoirs
Emploi type : Ingénieur-e en technologies de l'information et de la communication

Missions

La mission consiste à co-développer et à déployer des applications numériques ciblant le champ des industries culturelles (et à terme celui de la formation au cours de la vie) et s'appuyant sur les avancées scientifiques et technologiques réalisées au sein de l'équipe marseillaise du laboratoire MAP (Modèles et Simulations pour l'Architecture et le Patrimoine).

Elle s'inscrit dans le cadre « Programme Ingénieurs-transfert » du CNRS visant à développer les activités de recherche partenariale entre unités de recherche et acteurs économiques, en renforçant la capacité des premières à formaliser des offres de recherche négociées et menées en collaboration avec les seconds.

Activité

Activités principales ou orientées technologies de l'information et de la communication :

- Développement informatique (informatique appliquée)
- Développement web, systèmes d'information
- Développement d'applications mobiles
- Réseautage (acteurs industries culturelles, académiques, associatifs)
- Recherche de financement, négociation, promotion des compétences et savoir-faire auprès du monde socio-économique, gestion de projet
- Post-traitement de données scientifiques

Activités secondaires, optionnelles, ou projetées à terme :

- Veille technologique pratiques de médiation, enseignement numérique et jeu sérieux
- Médiation culturelle et scientifique
- Enseignement numérique
- Prototypage rapide et Modélisation 3D (Blender)
- Gestion de corpus numériques multimedia

Compétences

Compte tenu des activités et produits à développer et transférer des compétences techniques avancées en informatique appliquée sont indispensables afin de permettre à l'ingénieur-transfert d'aligner l'offre issue du MAP et les besoins concrets des opérateurs économiques ciblés, allant du public au privé en passant par le monde associatif au sens large.

Une connaissance / expérience dans le domaine des sciences humaines et sociales, et plus particulièrement en lien avec les sciences historiques et/ou patrimoniales (si possible en lien avec le domaine du patrimoine architectural), est également de la première importance pour pouvoir appuyer les actions de transfert sur une compréhension des données mobilisées et des besoins des acteurs ciblés.

La mission fait appel aux qualités personnelles et aux compétences relationnelles suivantes :

- aptitude à convaincre, à conduire une négociation avec des partenaires multiples et variés ;
- aptitude à renforcer et animer un réseau ;
- capacité de travail en autonomie, polyvalence, rigueur ;
- qualités d'ouverture, d'écoute, de communication ;
- curiosité intellectuelle, capacité à travailler dans un contexte pluridisciplinaire ;
- capacité d'auto-formation ;
- sensibilité aux pratiques du graphisme, de l'infographie, aux techniques de d'audiovisuel et du multimedia ;
- maîtrise des langues française et anglaise.

Contexte de travail

Le profil du laboratoire d'accueil se situe à l'intersection des champs sciences du patrimoine et science des données. Ses activités se focalisent sur la conception et le développement de méthodes d'exploration et d'analyse du fait patrimonial (patrimoine matériel ou immatériel) fortement appuyées sur les technologies de l'information et de la communication. Le travail du laboratoire est marqué par des allers-retours récurrents entre recherches théoriques, méthodologiques, technologiques et implémentation de solutions concrètes sous la forme de prototypes de recherche. L'ingénieur travaillera à la mise en place d'une démarche de déploiement et/ou de prolongement de ces prototypes sous la forme d'applications orientées « industries culturelles » en collaboration avec les chercheurs et ingénieurs impliqués dans leur développement.

Il pourra s'appuyer sur une équipe interdisciplinaire grosse productrice de prototypes ou de preuves-de-concept (certains d'usage clairement centrés sur des communautés scientifiques, d'autres à usage plus générique) mais également productrice de dispositifs ludo-pédagogiques faisant partie intégrante des éléments susceptibles d'actions de transfert.

Sa mission l'amènera à identifier et à s'articuler avec un éventail d'acteurs allant du public au privé en passant par le milieu associatif, au sein du territoire régional, et à mettre en place des partenariats couvrant des activités de transfert de technologies et de méthodes comme des activités de médiation scientifique et culturelle.

Profils recherchés en priorité

- Parcours informatique (Systèmes d'information, technologies de l'Information et Web, Ingénierie logicielle, Ingénierie des données, développement application mobile, IHM, etc.)
- Parcours hybridant ingénierie / sciences humaines / informatique appliquée (ex : cursus master en ingénierie, formations archéomatique ou géomatique, dsa ou dpea, etc.)

Modalités de candidature

Offre et modalités de candidatures sur le portail CNRS emploi:

<https://emploi.cnrs.fr/Offres/CDD/UMR3495-JEABLA-001/Default.aspx>

