

FICHE DE POSTE
Contractuel Enseignement Recherche (CER)

Poste publié au fil de l'eau pour 2019-2020

Composante : UFR Arts, Philosophie et Esthétique **Département:** Arts et Technologies de l'Image

Identification du poste Type de l'emploi : Contractuel Enseignement Recherche (CER) mi-temps

Section CNU : 18

Poste N°:1800PR0639-2

Profil du poste : Arts et Technologies de l'Image Virtuelle : Réalité Mixte

Mots-clés : Art numérique, images de synthèse, réalité virtuelle, réalité mixte, moteur de jeu

Enseignement :

Le candidat dispensera des enseignements artistiques et techniques sur les interfaces immersives et interactives, notamment l'usage des technologies de réalité mixte, virtuelle et augmentée.

Le/la candidat.e devra ainsi disposer de compétences en programmation et en algorithmes 3D pour la création d'images de synthèse, le cinéma 360 degrés ou les effets visuels temps réel, notamment dans le cours "EC : Programmation et Algorithmes 3D et temps réel 1" du parcours Licence 3 Spécialisation Arts et Technologies de l'Image (EA55PA1C).

Il dispensera des enseignements de création en infographie 3D temps réel et de réalité virtuelle et augmentée étudiés selon les dimensions historique, esthétique, scientifique et technique dans l'optique de sensibiliser à l'expression artistique. Ce savoir sera transmis dans le cours "EC : Art et Infographie 3D et temps réel : Infographie 4" Master 1 Mention Création Numérique Parcours Arts et Technologies de l'Image Virtuelle (EAD2IF4C).

Recherche :

L'implication de l'équipe INREV dans l'écosystème des industries créatives est forte comme le montre le nombre de thèses en CIFRE. Un profil adapté avec une double compétence artistique et technique en image de synthèse et la capacité de s'intégrer dans une équipe interdisciplinaire est primordial :

- Le/la candidate développera avec l'équipe une recherche innovante entre art numérique, image de synthèse, réalité virtuelle et cinéma d'animation. Il/elle s'intégrera ainsi dans l'axe "Intelligence & Vie Artificielle en relation avec la réalité étendue dans une approche arts/sciences/technologies" et l'axe "Relations entre l'art numérique et les arts vivants".

- Il/elle contribuera aux projets portés par l'équipe dans le cadre de la Comue UPL et de l'EUR ArTeC et internationaux.

- Il/elle coordonnera et renforcera les liens tissés avec les industries créatives françaises dans le domaine de la recherche et développement en image de synthèse.

Personnes à contacter : Courriel PLESSIET Cédric, MCF / JEGO Jean-François, MCF

cedric.plessiet@univ-paris8.fr , jean-francois.jego03@univ-paris8.fr

Descriptif du profil en anglais :

The candidate will provide artistic and technical courses on immersive and interactive interfaces, including the use of mixed, virtual and augmented reality technologies.

The candidate must therefore have skills in programming and 3D algorithms for computer graphics creation, 360-degree cinema or real-time visual effects, particularly in the "EC: Programming and 3D and real-time algorithms 1" course of the Licence 3 Specialization in Image Arts and Technologies. (EA55PA1C).

The candidate will also give courses about creation in real-time 3D computer graphics and virtual and augmented reality studied according to historical, aesthetic, scientific and technical dimensions in order to elicitate artistic expression in the course "EC: Art and Computer Graphics 3D and Real Time: Computer Graphics 4" Master 1 Mention Digital Creation Paths Arts and Technologies of Virtual Image. (EAD2IF4C).

The INREV team's involvement in the creative industries ecosystem is strong, as shown by the number of CIFRE theses. A suitable profile with a double artistic and technical competence in computer graphics and the ability to integrate into an interdisciplinary team is essential:

- The candidate will develop with the team an innovative research between digital art, computer graphics, virtual reality and animation cinema. He/she will thus be integrated into the "Intelligence & Artificial Life in relation to the extended reality in an arts/sciences/technologies approach" and the "Relationship between digital art and the living arts" axis.
- He/she will contribute to the projects led by the team within the framework of the UPL Committee and EUR ArTeC and international projects.
- He/she will coordinate and strengthen the links established with the French creative industries in the field of computer graphics research and development.

Key words : Digital art, computer graphics, virtual reality, mixed reality, game engine

Durée : Du 01/10/2019 au 31/08/2021

Quotité de travail : mi-temps

- une activité d'enseignement incluant les activités de soutien à l'enseignement
402h (soit 96 HTD d'enseignement)
- une activité de recherche : 401h

DEBAT accessible, Pédagogie Comité Consultatif J. J. J. J. J.
26/10/19