

## INGENIEUR PEDAGOGIQUE & NUMERIQUE

En CDD de 1 an, à temps complet, dès septembre 2024,

Au sein du service AUPEN (Accompagnement aux Usages Pédagogiques Et Numériques)

### Contexte

**Le service AUPEN (Accompagnement aux Usages Pédagogiques et Numériques – Direction du développement numérique), en lien avec l'Ecole du Numérique (Faculté de Gestion, Economie et Sciences (FGES) recrute un(e) ingénieur(e) pédagogique et numérique en CDD, dans le cadre du projet PEIA DémoES. Le poste est à pourvoir dès que possible pour un démarrage à la rentrée universitaire (septembre 2024).**

**Le projet DémoES - PEIA (Plateforme d'Expériences Immersives Apprenantes), porté par l'Université Polytechnique Hauts-de-France et l'Institut Catholique de Lille, vise le développement de la pédagogie immersive dans les enseignements, à travers de la formation, de l'accompagnement et de la production de ressources immersives. Le projet propose également la création d'un Immersive Learning Management System en open source, permettant d'éditer des ressources immersives, et de vivre ces expériences d'apprentissage dans des mondes persistants.**

Le service AUPEN, rattaché à la Direction du développement numérique, articule ses activités autour de trois missions principales :

- La formation des enseignants à la pédagogie et au numérique pour la pédagogie
- L'accompagnement des enseignants et des équipes enseignantes à l'évolution de leurs pratiques et/ou à des projets pédagogiques
- L'expérimentation et la veille autour de pratiques émergentes et/ou innovantes, notamment à travers la participation à des projets partenariaux (PIA, DémoES, NCU...)

La FGES offre 8 licences, 16 masters et des licences professionnelles en sciences, gestion, comptabilité et économie, ainsi que des classes CUPGE en double cursus. Elle accueille chaque année 1700 étudiants. L'accompagnement des étudiants (pédagogie active, vie étudiante, développement personnel et professionnalisation) et l'internationalisation s'inscrivent dans la mission plus large de l'Université, de former des professionnels capables de s'adapter, d'innover et de devenir des citoyens responsables et acteurs de leur société. La diffusion de la culture scientifique et l'ouverture vers les milieux socio-économiques sont également des priorités, à travers l'enseignement, la recherche et les études.

L'Université Catholique de Lille, qui accueille 35 000 étudiants, est une université pluridisciplinaire avec cinq Facultés (Droit ; Lettres et Sciences Humaines ; Médecine et Maïeutique ; Gestion, Economie & Sciences ; Théologie), 20 Écoles et Instituts dont des écoles médicales et paramédicales, sociales, de cadres du tertiaire, un groupe hospitalier, et près de 50 équipes de recherche regroupant 650 enseignants-chercheurs.

Le poste est rattaché au chef de projet PEIA en lien avec la responsable du service d'Accompagnement aux Usages Pédagogiques et Numériques. L'ingénieur(e) pédagogique contribue principalement au déploiement du projet PEIA et de ses objectifs mais également à la dynamique et aux missions de l'équipe AUPEN. L'ingénieur(e)pédagogique sera amené(e) à travailler en direct avec les équipes technique et pédagogique du projet PEIA, dont la majeure partie est localisée sur le campus WeNov. L'ingénieur(e) pédagogique partagera sa localisation entre ce campus et l'hôtel académique du campus Vauban où est situé le service AUPEN.

## Missions

### ↳ Accompagnement et formation aux usages pédagogiques et numériques

- Concevoir et animer des actions de formation en lien avec les enjeux de la pédagogie et du numérique auprès des enseignants, en particulier dans le contexte du projet DémoES PEIA (pédagogies immersives).
- Accompagner des enseignants et/ou des équipes sur ces mêmes enjeux, en particulier dans le contexte du projet DémoES PEIA (pédagogies immersives).
- Contribuer à la veille en pédagogie universitaire, en particulier sur les thématiques de pédagogie immersive.

### ↳ Développement de modules immersifs

- En lien avec l'équipe technique et l'équipe enseignante du projet DémoES PEIA, gérer des projets de développement de modules immersifs.
  - o Scénarisation ;
  - o Réalisation techno-pédagogique ;
  - o Evaluation des dispositifs ;
  - o Formation et acculturation (des enseignants et des étudiants) à la prise en mains et au déploiement des dispositifs.

### Missions annexes (en fonction du profil)

#### ↳ Réseaux et colloques

Contribuer aux réseaux en lien avec la pédagogie et les usages du numérique, en particulier sur les thématiques de pédagogie immersive.

Participer et intervenir dans les salons et colloques sur ces thématiques.

## Compétences et qualités requises

Les compétences et qualités suivantes sont requises :

- Formation BAC+5 ou équivalent (IPM, gestion de projets, sciences de l'éducation...).
- Expérience connexe souhaitée (enseignement, enseignement supérieur, formation, ingénierie pédagogique, gestion de projets).
- Médiatisation / production de contenus.
- Appétence aux environnements numériques, en particulier pédagogie de la réalité virtuelle et augmentée, Learning management system ....
- Esprit d'équipe.
- Rigueur et organisation.
- Autonomie.
- Maîtrise de la langue française.
- Niveau intermédiaire en anglais (B2) apprécié.

## Atouts supplémentaires

Les points suivants seront un plus pour le candidat :

- Expérience en programmation de réalité virtuelle (Unity ou autres plateformes similaires).
- Doctorat en sciences de l'éducation ou dans un domaine équivalent.

