

# **Dessinateur / Dessinatrice Infographe**

Dans le cadre du projet Smart Code (« Smart Curriculum On DEmand »), La Rochelle Université ambitionne de modifier en profondeur son modèle pédagogique et l’expérience utilisateur de ses étudiants, dans l’optique de proposer :

- Une personnalisation des parcours étudiants, basée sur des outils d’intelligence artificielle.

- Une université accessible en tout lieu et à tout moment, en développant l’enseignement à distance, hybride et multimodal .

La Rochelle Université souhaite accompagner cette transformation pédagogique profonde par la création d’une cellule d’aide à la conception et à la création pédagogique, destiné à assister les Enseignants dans la réalisation de supports pédagogiques adaptés à la multimodalité.

A ce titre, La Rochelle Université recrute un·e Dessinateur / Dessinatrice Infographe. Il s'agit d’un poste en CDD de 12 mois renouvelable, à pourvoir courant septembre 2022.

# **Contexte et environnement de travail**

Le Dessinateur ou la Dessinatrice infographe intègrera la cellule d’aide à la conception et à la création pédagogique créée dans le cadre du projet Smart Code.

Cette cellule, rattachée à la Direction des Pédagogies Innovantes se composera de différents postes supports aux enseignant·es dans la réalisation de contenus pédagogiques : présentations, support de cours, capsules vidéo, présentation interactives, etc…

Le Dessinateur ou la Dessinatrice infographe travaillera en étroite collaboration avec les enseignant·es et l’ensemble des acteurs du projet Smart Code, sous la coordination de la Vice-Présidente Formation et Vie Universitaire et du Vice-Président Campus Numérique et Système d’Information.

De plus, il ou elle collaborera avec la Direction de la Communication, garante du pilotage de la stratégie de communication de l’Université.

# **Missions**

La mission principale est de créer des infographies pédagogiques variées : classes virtuelles, modules e-Learning, vidéos interactives, etc. et de contribuer à la création de supports de communication digitaux : application mobile, animation site Internet etc.

Il ou elle contribuera à la mise en œuvre visuelle de la scénarisation pédagogique des enseignements, en lien avec les enseignant·e.s, les assistant·es et accompagnateurs/accompagnatrices pédagogiques.

**Activités principales**

* Ecouter, comprendre, orienter et assister les enseignants dans la conception et la création de leur cours, des supports pédagogiques associés et de tout autre document à vocation pédagogique :
  + Traduire un concept ou un script en représentation visuelle,
  + Proposer et créer des visuels divers en fonction des besoins exprimés,
  + Proposer des solutions innovantes pour assurer une bonne prise en main des solutions par les utilisateurs.
* Concevoir et produire des supports pédagogiques variés :
  + supports de formation présentiels,
  + supports e-learning interactifs et attractifs,
  + capsules vidéo pédagogiques,
  + supports pédagogiques et Template « clé en main » à destination des enseignants,
* Concevoir la mise en page et enrichir des documents (intégration texte, image, correction, ...) selon les règles typographiques et la charte graphique,
  + Intégrer des éléments graphiques et créer des animations dans les outils de production,
  + Apporter une aide technique et graphique sur des supports pédagogique existants : adaptations de visuels, finitions, déclinaisons (retouches couleurs, typographie, photos ou illustrations),
  + Produire différents types de visuels / images / graphiques / bannières/ icônes / etc.
* Appliquer une ligne graphique, en déclinaison de la charte graphique existante.
* Animer des ateliers de co-conception, en analyser et formaliser les résultats. Participer à l’organisation d’évènements pédagogiques et techno-pédagogiques.
* Assurer l’interface avec les éventuels prestataires liés à la création de contenus (imprimeurs, web, vidéo, etc.)
* Procéder à une veille artistique permanente des tendances en matière de graphisme, sur les outils et modalités pédagogiques et sur les outils multimédias.

# **Compétences et aptitudes requises**

**Connaissances et savoir-faire attendus**

* Techniques de conception graphiques et traitement numérique (colorimétrie, cadrage etc.),
* Maitrise des divers logiciels de création graphique, d’animation, de présentation et d’édition (In Design, Logiciel d’animation, photoshop, Illustrator, AfterEffect…)
* Technologies de l’information et de la communication, Technologies du Web
* Droit de la propriété intellectuelle, du droit d’auteur et de l’utilisation de l’image
* Très bonne connaissance des outils bureautiques : Word, Excel, Powerpoint.

**Compétences**

* Analyser et comprendre les besoins
* Concevoir des projets graphiques et les traduire dans un cahier des charges
* Réaliser les projets graphiques pour les rendre opérationnels
* Travailler en mode projet
* Maitriser la chaine graphique
* Maitrise de la langue anglaise

**Compétences comportementales**

* Capacité d’écoute, de conseil et d’orientation,
* Capacités d’adaptation et de bienveillance,
* Créativité et sensibilité artistique et graphique,
* Capacités relationnelles et rédactionnelles fortes,
* Capacité à travailler dans l’urgence,
* Travail en équipe et en collaboration,
* Capacité de synthèse et de reporting,
* Curiosité intellectuelle,
* Autonomie et rigueur.

**Connaissances facultatives mais appréciées**

* Connaissance du milieu universitaire et de l’enseignement supérieur,
* Connaissance générale en sciences de l'éducation et de la formation.
* **Profil recherché**

**Formation initiale souhaitée** : Bac +2/+3 dans le domaine du design et de la production graphique, ou équivalent. Débutant·es accepté·es

* **Type de recrutement**

CDD de 12 mois renouvelable, à pourvoir courant septembre 2022.

Rémunération selon profil et expérience entre 1 750 € et 2 050 € brut mensuel

* **Contact pour information sur la procédure de recrutement**

Direction des Relations et des Ressources Humaines

Service Emplois, Recrutements, Formation, Compétences

**Courriel** : [recrutement.biatss@univ-lr.fr](mailto:recrutement.biatss@univ-lr.fr)

* **Contact pour information sur le poste à pourvoir**

**Julien CLUCHAGUE**, Chef de projet Smart Code

Courriel : [julien.cluchague@univ-lr.fr](mailto:franck.charneau@univ-lr.fr)

* **Candidatures**

Chaque candidat·e doit constituer un dossier comprenant :

• Une lettre de motivation

• Un curriculum vitae détaillé

• Une copie du diplôme correspondant au profil demandé

Ce dossier est à déposer sur l’application dédiée à cet effet accessible en cliquant sur le lien figurant dans l’annonce mise en ligne sur le site web de La Rochelle Université (Référence du poste : SMART CODE / DESSINATEUR). **AUCUN DOSSIER ENVOYE PAR MAIL NE SERA ETUDIE**.

Date limite de candidature : 19 juillet 2022

Audition des candidats sélectionnés : fin aout / début septembre 2022

Prise de fonctions : courant septembre 2022