



Profil de Poste Enseignant e-chercheur e contractuel le UMR L3i / Département Informatique

La Rochelle Université recrute un e enseignant e-chercheur e contractuel le en sections 27-61.

Conditions d'exercice :

Contrat à durée déterminée du 1^{er} septembre 2020 au 31 août 2021, éventuellement renouvelable

Rémunération : Environ 2 127 euros brut mensuel, sans reprise d'ancienneté

Etat du poste : vacant

Condition de diplôme : Doctorat

Obligation de service : 192 heures d'enseignement (une proratisation des heures sera effectuée si le contrat est inférieur à 12 mois)

Environnement de travail :

Le poste est à pourvoir au sein de l'UMR L3i et le Département Informatique

Nom du Directeur de l'UMR : Bernard Besserer - direction.informatique@univ-lr.fr (ens.)

Directeur Laboratoire recherche : Yacine Ghamri-Doudane

Email du directeur Laboratoire recherche : l3i-direction@univ-lr.fr (rech.)

Descriptif labo :

Créé en 1993, le laboratoire L3i comporte une centaine de chercheurs dont 34 enseignants-chercheurs travaillant sur les domaines de l'Informatique, l'Image et l'Interaction.

Le L3i est le laboratoire de recherche du domaine STIC (sciences et technologie de l'information et de la communication) de La Rochelle Université associant très efficacement les chercheurs de l'IUT et de la Faculté des Sciences et Technologies dans ce domaine puisque la grande majorité des enseignants-chercheurs en Informatique et en Génie Informatique de La Rochelle Université se retrouvent au sein du l3i.

La stratégie de recherche du L3i repose sur une thématique originale liée à la gestion intelligente et interactive des contenus numériques.

L'avènement désormais généralisé du numérique dans notre société moderne engendre des mutations très spectaculaires, tant pour le caractère massif de leur déploiement mais aussi pour leur rapidité d'évolution. Il est probable que l'humanité ait rarement connu des mutations aussi rapides et massives, concernant autant de secteurs d'activités (commerciaux, industriels, économiques, éducatifs, de la santé, de la culture, du transport, de l'énergie, de l'environnement ...) et conduisant à repenser les activités humaines sous un

angle nouveau. Ces mutations concernent à la fois les usages (production de contenus, interactions homme machines, interactions homme contenus, espace collaboratifs, diffusion, data mining...), les équipements (les smartphones et tablettes totalement connectées, les objets connectés de type capteur ou effecteur, les infrastructures de type Cloud ou Edge), mais également les organisations humaines « virtuelles » (réseaux sociaux, communautés virtuelles, ...). Ces mutations génèrent des évolutions très importantes dans l'élaboration et la manipulation des contenus, dans leurs modalités d'accès dans un contexte ubiquitaire et pervasive, dans la définition de nouvelles modalités d'interaction et dans un enrichissement mutuel entre création et utilisation de contenus.

Il s'agit, pour le L3i, de mettre en synergie les compétences établies dans le laboratoire afin d'aborder la problématique de la valorisation des contenus numériques sous un angle systémique. Cela revient, en particulier, à une exploitation croisée des compétences du laboratoire en matière d'applications interactives, de systèmes adaptatifs, d'Internet des objets, d'indexation par le contenu, et de représentation de connaissances.

Pour ce faire, le laboratoire s'est structuré autour de trois équipes scientifiques : « modèles et connaissances », « images et contenus » et « dynamique des systèmes et adaptativité ». Le but de cette structuration est de consolider les fondamentaux du laboratoire sur chacune des thématiques associées à ces équipes. Le laboratoire se caractérise également par sa volonté soutenue de développer des dynamiques et des synergies scientifiques entre les chercheurs des différentes équipes, au travers notamment d'une animation scientifique croisée et de la mise en place de quatre domaines d'applications stratégiques communs à l'ensemble du laboratoire : « environnement et développement durable », « e-éducation », « e-culture » et « valorisation de contenus numériques ».

La recherche du L3i propose des contributions en informatique sur les méthodes, modèles, théories et outils liés à la gestion interactive et intelligente de la production, la structuration, l'accès, la manipulation et l'exploitation des contenus. Elle repose sur un écosystème déjà bien avancé croisant recherche interdisciplinaire, transfert industriel, et formation de haut niveau. Ceci est consolidé par une politique volontariste de participation ou de pilotage de projets de recherche labellisés (ANR, H2020, FUI, PIA ...) ou encore l'animation de VALCONUM, un écosystème académico-industriel au niveau national et européen.

Enfin, son action internationale est actuellement renforcée avec des liens privilégiés avec des centres de recherche tels que le CVC de Barcelone en Espagne, ICTLab à Hanoï au Vietnam (Laboratoire International localisé à l'USTH), UniKL à Kuala Lumpur en Malaisie, l'IIT Kharagpur en Inde ou encore l'UFRJ et l'UFC au Brésil.

<http://l3i.univ-larochelle.fr/>

Profils recherchés :

Un poste de maître de conférences contractuel à temps plein (192h/an) est proposé au Département d'informatique (Université de La Rochelle, France) pour des enseignements en informatique et génie informatique. Les candidats doivent avoir des compétences en algorithmiques / programmation et génie logiciel. Le candidat devra avoir une activité de recherche avérée lui permettant de s'intégrer dans l'une des trois équipes de recherche du

laboratoire Informatique, Image, Interaction (L3i) : (i) modèles et connaissances, (ii) images et contenus et (iii) dynamique des systèmes et interactivité.

An assistant professor position (192h/year) is available at the Department of Computer Sciences (University of La Rochelle, France) for lessons in computer sciences, computer engineering, Candidates should primarily have background in algorithmics / programming and software engineering. The candidate must have a proven research activity in the areas of interests of the L3i Lab and its three research teams: (i) Formal methods and knowledge, (ii) images and contents, and (iii) System Dynamics and Interactivity.

Connaissances attendues :

Enseignement :

- Une bonne connaissance des concepts de base de la programmation ainsi que de la programmation orienté objet, une bonne pratique des langages Java et Python
- La connaissance de certains aspects de la technologie Web, soit coté client (HTML/CSS/Javascript) soit coté serveur serait un plus.
- Un profil complémentaire soit « réseau » (protocole, configuration, applications client-serveur, sécurité) ou bien « bases de données » serait un plus.

Département d'enseignement : Informatique (Faculté des Sciences et Technologies)

Lieu(x) d'exercice : Université La Rochelle

Nom directeur département : Bernard Besserer

Email directeur dépt : directeur.informatique@univ-lr.fr

URL dépt : <http://sciences.univ-larochelle.fr/departement-d-informatique>

Recherche :

Le L3i se positionne comme un acteur important de la gestion intelligente et interactive des contenus numériques de tout type : de leur production, structuration, accès, manipulation et exploitation.

L'objet structurant des recherches menées au L3i concerne les méthodes, modèles, algorithmes, systèmes en réseaux et architectures logicielles pour la gestion des contenus numérique de tout type (images, séquences d'images, documents, textes, sons, web, réseaux sociaux, objets connectés ...). Ces contenus sont généralement caractérisés par un ensemble de propriétés intrinsèques : ils sont porteurs d'une sémantique, disposent parfois d'une structure, et sont souvent intégrés à un contexte métier à travers des applications interactives.

Pour répondre à cet objet structurant, le laboratoire s'est organisé autour de trois équipes de recherche correspondants à ses compétences scientifiques :

- Equipe modèles et connaissances : modèles et données spatio-temporelles ; intégration de données par les modèles et raisonnements associés ; fouille de données (réseaux complexes, analyse formelle des concepts) ;

- Equipe images et contenus : Indexation, classification, fouille, recherche d'information ; Documents numériques ; Capteurs, Transmission, Traitement, analyse et interprétation d'images, de séquences d'images, du texte et du son ; Contenus hétérogènes et multi-modaux ;

- Equipe dynamique des systèmes et adaptativité : Adaptativité des réseaux et des systèmes (architectures, algorithmes, scénarisation et systèmes à base de traces) ; Internet des objets (analyse de la dynamique des réseaux, algorithmique pour les réseaux, confiance numérique) ; fouille de processus (process mining).

Le candidat devra avoir une activité de recherche avérée permettant de s'intégrer dans l'une de ces trois équipes de recherche.

Contact pour information sur la procédure de recrutement :

Silvia MOREIRA

Gestionnaire Ressources Humaines

Tél : 05.46.45.87.58

recrutement.enseignants@univ-lr.fr

Contact pour information sur le poste à pourvoir :

Nom directeur labo / Nom du directeur-adjoint labo : Yacine Ghamri-Doudane / Jean-Christophe Burie

Tél directeur labo : +33 5 46 45 82 62

Email directeur labo : l3i-direction@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 DEMATEC 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 : ECC / Informatique / FST / L3i).

Date limite de candidature : 06/04/2020

Prise de fonctions souhaitée : 01/09/2020