

Maître.sse de conférences en Interactions 3D pour Réalités Étendues

Statut : MCF

Section CNU : 27

Date de prise de fonction : 01/09/2024

ID Galaxie :

Département disciplinaire : informatique

Composante principale d'enseignement : EUR DS4H

Unité de recherche : Laboratoire i3S

Numéro d'identification établissement : 1025

Article de recrutement (Art.) : art. 26.1 ou art. 26.2 ou 33

Description de l'emploi

Missions d'enseignement :

L'Unité Pédagogique d'Informatique de l'EUR DS4H a de nombreux besoins d'enseignement. Les priorités en 2024 ont été identifiées autour du Génie Logiciel, le développement web, les systèmes informatiques (notamment la virtualisation) et la science des données au sens large, l'Intelligence Artificielle. Le département a aussi des besoins en informatique théorique, notamment en algorithmique. Il sera demandé à la personne recrutée de s'investir plus particulièrement en Licence informatique en prenant en charge l'organisation de certains modules et, à terme, la responsabilité de la coordination d'une année.

Le candidat pourra aussi intervenir dans son domaine de compétence à Polytech Nice Sophia.

Missions de recherche :

La mission recherche concerne la conception de systèmes interactifs et les interactions 3D, c'est-à-dire, les Interactions Humain-Machine (IHM) où l'utilisateur doit se déplacer/naviguer et/ou manipuler des objets dans l'espace, pour réaliser ses tâches. L'espace de l'interaction 3D peut couvrir l'espace physique réel, une représentation simulée par un ordinateur, ou une combinaison des deux. Les interactions 3D sont le pilier central de la recherche et la création d'application innovantes en réalité étendue, dite XR (ce qui inclut la réalité augmentée - AR, la réalité mixte - RM, et la réalité virtuelle - RV, et toute combinaison et interpolation de ces modalités sensorielles). L'objectif principal est d'étudier la continuité des interactions des utilisateurs entre l'environnement réel et l'environnement virtuel, réalisée avec des technologies et procédés immersifs numériques créant différents degrés d'interaction avec le réel pour atteindre une expérience utilisatrice accrue.

Profil recherché

Le ou la candidat-e devra démontrer des compétences dans les méthodes de conception de systèmes interactifs (en technologie RX, technologie mobile, et/ou systèmes ambiants), techniques d'interaction (avec lien évident avec l'espace 3D réel et/ou numérique), et facteurs humains/IHM. Le laboratoire attend des candidatures du meilleur niveau international, faisant valoir un large portefeuille de compétences dont une ou plusieurs dans le champ des techniques d'interactions (ex. par mouvements et/ou geste, commande vocales,

suivi du regard, etc.) et réalité étendue (au moins dans quelques-unes de ces réalisations telles que la VR, AR, et/ou MR). Le ou la candidate devra avoir fait preuve de contributions pertinentes et originales en recherche dans ce domaine, en ayant démontré à la fois des capacités de recherche sur ces techniques et un intérêt fort pour une démarche centrée sur les besoins utilisateurs (justification des apports de solutions par rapports aux besoins utilisateurs). Des compétences en termes de compréhension des capacités cognitives, perceptives, et d'actions des personnes utilisatrices viendront en support au développement de techniques d'interactions. La maîtrise de méthodes d'évaluations avec utilisateurs et des méthodes pour spécifier les interactions en 3D est un plus.

La personne recrutée effectuera son activité de recherche dans le pôle SPARKS du laboratoire i3S (UMR 7271) qui est une unité mixte d'Université Côte d'Azur et du CNRS, associée au centre Inria d'Université Côte d'Azur. Des collaborations avec le pôle SIS du laboratoire i3S sur la thématique des environnements immersifs seront bienvenues. Ce recrutement en informatique (section 27) devra contribuer aux activités de recherche pluridisciplinaires au sein de l'EUR DS4H (Digital System for Humans - <https://ds4h.univ-cotedazur.eu/>). Le but est de mettre à contribution les méthodes, les théories et les outils d'interaction 3D au service de toute discipline concernée par la réalité étendue.

Description de la composante

L'Unité Pédagogique Informatique (UPI) de l'EUR DS4H offre un enseignement généraliste à dominance informatique. Les deux premières années de la licence informatique sont mutualisées avec le portail « Sciences et Technologies » sur le campus de Valrose. UPI est aussi au cœur du Master Informatique dont elle assure la première année commune et aussi le parcours de M2 Informatique et Interactions à vocation recherche en informatique fondamentale. L'autre point fort d'UPI est constitué par ses masters professionnalisant MIAGE et MDBS avec plusieurs parcours de spécialisation. Une grosse partie de nos cours de M1 et la totalité de ceux du M2 I&I sont dispensés en français ou en anglais en fonction du public.

Modalités de candidatures :

Pour candidater, merci de bien vouloir déposer votre dossier via GALAXIE :

<https://galaxie.enseignementsuprecherche.gouv.fr/antares/can/index.jsp> au plus tard le xx xxxx

Plus d'information sur notre site internet.

Contacts :

- **Questions relatives à l'aspect recherche :**
Marco Winckler (marco.winckler@univ-cotedazur.fr)
Lucile Sassatelli (lucile.sassatelli@univ-cotedazur.fr)
- **Questions relatives à l'aspect enseignement :**
Franck Guingne (franck.guingne@univ-cotedazur.fr)
- **Questions administratives :**
Claire Arkhanguelsky (claire.arkhanguelsky@univ-cotedazur.fr)

Ouverte sur l'Europe et le monde, Université Côte d'Azur coordonne les acteurs de l'enseignement supérieur et de la recherche de la Côte d'Azur, pour offrir un environnement de formation, de recherche et d'innovation de très haut niveau. Inscrite dans une trajectoire de profonde transformation de son rôle et de son organisation, c'est aussi un établissement acteur de la dynamique de son environnement territorial, connu pour la qualité de vie exceptionnelle qu'il offre à ses habitants, entre mer et montagne. Dans ce cadre, Université Côte d'Azur se présente comme une université d'excellence, aux valeurs humanistes, socialement engagée, et éthiquement responsable.

> En chiffres

+32.000 étudiants

21 composantes de formation
dont 8 Ecoles Universitaires de Recherche et
6 composantes dérogatoires

+ 50 laboratoires et
unités de recherche

4.600 personnels permanents
dont 1600 enseignants/chercheurs,
1200 administratifs auxquels se rajoutent
environ 1800 intervenants en formation et
les collègues chercheurs
CNRS, INSERM, OCA, INRIA, INRAE...

> Les valeurs



Pourquoi nous rejoindre ?

Conditions de travail avantageuses :

Un environnement scientifique et technologique exceptionnel profitant de la dynamique de l'Idex UCA-JEDI et de l'Institut Interdisciplinaire d'Intelligence Artificielle 3IA - Côte d'Azur

Un service d'enseignement allégé pour les nouveaux personnels maîtres de conférences stagiaires de 32 heures équivalent travaux dirigés, dans le cadre de la formation obligatoire à la pédagogie, ainsi qu'une autre décharge d'enseignement de 32 heures équivalent travaux dirigés pour l'année de stage, puis de 36 heures pour la deuxième année

Nombreux dispositifs de développement des compétences : formation, conseil en mobilité et carrière

Un [Welcome Center](#), pour une aide personnalisée à l'accueil et l'installation.

Avantages sociaux :

- Activités sportives, offres culturelles et clubs de loisirs
- Restauration collective
- Prise en charge partielle de la mutuelle
- Prise en charge partielle des frais de transport en commun
- Forfait mobilité durable (vélo, covoiturage)
- Aides et prestations sociales
- Soutien à la parentalité

Un établissement engagé socialement :

Mission Handicap, Égalité Femmes-Hommes, Qualité de Vie au Travail, Éthique et intégrité scientifique, Campus éco-responsables



Découvrez les 10 autres
bonnes raisons de nous rejoindre

[Tous nos postes sont ouverts aux personnes en situation de handicap.](#)

Retrouvez tous nos recrutements sur le portail web

[Travailler à Université Côte d'Azur](#)