

## Enseignant(e) Responsable de l'Atelier Numérique (H/F)

Contrat à Durée Indéterminée (CDI) à temps partiel (3/5<sup>ème</sup> minimum)

### Environnement de travail

---

L'École Nationale Supérieure de Création Industrielle, également connue sous le sigle « ENSCI – Les Ateliers », a ouvert ses portes en 1982 sous l'impulsion du Ministre de la Culture, avec la volonté de placer la création et l'innovation au cœur de la production industrielle.

Avec un statut d'Établissement Public à Caractère Industriel et Commercial (EPIC), l'ENSCI est alors placée sous la double tutelle du ministère chargé de la culture et du ministère chargé de l'industrie. C'est le premier établissement français d'enseignement supérieur public exclusivement consacré au design.

L'ENSCI s'est rapidement imposée comme l'une des meilleures écoles dans ce domaine, en France et à l'international. En 2019, l'ENSCI arrive au 1<sup>er</sup> rang des établissements français de formation dans la catégorie « Art & Design » au classement annuel mondial « QS World University Rankings by Subject », et elle se situe désormais à la 22<sup>ème</sup> place parmi les 800 meilleures écoles et universités à l'échelle mondiale, et au 9<sup>ème</sup> rang européen.

L'établissement est situé dans un lieu unique à Paris (les anciens ateliers du décorateur hollandais Jansen) qui accueille plus de 300 élèves, environ 70 salariés permanents, et plus de 200 intervenants.

L'école a construit un modèle pédagogique original autour de la réalisation de projets et se positionne au cœur d'un réseau de partenariats économiques (entreprises, administrations...) et académiques (universités, grandes écoles...) qui permettent de développer l'enseignement, la recherche et l'insertion professionnelle au meilleur niveau.

La formation initiale comporte deux filières historiques, « Créateur Industriel » et « Designer Textile » qui permettent d'accéder, au terme d'un parcours individualisé de 3 à 5 ans, à un diplôme d'école spécialisé de niveau I (titre homologué inscrit au RNCP - grade de Master 2).

L'école propose également un programme de formation continue destiné aux professionnels qui veulent approfondir leurs connaissances dans les champs du design : le Mastère spécialisé « Innovation By Design » (IBD) et le Mastère spécialisé « Création et Technologie Contemporaine » (CTC) labélisés par la conférence des grandes écoles, et un Master of Science intitulé « Nature Inspired Design » (NID), ainsi que des formations « certifiantes » grâce à des partenariats académiques (H.O.P.E. avec l'École Polytechnique, chaire ENA / ENSCI...) et des stages de courte durée sous différents formats (au catalogue ou à la carte).

Le projet de design est mené de l'esquisse jusqu'au prototype, et les élèves ont les moyens de matérialiser leur concept par une maquette et des principes techniques validés. L'ENSCI propose une approche non conventionnelle par l'expérimentation (ne pas apporter une solution toute faite mais apprendre par le faire).

Tous les étudiants bénéficient des centres de ressources (matières / procédés de fabrication) avec les équipements et le matériel nécessaires pour concrétiser leurs projets : ateliers maquette, CFAO, bois et métal, d'une part, studios son, photo, vidéo, d'autre part, une « matériauthèque / processothèque » et enfin, un atelier numérique créé depuis 3 ans (prototypage des interfaces, des objets connectés et des interactions physiques).

## Finalité du poste

---

La direction de la Pédagogie recrute un(e) enseignant(e) « Responsable de l'Atelier Numérique » rattaché(e) au Responsable des Centres de Ressources.

Dans le cadre d'un remplacement, et dans un contexte de réaménagement des centres de ressources visant à optimiser les différents espaces de travail, vous animez en toute autonomie l'atelier numérique, en lien étroit avec les autres responsables d'atelier et de studios, d'une part, et les designers qui dirigent les ateliers de projet, d'autre part.

L'atelier numérique est un lieu de travail où les élèves apprennent à construire des prototypes et à tester la faisabilité de leur projet à partir d'une ou plusieurs hypothèses. Les élèves travaillent essentiellement avec des composants électroniques, des microcontrôleurs, mais d'autres outils et technologies innovantes sont également expérimentées.

Le(la) Responsable de l'atelier numérique devra être en mesure de proposer, de porter et de partager une vision stratégique du numérique au sein de l'école.

Dans le cadre de vos fonctions, vous serez chargé(e) d'animer et de développer l'atelier numérique, d'apporter un soutien technique et conceptuel aux élèves dans la réalisation de leur projet, et de proposer des enseignements pratiques, adaptés aux objectifs de l'école, en mettant en œuvre une pédagogie favorable au développement de l'autonomie, et à une bonne utilisation du numérique dans le projet de design. Enfin, vous participerez largement à la vie de l'école.

### 1. Animer et développer l'atelier (30 %) :

- > Vous êtes force de proposition sur l'organisation et la promotion de l'atelier numérique, et son rapport à l'environnement, ce qui implique la participation ou la mise en place d'événements valorisant les projets d'élèves prototypés, et ponctuellement, l'organisation d'événements (conférences par exemple) avec des intervenants externes, afin de maintenir et d'entretenir une culture du numérique contemporaine,
- > Vous proposez aux élèves des briques techniques permettant de valoriser les possibilités du numérique et du prototypage d'interactions physiques,
- > Vous assurez la coordination des projets en lien avec les directeurs d'atelier de projet et les enseignants du domaine numérique,
- > Vous développez la connexion de l'école au secteur du prototypage d'interaction physique (entreprises, institutions, laboratoires), vous identifiez des partenaires permettant de développer des projets et un réseau professionnel,
- > Vous êtes en veille dans le domaine du prototypage d'interaction physique et informez les élèves des évolutions technologiques,
- > Vous assurez l'entretien courant et l'approvisionnement de l'atelier (maintenance des équipements, commandes de matériel, suivi du budget, maintien de l'agencement de l'espace) et vous veillez attentivement à la bonne utilisation des équipements et à la sécurité des élèves dans cet espace de travail (prévention des risques).

## 2. Assurer le conseil et l'appui technique (30 %) :

- Vous intervenez en support aux enseignements donnés et à la création d'objets dans le cadre des ateliers de projets et des projets de diplômes, en organisant les séances de travail en fonction des besoins et des disponibilités de chacun,
- Vous conseillez les élèves de la conception à la réalisation de prototypes fonctionnels, et vous les accompagnez dans la connaissance des composants, des procédés et de l'utilisation du matériel,
- Vous aidez les élèves à identifier et résoudre les problématiques techniques de leur projet, tout en favorisant l'autonomie dans leur démarche et la recherche de solutions à travers l'expérimentation, en les encourageant à développer leurs intentions.

## 3. Proposer un programme d'enseignements (30 %) :

- Vous assurez le développement des compétences des élèves dans le champ du prototypage numérique, de l'électronique et des objets connectés,
- Vous proposez un programme d'enseignements (code, programmation, langage et prototypage d'interactions physiques...)
- Vous organisez des workshops pour apporter les bases ou approfondir la connaissance des systèmes électroniques.
- Vous contribuez régulièrement à l'évaluation des élèves et suivez avec l'équipe pédagogique l'ensemble leur parcours depuis l'admission jusqu'au diplôme.

## 4. Participer à la vie de l'école (10 %)

- Vous êtes impliqué dans un travail pédagogique d'équipe, qui associe tous les responsables d'ateliers et de studios, et à ce titre, vous contribuez à la réflexion sur l'organisation des espaces et leur évolution, en réponse aux besoins des élèves.
- Vous participez activement à l'organisation d'évènements de la vie de l'école (journées portes ouvertes, expositions, etc.) qui contribuent à son rayonnement et sa notoriété.
- Vous avez également un rôle d'accompagnateur en suivant un élève en particulier sur l'ensemble de son parcours à l'école.
- Vous contribuez au développement des projets de l'ENSCI à l'international et/ou aux partenariats avec d'autres établissements d'enseignement, le cas échéant.

## Profil du candidat

---

### 1. Qualifications :

- Diplôme d'ingénierie en programmation, ingénieur en électronique ou développeur informatique (H/F) d'une grande école ou université (niveau I),
- Pratique professionnelle de 10 ans environ (conception / développement de produits électroniques), en mode projet
- Première expérience de l'enseignement (éventuellement, plusieurs expériences de tutorat), et/ou expérience dans l'univers de la recherche, qui serait également très appréciée.

- Bon niveau d'anglais (à l'oral) pour communiquer avec les élèves étrangers (avec connaissance du vocabulaire technique lié au domaine numérique)

## 2. Compétences techniques :

- Expert de la conception et du développement de produits électroniques,
- Expérience de la programmation des microcontrôleurs et des logiques digitales,
- Expérience de programmation sur MAC, PC, LINUX et appareils connectés
- Connaissance des langages courants de programmation et de « scripting » : Java, Javascript, C++, Swift, Php (+ Python, Micropython HTML5, MaxMsp ou PureData...)
- Connaissance du traitement des données (Arduino, Raspberry PI, Teensy...),
- Connaissance de prototypage des objets connectés,
- Connaissance des contraintes de production industrielle des objets connectés.

## 3. Compétences pédagogiques :

- Sensibilité aux métiers créatifs en général et au design industriel en particulier (forme, volume, matière), à la culture de l'innovation (objets, services, espaces, matériaux, procédés, interactions...)
- Savoir faire le lien entre les différents stades de matérialisation du concept de design et l'objet final
- Comprendre les enjeux, les logiques et les contraintes de la gestion de projets
- Capacité à mettre en œuvre une pédagogie adaptée à un public d'élèves aux profils très variés
- Créativité dans le domaine de la conception et de l'animation d'enseignements techniques

## 4. Qualités personnelles :

- Curiosité et ouverture d'esprit, avec un intérêt marqué pour l'innovation technologique et un goût prononcé pour l'expérimentation, la recherche,
- Capacité à créer une dynamique de groupe avec les élèves, et de faire le lien avec les différents intervenants en travaillant en « transversalité »,
- Grande qualité d'écoute et de dialogue, goût pour la transmission des savoirs et le partage des compétences,
- Hiérarchisation des priorités (ponctuellement, demandes multiples dans un temps contraint)

## Contrat et Rémunération

---

- **Contrat à Durée Indéterminée**, idéalement à compter du **02 janvier 2020**.
- Temps de travail : aujourd'hui le poste est proposé à **temps partiel** (3 jours par semaine minimum)
- Référence pour une base temps plein : **39 heures hebdomadaires** (avec 21 jours de Réduction du Temps de Travail + 6 semaines de congés payés pour une année complète de présence), **horaires en journée** (toutefois une certaine flexibilité est demandée en cas de pic d'activité).
- Rémunération annuelle globale selon qualifications, **entre 42 K€ et 47 K€ bruts pour un temps plein** (salaire de base + primes semestrielles).
- **Avantages** (tickets restaurant d'une valeur de 9 €, mutuelle individuelle ou familiale, tarifs réduits et accès privilégié pour les activités culturelles).

## Modalités de candidature

---

Les dossiers de candidature (lettre de motivation et CV) doivent être envoyés par courrier électronique à l'adresse **rh@ensci.com** ou par courrier postal à l'adresse suivante : **ENSCI – Les Ateliers, Pôle Ressources Humaines, 48 rue Saint Sabin - 75011 Paris** avant le **30 novembre au plus tard**.

## Processus de recrutement

---

Le processus de recrutement sera animé par la Responsable des Ressources Humaines et le Responsable des Centres de Ressources (responsable hiérarchique direct), avec possibilité de rencontrer l'actuel Responsable de l'Atelier Numérique :

- Présentation en réunion collective de l'établissement, du service et du poste (4 à 6 candidats)
- Réponse aux questions des candidats et tour de table des participants (présentation générale)
- Entretiens individuels sur rendez-vous (responsable centres de ressources, directeur de la pédagogie, directrice de l'ENSCI)
- Restitution orale à tous les candidats rencontrés en séance collective et/ou en entretien individuel
- Réponse écrite aux candidats non invités ou non reçus