



<https://www.ingenieur-imac.fr/>

L'IMAC, formation ingénieur art et science, recrute des enseignants vacataires
Année 2021-2022
Semestre 1

Informations sur les conditions de recrutement à l'Université Gustave Eiffel
https://drh-recrutement-concours.univ-gustave-eiffel.fr/recrutements/postes-a-pourvoir-au-sein-de-luniversite-gustave-eiffel/personnels-enseignants/charges-denseignement-vacataires/
Pour candidater
Merci d'envoyer CV et lettre de motivation à l'adresse gaetan.robillard@univ-eiffel.fr

Intitulé	Année	Syllabus	Profil recherché	CM (h)	TD (h)	nb de groupes	Total (HETD)
Arts appliqués	1	Ce cours vise à mettre à niveau la promotion entrante dans le domaine de la communication visuelle et du design graphique. Les étudiants devront développer et comprendre le rôle et les responsabilités d'un créateur dans un contexte de commande. Ils devront découvrir et acquérir la capacité à communiquer des idées par le dessin et par l'emploi de la couleur, la forme, la typographie, la composition, ou encore par l'emploi d'autres techniques ou formats comme la collecte, le moodboard, la cartographie, ...	Designer graphique, communication visuelle, DA... Une expérience préalable dans l'enseignement est un plus.		24	2	48
Culture du design	1	Ce cours de découverte a pour objectif de comprendre les enjeux du design contemporain, d'apprendre à mobiliser des outils de design et de créativité, et de savoir mener un projet créatif qui implique des stratégies de design.	Chercheur, designer, acteur du design... Une expérience préalable dans l'enseignement est un plus.		18	2	36
Création 3D	2	Le TD réside dans une approche didactique pour la maîtrise d'un outil de création 3D (Maya, Blender ou 3DS max) : modélisation, texture, éclairage, rendu, animation. Outre les étapes d'acquisition des divers outils, la méthodologie de production d'un projet d'animation est vue point par point : storyboard, layout, animatique, rendu, montage.	Maîtrise de la création de contenus 3D animés sous logiciel. Une expérience de l'enseignement dans ce domaine est un plus.		24	2	48
Web design	2	Objectifs : par une approche méthodologique qui va du benchmark (étude de l'existant) jusqu'à la création de maquettes et en passant par la création d'une charte graphique, il s'agit sur un sujet donné et à partir d'un cahier des charges, de concevoir un site web de A à Z avec maquette fonctionnelle (e.g. Bootstrap ou autre)	Enseignant ou professionnel du secteur.		24	2	48
Culture visuelle (IMAC et Master ANCV)	3	Le cours de culture visuelle se compose d'une série d'exposés magistraux sur des thèmes autonomes qui relèvent du champ esthétique. Pour ce, différents champs caractéristiques seront abordés (cinéma, design, computer art, net art, 3D art...), pour mettre en relation des contextes ou des causes d'émergence historiques avec des parutions contemporaines. Chaque étudiant développe un travail de recherche dans les domaines en questions. Ceux-ci proposent alors un article court restituant leur recherche et analyse.	Chercheur en sciences humaines (thématiques art ou design ou sémiologie des images), ou praticien dans le domaine de l'image ou du design. Expérience dans l'enseignement souhaitable.	20		1	30
UI/UX	3	Compétences à atteindre : - connaissances des étapes du design thinking - réaliser une interview utilisateur et savoir en tirer les comportements clés et les besoins de ceux ci - réaliser un atelier de génération d'idées efficace - concevoir une interface utilisateurs en groupe - réaliser un prototype numérique interactif, sans code - réaliser un test utilisateur à l'aide d'un prototype et en analyser les résultats	Enseignant ou professionnel du secteur.		20	2	40

Post-production	3	L'objectif du cours repose sur la prise en main des bases du logiciel Houdini. Ce logiciel ouvre à une découverte et un approfondissement de la technique de création procédurale au service de l'image animée. L'objectif méthodologique est d'entraîner à une meilleure compréhension de la fabrication de films post-produits, de la recherche technique jusqu'au calcul des images finales.	Enseignant, chercheur ou professionnel du secteur.		24	1	24
------------------------	---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	----	---	-----------