



CONCOURS ITRF – SESSION 2024
Descriptif de poste

Ingénieur-e pour l'enseignement numérique

Corps : Ingénieur-e d'études de recherche et de formation

Nature du concours : externe

Branche d'activités professionnelles (B.A.P.) : F « Culture, Communication, Production et diffusion des savoirs »

Emploi-type : Ingénieur-e pour l'enseignement numérique

Localisation du poste : Université de Montpellier – Direction du Système d'Information et du Numérique

Nombre de poste : 2

Descriptif des activités de la structure :

La Direction du Système d'Information et du Numérique (DSIN) est composée d'une centaine d'agents répartis sur 5 services. Elle met en œuvre la politique des systèmes d'information et des technologies de l'information et de la communication définie par l'Université de Montpellier dans les domaines de l'enseignement, de la recherche, de la documentation et de la gestion et, d'une manière plus générale, à tout ce qui a une relation avec le traitement informatisé ou numérique de l'information.

Le service des usages du Numérique :

Au sein de la DSIN, le Service des Usages du Numérique a vocation à développer tous les usages des technologies d'information et de communication (WEB, formation à distance, outils pédagogiques, e-learning, audiovisuel, visioconférence, etc....) et à en développer l'accès et le nombre.

Ce service a pour mission principale de faciliter, d'accompagner et de promouvoir l'usage du numérique pour l'enseignement.

Bureau Accompagnement à la Pédagogie du Numérique :

- Contribuer à la définition des orientations de la politique TICE de l'établissement
- Accompagner les enseignants et les composantes de l'université dans la mise en place de projets liés à l'enseignement numérique
- Concevoir et produire des ressources numériques pour l'enseignement
- Organiser et assurer des formations, ainsi que des séances de sensibilisation/préconisation concernant les outils numériques
- Assurer une veille technico-pédagogique et technologique
- Administration et assistance des plateformes techniques spécifiques à l'enseignement numérique

Mission principale :

L'ingénieur, rattaché au Service des Usages du Numérique (SUN) de la Direction du Système d'Information et du numérique (DSIN) de l'Université de Montpellier, travaille au sein d'une équipe dédiée à l'Accompagnement à la Pédagogie Numérique. Son rôle consiste à accompagner et former les enseignants et les équipes pédagogiques à l'utilisation des outils numériques pour la formation.

L'ingénieur participe à la réalisation des projets pédagogiques concernant l'hybridation des formations, l'environnement numérique des formations, classe inversée etc. Il assure également le suivi, le pilotage et la coordination de projets pédagogiques impliquant l'utilisation d'outils numériques innovants.

Activités :

- Gestion et accompagnement de projets pédagogiques :
 - Analyser et définir les besoins et étudier les solutions possibles
 - Rédiger les cahiers des charges et superviser le développement des outils, de dispositifs pédagogiques et ressources numériques pédagogiques
 - Mettre en œuvre, suivre, répartir les tâches, reporting des projets et mettre en place des indicateurs pour suivre l'avancement des projets et évaluer leur impact pédagogique
 - Mettre en œuvre les actions amenant à l'autonomie des enseignants-chercheurs (formations spécifiques, ateliers pratiques...)
- Assurer l'interface avec les équipes pédagogiques dans la conception de dispositifs de formation et la liaison avec les directions concernées par les projets
- Formation et accompagnement des enseignants et usagers afin d'enrichir leurs pratiques avec le numérique:
 - Co-construire avec l'ensemble des acteurs une stratégie de formation des usagers suivant différentes modalités (design-thinking, challenge based learning, approche par compétence...)
 - Elaborer et animer des actions d'accompagnement : formations, webinaires, ateliers pratiques...
 - Créer des supports de formation, d'autoformation, des guides d'usages...
 - Mettre en œuvre la chaîne de production - médiatisation des contenus dans le respect des chartes ergonomique, graphique et qualité avec une attention particulière sur l'expérience utilisateur
- Valorisation des pratiques pédagogiques :
 - Contribuer à la valorisation des initiatives pédagogiques et soutenir la démarche réflexive des enseignants sur leurs pratiques d'enseignement (rédiger et contribuer à l'édition de newsletter, de communications internes et externes à l'université)
 - Participer à des actions de communication (publications scientifiques, conférences contributions colloques et événements nationaux et/ou internationaux)
 - Mettre en place des journées thématiques, des ateliers d'échanges transdisciplinaires qui favorisent l'essaimage (dissémination et/ou internationalisation)
- Appui au montage de candidatures en réponse aux AAP : aider à la définition du projet par rapport au cadre du programme ; coécrire avec le porteur de projet (élaboration du budget, rédaction et dépôt des candidatures, recherche de partenaires si nécessaire...)
- Participer éventuellement à des groupes de travail nationaux et/ou internationaux visant à définir une stratégie commune concernant la pédagogie et l'environnement IT
- Assurer le conseil et l'assistance des utilisateurs sur les dispositifs numériques d'enseignements (plateforme Moodle, outil auteur...)
- Participer à l'évolution de l'offre de service
- Respecter et faire respecter des législations en vigueur concernant le droit d'auteur et le droit à l'image pour tous les éléments visuels, sonores et textuels inclus dans la production.

Compétences :

Connaissances :

- Ingénierie pédagogique
- Ingénierie de formation
- Techniques de médiatisation de contenus pédagogiques et des normes associées (connaissance approfondie)
- Sciences de l'éducation (très bonne connaissance)
- Processus et mécanismes d'apprentissage
- Capacité à gérer les risques et à prendre des décisions stratégiques pour la réussite des projets
- Technologies de l'information et de la communication (TIC) (connaissance générale)
- Technologies de développement web et multimédia (connaissance générale)
- Technologies de production audiovisuelle

- Interopérabilité des outils de gestion de contenus
- Droit de la propriété intellectuelle
- Environnement et réseaux professionnels
- Connaissance de l'anglais professionnel
- Connaissance des principes de design centré utilisateur (UX design), des tests d'utilisabilité, de la création de prototypes interactifs, et de l'analyse de parcours utilisateur

Compétences opérationnelles :

- Accompagner et conseiller
- Maîtriser les plateformes d'apprentissages de l'UM (moodle, wooclap, pod etc.)
- Piloter et prendre en charge la chefferie de projet
- Être en capacité de coordonner des équipes transverses et/ou management
- Excellentes compétences en communication et en leadership pour diriger des équipes multidisciplinaires
- Savoir travailler en agilité (sprint, itération)
- Coordonner et animer des activités pédagogiques
- Savoir intégrer l'accessibilité, l'inclusivité et l'interculturalité dans son domaine de travail
- Maîtriser les outils numériques associés à l'enseignement (bureautique, Teams, Zoom...)

Compétences comportementales :

- Être disponible, autonome
- Savoir faire preuve d'initiative
- Savoir travailler en équipe
- Savoir être à l'écoute et analyser les besoins
- Savoir rendre compte de son travail
- Être organisé et savoir hiérarchiser les priorités
- Savoir fédérer et communiquer auprès des différentes équipes techniques et fonctionnelles

Contraintes du poste :

- Horaires décalés suivant nécessité de service.