

CAMPAGNE EMPLOIS ENSEIGNANTS- CHERCHEURS 2018

L'Université Grenoble Alpes, partenaire de l'IDEX Université Grenoble Alpes, recrute

Identification du poste

Corps : Maître de conférences
Concours

Profil court (150 caractères maximum)

Conception et Simulation de l'Interaction, développement web et mobile

Profile (150 caractères maximum)

Interaction Design/Development/Simulation, web and mobile development

Section CNU 27

Etat du poste : vacant

Date de prise de fonction :

Localisation du poste : Grenoble préciser (si autre) :

Euraxess research field (voir liste ci-jointe): Computer science

Chaire : non Organisme paritaire (si Chaire):

Mots-clés (voir liste ci-jointe): https://www.galaxie.enseignementsup-recherche.gouv.fr/ensup/pdf/Mots_cles/mots-cles.pdf

- Interaction homme-machine
- Informatiques ubiquitaires
- Agents intelligents
- Systèmes multi-agents
- Internet
- Programmation informatique
- Algorithmique
- Recherche par le contenu multimédia

Mots-clés (hors liste)

- Technique d'interaction
- Perception et Interaction Multimodale
- Interaction Sociale

Enseignement

Composante/UFR : IUT1

URL composante : <https://iut1.univ-grenoble-alpes.fr>

Contact mail : iut1.mmi.chef-dep@univ-grenoble-alpes.fr

Tél : 04 76 82 82 02

Descriptif enseignement :

• Objectifs pédagogiques :

Les enseignements seront assurés au département Métiers du Multimédia et de l'Internet de l'IUT1. Ils concernent principalement l'algorithmique, la programmation orientée objet, et le développement / intégration web. Ces enseignements seront conformes au programme pédagogique national (PPN) de la spécialité. La personne recrutée sera aussi amenée à enseigner en licence professionnelle SMIN (Services Mobiles et Interface

Nomade) dédiée au développement d'applications mobiles.

- Responsabilités générales et besoin d'encadrement :

Comme tout enseignant au département, il(elle) sera amené(e) à encadrer les étudiants en stage et en projet tutoré. Il(elle) sera amené(e) à brève échéance à prendre une responsabilité contribuant à la vie du département et son bon fonctionnement (comme par exemple, la direction des études, les poursuites d'étude ou l'alternance).

Teaching profile :

- Teaching objectives:

The Associate Professor will teach courses in the Internet and Multimedia Technologies Department of IUT1. This mainly concerns algorithmic, object-oriented programming, and web development / integration. These lessons will be consistent with the national Curriculum (NPP) of the specialty. The recruited person will also have to teach at the professional license of the department (SMIN) dedicated to the development of mobile applications.

- General responsibilities and need for supervision:

Like any teacher in the department, he / she will be responsible for supervising the students on training courses, proposing and supervising tutored projects. In the short term, he / she will have to assume responsibilities necessary for the functioning of the department, such as: studies department, responsibility for study prosecutions and responsibility for apprenticeship.

Recherche

Laboratoire: LIG

URL laboratoire : <http://www.liglab.fr/>

Contact mail : eric.gaussier@imag.fr

Tél : 04 57 42 15 00

Equipes du LIG : IIHM, MAGMA, METAH et PERVASIVE Interaction (Axe SIC du LIG), GETALP, MRIM, mOeX, STEAMER, TYREX

Descriptif recherche :

L'avènement de la société du numérique amène à une généralisation de l'usage de systèmes interactifs dans une grande variété de contextes. Le développement de logiciels dont les caractéristiques d'interaction répondent aux besoins se heurte à un certain nombre de problèmes fondamentaux : percevoir et interagir avec les modalités appropriées ; comprendre les situations d'interaction homme/machine (analyse et modélisation des capacités et comportements humains, collectes de traces d'interaction, évaluation, etc.) ; élaborer des principes et des modèles permettant l'adéquation mais aussi la personnalisation des systèmes interactifs aux utilisateurs, à leurs besoins et à leurs contextes ; agir et interagir avec un comportement socialement adapté ; simuler des comportements humains en interaction pour l'étude de mécanismes socio-cognitifs ; créer de nouvelles formes et techniques d'interaction ainsi que des outils/moyens de les concevoir, les mettre en œuvre et de les évaluer.

Ces questionnements concernent tous les systèmes interactifs et trouvent des instanciations particulières au sein de très nombreux champs d'applications (comme le logiciel pour l'enseignement et l'apprentissage, l'informatique ambiante, les systèmes

robotiques, l'industrie, la gestion de situations de crise, les applications mobiles de collecte, de traitement et de visualisation de l'information localisée, la recherche interactive d'information multimédia, les applications web) et selon les types d'interaction (interaction sur supports mobiles, réalité augmentée, visualisation d'information, interaction 3D, interaction en langage naturel, interaction avec un robot compagnon, interaction en environnements intelligents). Ils constituent donc un enjeu scientifique et sociétal majeur dont les axes de recherche sont :

- Interaction Homme-Machine
- Systèmes multi-agents
- Environnements informatiques pour l'apprentissage humain
- Espaces intelligents
- Etude et simulation de mécanismes d'évolution de la connaissance par l'interaction
- Accès à l'information

Research profile:

The advent of the digital society is leading to a generalization of the use of interactive systems in a wide variety of contexts. There are a number of fundamental problems in developing usable interactive systems: to perceive and interact using the appropriate modalities; understand human / machine interaction situations (analysing and modelling human abilities and behaviours, collecting interaction traces, evaluation, etc.); develop principles and models that allow users to match, and also personalize, interactive systems to their needs and contexts; act and interact with socially appropriate behaviour; simulate human interactional behaviours for studying socio-cognitive mechanisms; design/develop new interaction techniques, as well as the tools/techniques/methods to design, implement and evaluate them.

These issues concern all types of interactive systems and find particular instantiations within very many application fields (such as software for the teaching and training, ambient computing, robotic systems, industrial systems, systems for crisis response and management, mobile applications for the collection, processing and visualisation of localised information, interactive search of multimedia information, web applications) and types of interaction (mobile interaction, augmented reality, information visualisation, 3D interaction, natural language interaction, interaction with a companion robot, interaction in intelligent environments). They therefore constitute a major scientific and societal challenge with the following research axes:

- Computer-Human Interaction
- Multi-agent systems
- Technology Enhanced Learning Systems
- Smart spaces
- Study and simulation of mechanisms of knowledge evolution through interaction
- Access to information