



Maître de Conférence campagne 2024



L'Université Grenoble Alpes porte l'IDEX et des projets d'envergure internationale. Elle réunit l'ensemble des forces de l'enseignement supérieur public du site Grenoble Alpes. L'UGA est une université de recherche intensive, membre de l'UDICE et considérée parmi les 5 meilleures universités françaises.



56 200 étudiantes et étudiants
7 800 personnels
71 unités de recherche



www.univ-grenoble-alpes.fr



Profil court : Industries culturelles et créatives

Job profile: Cultural and creative industries

Section CNU : 71

Article de recrutement : 26.1

Date de prise de poste : 01/10/2024

Localisation : Grenoble

Mots-clés :	Euraxess research field:
Information	Information
Communication	Communication
Culture	Culture
Industries culturelles	Cultural industries
Médias	Medias
Plateformes	Platforms
Numérique	Digital
Economie	Economy

Contacts

Pour plus d'informations sur le poste vous pouvez contacter :

- Composante UFR LLASIC : M. Florian Barrière, Directeur
 par mail : <mailto:florian.barriere@univ-grenoble-alpes.fr>

- Laboratoire GRESEC : M. Benoit Lafon
 par mail : <mailto:benoit.lafon@univ-grenoble-alpes.fr>

Compétences attendues :

- Il est attendu des candidats d'avoir un intérêt pour l'enseignement, une production scientifique de niveau international, à la hauteur des ambitions et attentes de l'UGA, de se reconnaître dans les valeurs de l'UGA, notamment ouverture sur le monde, éthique et intégrité scientifique, un intérêt pour le travail d'équipe, l'investissement pour le collectif et le sens des responsabilités notamment environnementales et sociales.

Expected skills:

- Applicants must prove their motivation for teaching and have a high-level scientific record in accordance with UGA's ambitions and standard and be in alignment with UGA's values in particular openness to the world, probity, integrity and ethics, capacities for team work, interest to invest for the community and a sense for environmental and social engagement.

Descriptif Enseignement :

- L'enseignement sera centré sur les questions liées aux industries de l'audiovisuel, du cinéma (plateformes vidéo en particulier) ainsi que du jeu vidéo en lien avec l'essor des modèles industriels de financement, de réalisation, production et distribution.
- Les enseignements de la personne recrutée seront centrés sur les filières des industries culturelles (édition, presse, cinéma, audiovisuel, musique, jeu vidéo) dans leurs mutations au regard de l'émergence de médias numériques (croissance des industries de la communication et des plateformes). Des compétences en analyses socio-économiques sont requises. Les enseignements présenteront les approches socio-professionnelles des secteurs du cinéma, de l'audiovisuel ou du jeu vidéo afin de former les étudiants à une bonne connaissance des acteurs, des organisations professionnelles, des marchés professionnels. Seront traités également les modes de production renouvelés notamment en termes d'éco-production dans les filières, ce qui permettra d'aborder des questions de transition écologique dans ces secteurs. Ils aborderont enfin les nouvelles formes et formats telles les productions virtuelles et immersives qui se situent à l'inter-filières (notamment audiovisuel, cinéma et jeu vidéo).
- La personne recrutée interviendra également dans l'encadrement et la gestion de projets tutorés tels qu'Aura Créative qui vise à expliciter les chaînes de coopération dans les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo en Auvergne-Rhône-Alpes.
- Elle devra assurer ses enseignements principalement au sein du master information – communication, parcours Audiovisuel et Médias numériques. Ainsi que dans le cadre des licences en information – communication (licence générale et mineure information - communication, ainsi qu'en licence professionnelle Métiers du numérique). Un complément pourra être envisagé au sein des autres diplômes de l'UFR LLASIC, dans les filières des métiers de la culture et du cinéma.

Teaching profile:

- Teaching will focus on issues related to the audiovisual, film (video platforms in particular) and video game industries, in connection with the development of industrial models for financing, directing, production and distribution.
- The person recruited will provide courses with a focus on the cultural industries (publishing, press, cinema, audiovisual, music, video games) as they change with the emergence of digital media (growth of the communication and platform industries). Skills in socio-economic analysis are required. The courses will present socio-professional approaches to the cinema, audiovisual and video game sectors, to give students a sound knowledge of the players, professional organisations and professional markets. The courses will also look at new production methods, particularly in terms of eco-production in these sectors, enabling students to address issues of ecological transition. Finally, they will look at new forms and formats, such as virtual and immersive productions, which lie at the crossroads between the audiovisual, film and video game industries.
- The person recruited will also be involved in the supervision and management of tutored projects such as Aura Créative, which aims to clarify the chains of cooperation in the cinema, audiovisual and video game industries in Auvergne-Rhône-Alpes.
- The person recruited is expected to teach mainly in the Master's program in information - communication, Audiovisual and Digital Media. As well as within the framework of the information - communication bachelor's degrees (general bachelor's degree and information - communication minor, as well as the Métiers du numérique professional bachelor's degree). Other LLASIC UFR diplomas, in the cultural and film professions, could also be considered.

Descriptif Recherche :

- La personne recrutée sera rattaché à l'axe 1 de l'unité, « l'industrialisation de l'information, de la culture de la communication », elle participera à l'action de recherche « Industries culturelles et créatives, plateformes numériques » qui regroupe les contrats de recherche portant sur les approches socio-économiques des filières des industries culturelles.
- Elle renforcera les recherches en SIC sur les industries culturelles, secteur économique et culturel stratégique dans un contexte où la production et la diffusion de contenus culturels (information, œuvres, divertissement...) sont en forte croissance. En sa qualité de MCF, la personne recrutée mènera des travaux sur les processus de production des contenus de leur création jusqu'à leur consommation. Elle s'intéressera aux politiques culturelles, à la multiplication des intermédiaires, aux usages des plateformes de vidéo (SMAD), aux évolutions de la télévision par exemple, jusqu'aux modes de réception des œuvres.
- Elle prendra part aux projets de recherche du Gresec sur les industries culturelles et créatives dans deux orientations. Soit en tant que collaborateur actif de projets en cours : projet « Pôle Pixel - Pôle territorial des industries transalpines de l'image et de l'immersion », dans le cadre de l'AMI « Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives » visant à créer un observatoire des industries culturelles et créatives en AURA. Soit en proposant et en développant des projets originaux au sein du réseau du PEPR ICCARE (Industries culturelles et créatives : action, recherche, expérimentation).

Activités administratives :

- La personne recrutée devra renforcer la gestion pédagogique de l'actuel parcours de master « Audiovisuel et médias numériques », puis contribuer à sa transformation par la mise en place d'une nouvelle mention de master « Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux », financée par le contrat « PlatForm VFX » (2023-2026), mené avec le Pôle Pixel qui vise aussi à développer l'alternance et la certification.
- La personne recrutée devra assurer une responsabilité de parcours dans le cadre de la nouvelle mention de Master « Audiovisuel, Médias numériques interactifs, Jeux » dont la création est prévue en 2025.
- Elle participera au développement des partenariats socio-économiques et culturels du master et pourra accompagner les étudiants à la création d'une junior entreprise.

Research profile:

- The person recruited will be attached to the unit's Axis 1, "the industrialisation of information, culture and communication", and will participate in the "Cultural and creative industries, digital platforms" research initiative, which brings together research contracts focusing on the socio-economic approaches to cultural industry sectors.
- The person recruited will strengthen Information and Communication Sciences research on the cultural industries, a strategic economic and cultural sector in a context where the production and distribution of cultural content (news, movies, entertainment...) are growing rapidly. The MCF will work on content production processes, from creation to consumption. They will be interested in cultural policies, the multiplication of intermediaries, the uses of video platforms (SVOD), the evolution of television for example, and even the ways in which works are received.
- They will take part in Gresec's research projects on cultural and creative industries in two ways. Either as an active collaborator in current projects: the "Pôle Pixel - Pôle territorial des industries transalpines de l'image et de l'immersion" project, as part of the AMI "Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives" initiative to create an observatory of cultural and creative industries in the AURA region. Or by proposing and developing original projects within the PEPR ICCARE (Industries culturelles et créatives: action, recherche, expérimentation) network.

Administrative activities:

- The person recruited will strengthen the pedagogical management of the current "Audiovisual and Digital Media" Master's program, then contribute to its transformation through the creation of a new "Audiovisual, Interactive Digital Media, Games" Master's program, financed by the "PlatForm VFX" contract (2023-2026), run in conjunction with the Pôle Pixel cluster, which also aims to develop work-study programs and certification.
- They will be responsible for a new Master's degree in "Audiovisual, Interactive Digital Media and Games", due to be launched in 2025.
- They will be involved in developing the Master's socio-economic and cultural partnerships, and will be able to help students set up a junior enterprise.

Informations à destination des candidats et candidates :

- L'Université Grenoble Alpes recrute sur les compétences et fait travailler tous les talents. Elle encourage les candidats et candidates en situation de handicap à accéder aux emplois d'enseignant-chercheur.
- Les enseignants-chercheurs sont astreints à résider au lieu d'exercice de leurs fonctions (l'Art. 5 du décret n° 84-431 du 6 juin 1984).

Information for candidates:

- Université Grenoble Alpes recruits on the basis of skills and makes use of all talents. It encourages candidates with disabilities to apply for teaching and research positions.
- Teacher-researchers are required to reside at the place where they perform their duties (Art. 5 of Decree No. 84-431 of June 6, 1984).

Pourquoi travailler à l'UGA ?



Environnement scientifique Exceptionnel

- Excellence des unités de recherche
- Incubateur de talents
- Équipements scientifiques
- Soutien financier aux projets de recherche et formation
- Soutien en ingénierie et gestion de projet
- Soutien pour l'international



Avantages sociaux

- Aide périscolaire
- Chèques vacances, Restauration, Aide au transport, CESU
- CAESUG



Concilier vie personnelle et professionnelle

- Etablissement engagé (QVT handicap, diversité, parité)



Accompagnement

- Mobilité
- Accompagnement personnalisé des parcours professionnels : formation, dynamisation de carrière



Campus dynamique

- Installations sportives
- Activités culturelles et artistiques
- Cadre de travail exceptionnel
- Accessibilité facilitée

Comment candidater ?

Le dépôt de candidature s'effectue sur [Galaxie](#), le portail des personnels du supérieur.

Pour plus d'informations concernant le calendrier de la campagne, rendez-vous sur notre [Site emploi](#).