

## Le Mans Université recrute un-e UserLab Manager

### Le Mans Université

Le Mans Université est un établissement pluridisciplinaire d'enseignement supérieur et de recherche implanté au Mans et à Laval.

Nous accueillons chaque année près de 12 000 étudiants, qui sont formés au sein de nos 3 facultés, 2 IUT ou de notre école d'ingénieurs, dans des domaines variés : sciences et technologies, lettres, langues, sciences humaines et sociales, droit, économie et gestion. Les enseignements se nourrissent des travaux de recherche menés au sein de nos 15 laboratoires, dont 8 sont associés au CNRS.

### Mission de l'UFR Lettres, Langues et Sciences Humaines Maison des Sciences Humaines

L'objectif fondamental de la Maison des Sciences de l'Homme Ange-Guépin est de soutenir le développement de la recherche interdisciplinaire des Sciences Humaines et Sociales à l'échelle de la Région Pays de la Loire.

Le UserLab Distribué Pédagogique (UserLab) de Le Mans Université vise à développer des projets de recherche et développement tant en interne qu'avec des partenaires externes dans le champ de l'activité pédagogique. L'UDP est une plateforme commune aux laboratoires d'éducation (CREN) et d'informatique (LIUM).

### Définition du poste

Le/la UserLab Manager assure la gestion des projets s'appuyant sur le UserLab Distribué Pédagogique. Il met en œuvre les conditions nécessaires à leur bon déroulement, en lien avec les responsables scientifiques. Il garantit le bon déroulement des projets dans le respect des procédures et règles établies (charte, éthiques et déontologiques). Il apporte une veille technologique et assure une supervision technique du UserLab.

**Encadrement : NON    Conduite de projet : OUI**

<b>Missions et activités principales</b>	<p><b>Gestion opérationnelle du UserLab UDP.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planning, suivi, optimisation des ressources.</li> <li>- Suivi financier, inventaire et prévisionnel des achats et besoin liés.</li> <li>- Elaboration et maintien des tableaux de bord de l'activité.</li> <li>- Rapports d'activité, bilans et documents de suivi qualitatif.</li> </ul> <p><b>Expertise et supervision technique.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Veille technologique, installation et mises à jour des outils du UserLab UDP.</li> <li>- Force de proposition pour le développement d'outils ad hoc pour les expérimentations.</li> <li>- Gestion des opérations de maintenance et cohérence avec la planification des projets.</li> <li>- Maintien des connaissances techniques utiles aux projets et protocoles d'expérimentations.</li> </ul> <p><b>Développement de projets.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation d'un réseau des utilisateurs pour faire émerger de nouvelles activités ou solutions.</li> <li>- Elaboration d'une offre de prestations en lien avec l'activité partenariale de l'établissement (DPIE).</li> <li>- Organisation d'événements et de visites du UserLab pour en assurer sa promotion.</li> <li>- Elaboration de supports de présentation du UserLab en lien avec la direction Communication de LMU.</li> <li>- Promotion du UserLab dans les réseaux et les événements du territoire</li> </ul>
--	--

	- Administrer un espace numérique de gestion des projets du UserLab UDP.
<b>Missions et activités associées</b>	- Développer et Maintenir les logiciels et matériels d'un Mur d'écrans de la salle SIP. - Participer aux échanges entre les différentes parties prenantes du projet USERLAB UDP. <a href="https://userlab.univ-lemans.fr">https://userlab.univ-lemans.fr</a>

### Compétences

<b>Connaissances théoriques et techniques (Savoirs)</b>	- Connaissances dans le domaine des systèmes embarqués et Objets Connectés. - Disposer d'une culture générale des technologies de Visualisations et de Captations. - Connaître les outils informatiques et multimédia associés à la mission. - Maîtrise de l'Anglais technique. - Connaissances techniques, pédagogiques et une aptitude à la gestion de projets.
<b>Savoir-faire opérationnels</b>	- Développement en C/C++ dans le domaine des systèmes embarqués - Veille technologique - Capacité à organiser la maintenance et l'évolution d'un plateau technique. - Capacité à l'accompagnement non directif et coopératif. - Capacité à concevoir, conduire et évaluer un projet. - Capacité à travailler en équipe.
<b>Savoir-être</b>	- Etre curieux, agile et créatif. - Avoir le sens du relationnel et être à l'écoute. - Etre rigoureux et organisé. - Avoir des qualités pédagogiques. - Avoir une grande capacité d'adaptation et être réactif - Avoir l'esprit d'initiative et être dynamique (Etre force de proposition). - Etre discret

### Contraintes et spécificités du poste

**Pré-requis indispensable à la prise de poste :** Appétence au domaine du multimédia, goût pour l'expérimentation autour des usages, aspiration à piloter un plateau expérimental, goût pour la programmation orientée objet et Captations Vidéo et Audio.

**Contraintes spécifiques du poste** (astreintes, conditions d'exercice, déplacements...): Prévoir des déplacements en France et/ou Internationale.

### Qualification/habilitation liés à des risques particuliers

**Risques liés au poste :** NEANT.

**Les mesures de préventions :** NEANT.

**Qualification/habilitation nécessaire :** Néant

### Profil recherché

**Poste à pourvoir :** dès que possible

**Poste ouvert :** aux contractuels

**Catégorie/corps :** A - IGE

**Type de contrat :** CDD

**Durée du contrat :** 12 mois

**Rémunération :** selon profil

**Quotité :** 100 %

**Expérience professionnelle exigée :** débutant accepté

**Diplôme/ niveau d'étude exigé :** Niveau 7 - Bac +5 Master, DEA, DESS, diplôme d'ingénieur

**Domaine :** Informatique

Contrat avec perspectives de renouvellement

## Contact

**Modalité de recrutement :** Lettre de Motivation et CV

**Candidature à adresser uniquement par mail à** [drh-recrutement@univ-lemans.fr](mailto:drh-recrutement@univ-lemans.fr) et [florent.carlier@univ-lemans.fr](mailto:florent.carlier@univ-lemans.fr).

Une rencontre avec Florent Carlier pour visiter le UserLab UDP est fortement encouragée.