

INGÉNIEUR-E POUR L'ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE

Références du concours :-

Corps : Ingénieur d'études

Nature du concours : Concours externe

Branche d'activité professionnelle (BAP) : BAP F - Ingénieur-e pour l'enseignement numérique (F2D57)

Nombre de postes offerts : 1

Localisation du poste : INALCO – PLC, 65 rue des Grands Moulins, 75013 Paris

Inscription : par renvoi du dossier de candidature au centre organisateur (voir coordonnées sur le dossier de candidature) **au plus tard le 6 mai 2026** (12h, heure de Paris) cachet de la poste faisant foi.

Définition et principales caractéristiques de l'emploi-type :

https://data.enseignementsup-recherche.gouv.fr/pages/fiche_emploi_type_referens_iii_itrf/?refine.referens_id=F2D57

CONTEXTE ET OBJECTIFS DU POSTE

L'Inalco est un établissement public unique au cœur du Nouveau quartier latin. Créé en 1795, il est le seul établissement public d'enseignement supérieur et de recherche au monde à proposer une offre de formation en langues et civilisations aussi riche et reconnue en France comme à l'international avec plus de 100 langues et civilisations enseignées.

L'Inalco enseigne auprès de 9 000 étudiants en formation initiale. L'Institut compte plus de 500 personnels.

L'agent sera placé-e sous l'autorité hiérarchique de la responsable de l'unité « Appui à l'enseignement numérique ».

L'objectif principal du poste est de concevoir, piloter et assurer la maîtrise d'œuvre de projets numériques. Ces projets visent à répondre aux besoins des enseignants et des étudiants de l'Inalco, tout en accompagnant l'évolution des pratiques pédagogiques.

MISSIONS ET ACTIVITÉS

- Conduire des actions de sensibilisation, conseil et formation à l'utilisation d'outils numériques pour l'enseignement, en particulier dans le cadre des projets d'hybridation portés par l'établissement.
- Accompagner les équipes pédagogiques dans la conception et la réalisation de dispositifs de formation.
- Contribuer à la valorisation des projets réalisés en accord avec le directeur de la DSIRN et la responsable de l'unité Appui à l'enseignement numérique.
- Produire et médiatiser les contenus à partir des sources des experts dans le respect des chartes ergonomique, graphique et qualité, dans le cadre de projets internes à l'établissement et de partenariats institutionnels
- Respecter et faire respecter les 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.
- Evaluer les dispositifs mis en place et proposer des pistes d'amélioration.
- Assurer une veille technico-pédagogique.
- Rédiger et mettre à disposition la documentation des outils et logiciels spécifiques.

COMPÉTENCES THÉORIQUES ET TECHNIQUES

COMPÉTENCES

Savoirs théoriques

- Connaissance générale en sciences de l'information et de la communication
- Connaissance des usages du numérique dans l'enseignement supérieur
- Connaissance de la législation (droit d'auteur, le droit de la propriété intellectuelle, le droit d'utilisation / diffusion)
- Connaissance de l'organisation et du fonctionnement d'un EPSCP

Compétences techniques

- Maîtrise fonctionnelle des plateformes Moodle et FUN-Edx

- Connaissance des outils TICE et aisance dans leur manipulation (logiciels de création de contenu, outils collaboratifs, tableau interactif, ...)
- Connaissance des technologies de l'internet et du multimédia

COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET SAVOIR-FAIRE

- Aptitude au travail en équipe et en réseau
 - Disponibilité, ouverture d'esprit, sens de l'écoute et de l'accueil
 - Bonnes capacités rédactionnelles et aisance à l'oral
 - Rigueur et sens de l'organisation
 - Flexibilité et adaptabilité à l'évolution des activités
 - Sens du service public
-