

DESCRIPTION DU POSTE	
Intitulé du poste	Développeur et concepteur d'animation scientifique
Fiche de fonction	<p><u>Développement d'Animation 100 % :</u> Concevoir, programmer, développer des ateliers d'animation scientifique multimédia destinés au grand public.</p> <p>Action 1 : Les Sciences par l'Image : 10% Action 2 : Les Sciences par le Challenge : 5% Action 3 : Les Sciences par l'Animation : 80% Action 4 : Pôle Territoriale de Référence : 0% Action 5 : La Fête de la Science : 5%</p>
Positionnement dans l'organisation	<p>Placé sous l'autorité du Directeur de Sciences Réunion</p> <p><u>Personnel encadré :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Stagiaires. - Nouveaux médiateurs-animateurs. - Étudiants, élèves et autres bénéficiaires des activités.
Missions Principales	<p>1- <u>Concevoir et Développer des animations multimédia en responsabilité</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Stand transition énergétique - Animation Risques Naturels - Stand économie circulaire <p>2- <u>Participer aux autres activités de médiation et d'animation de Sciences Réunion :</u> Selon les besoins de l'équipe, le développeur-animateur sera amené à participer aux autres actions sous la responsabilité d'autres médiateurs-animateurs.</p> <p>3- <u>Participer à la stratégie de développement de Sciences Réunion :</u> Développer les nouveaux partenariats en participant à la conception de nouvelles activités (cette fiche sera mise à jour périodiquement).</p>
Activités et tâches	<p>1- <u>Pour les activités en responsabilité</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaborer, en lien avec l'équipe de médiateurs et médiatrices scientifiques, de nouveaux supports de médiation multimédia de type : jeux vidéo, applications, visites virtuelles en 360... sur la base d'un cahier des charges. - Collaborer étroitement avec les partenaires et les membres de l'équipe pour créer une expérience de jeu immersive, simple et accessible au plus grand nombre. - Concevoir, développer et maintenir des fonctionnalités de gameplay pour ces outils.

	<ul style="list-style-type: none"> - Participer activement à la résolution de problèmes et au processus créatif. - Optimiser les performances des jeux pour différentes plateformes. - Participer de manière ponctuelle à la création d'infographie pour des évènements ou nouveaux ateliers - Participer de manière ponctuelle aux animations multimédia développées - Faire un bilan du développement de l'animation. - Encadrer les développeurs-concepteurs nouveaux arrivant ou en soutien. <p>2- <u>Pour les autres activités de médiation et d'animation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Seconder le responsable dans la préparation du matériel indispensable à la bonne tenue de l'activité prévue. - Seconder le responsable dans l'animation de l'activité <p>3- <u>Pour la participation à la stratégie de développement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer aux travaux d'équipes et au rayonnement de Sciences Réunion
Moyens et prérogatives	<p>Matériel mis à disposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un bureau. - Un poste informatique portable. - L'accès à un fablab. - Une ligne téléphonique gsm. - Un véhicule de service si le besoin le justifie.
Relation internes et externes	<p>Dans le cadre de ses fonctions, le développeur-concepteur travaille en étroite collaboration avec la direction et toute l'équipe de Sciences Réunion.</p> <p>Il doit rendre compte à la direction de Sciences Réunion.</p>
Conditions et lieu de travail	<p><u>Horaires de travail</u> : 35h sur 5 jours / semaine.</p> <p>Les horaires peuvent être décalés en fonction des besoins de service (en soirée, les week-ends).</p> <p>Les manifestations amenant un certain nombre d'heures supplémentaires, celles-ci sont enregistrées et récupérables en tenant compte de la législation du code du travail et selon la Convention Collective Nationale ECLAT.</p> <p><u>Contrat</u> : Contrat à Durée Déterminée de 9 mois, période d'essai de 1 mois.</p> <p><u>Salaires</u> : Selon la Convention Collective Nationale ECLAT.</p> <p><u>Résidence administrative</u> : Maison de l'export, 3 rue Serge Ycard – 97490 Sainte Clotilde Le médiateur animateur est appelé à travailler sur tout le territoire de la Réunion selon les activités.</p>
PROFIL DU POSTE	

Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Être autonome, rigoureux et avoir le sens de l'organisation. - Excellentes compétences en résolution de problèmes et en pensée créative. - Capacité à travailler efficacement en équipe et à communiquer de manière claire. - Posséder des capacités d'analyse et de synthèse. - Montrer une aisance rédactionnelle et relationnelle. - Maîtrise des langages de programmation tels que C++, C# ou Java - Connaissance approfondie des moteurs de jeux tels que Unity ou Unreal Engine. - Connaissance des dernières tendances et technologies dans l'industrie du jeu vidéo et l'intelligence artificielle - Passion pour les jeux vidéo et une compréhension approfondie de divers genres de jeux. - Curiosité fortement appréciées dans les domaines scientifiques et technologiques
Expérience professionnelle	<ul style="list-style-type: none"> - Pluridisciplinarité en Audiovisuel, Jeu vidéo, Animation 2D/3D et Création digitale. - Expérience de 2 ans minimum dans le développement de jeux vidéo, de la conception à la mise en œuvre. - Projets personnels et/ou académiques concluants autour du jeu vidéo - Expérience dans le développement de jeux pour réalité virtuelle (RV) ou réalité augmentée (RA).
Formations et diplômes	<ul style="list-style-type: none"> - Etre titulaire d'un diplôme Bac +2 minimum - Avoir un Parcours Multimédia, Audiovisuel, Animation, Jeu Vidéo, Information et Communication (MAAJIC)