

Post-doctorant.e Développeur.se VR (H/F)

Catégorie / corps équivalent	A (équivalent ingénieur)
Fiche REFERENS RÉFérentiel des Emplois-types de à Recherche et de l'ENseignement Supérieur	E - Informatique, Statistiques et Calcul scientifique (E2D43)
Type de recrutement	Poste ouvert aux contractuels uniquement Contrat de projet de 24 mois
Affectation	Nîmes Université – Site de Vauban – Rue du Docteur Georges Salan – 30021 Nîmes
Quotité de travail	100%
Prise de fonction	Septembre 2026

I. Présentation de l'université

Nîmes Université compte environ 5800 étudiants répartis dans 5 facultés (Droit Economie Gestion, Design, Lettres Langues Histoire, de Psychologie et des Staps, Sciences) et 3 sites.

II. Présentation du projet

Dans le cadre du projet européen EU-Cove, l'établissement recrute un.e post-doctorant.e spécialisé.e en développement informatique et technologies immersives.

Le projet de recherche **EU-DRIVE (Renforcement des compétences européennes en matière de résilience face aux catastrophes et d'innovation dans l'excellence professionnelle)** rassemble 15 partenaires issus de cinq pays méditerranéens (Grèce, Chypre, Italie, Espagne et France) afin de répondre à la demande urgente de compétences professionnelles dans les domaines de la gestion des risques de catastrophe, de la protection civile et de la résilience climatique.

Le projet s'appuie sur une **approche technico-créative**. Il vise à concevoir et déployer une plateforme d'apprentissage en ligne (LMS), à développer des scénarios VR interactifs et gamifiés et à intégrer des outils de simulation cartographique basés sur le SIG (Système d'information Géographique). La gamification et la scénarisation immersive (VR), au cœur du projet, favorisent l'apprentissage par l'expérience dans des environnements contrôlés.

III. Description du poste

Le.La développeur.se recruté.e jouera un rôle central de développeur.se full-stack, alliant compétences en programmation, intégration de contenus immersifs et sens créatif pour la scénarisation de modules spécifiques aux situations de crise (feux de forêt, sécheresse, inondations).

Il.elle prendra en charge la conception technique et le développement des composants numériques du projet EU-Cove : plateforme LMS, modules VR et outils SIG interactifs.

Activités principales

- **Assurer une veille technologique** sur les environnements VR, les moteurs de jeu et les outils SIG adaptés aux modules de formation.
- **Concevoir et déployer une plateforme** LMS dotée d'une interface backend intégrée, accessible via des appareils compatibles (Oculus Quest, VR sur PC).
- **Développer une suite de scénarios VR interactifs et immersifs** (feux, inondations, sécheresse) intégrés à la plateforme LMS ou connectés à celle-ci.
- **Développer des outils de simulation dynamiques** basés sur des SIG, intégrés à la plateforme LMS (topographie, infrastructures, montée des eaux, zones à risque).
- **Tester les modules VR et les outils SIG développés**, collecter les retours utilisateurs, corriger les bugs et optimiser les performances techniques avant déploiement sur la plateforme.
- **Produire les livrables techniques** et contribuer à la **valorisation scientifique** et institutionnelle du projet.

Compétences requises

Le poste allie expertise en programmation informatique, maîtrise des technologies immersives et sens créatif pour la gamification des scénarios de formation.

Développement informatique et programmation

- Maîtrise d'un moteur de jeu / environnements XR de type Unity (C#) ou Unreal Engine (Blueprints / C++) pour le développement de modules VR interactifs.
- Capacité à packager et exporter des modules VR au format SCORM/xAPI pour intégration dans un LMS (Moodle ou autre).
- Bonne connaissance des normes et SDK VR (OpenXR, SteamVR, Meta SDK) et des dispositifs immersifs (casques Oculus/Meta Quest, VR sur PC).
- Expérience en déploiement et personnalisation de plateformes LMS : configuration backend, gestion des plugins, intégration de contenus SCORM/xAPI.
-

Design UX/UI, médias, scénarisation

- Sensibilité au design d'expérience utilisateur en contexte immersif (UX VR) : conception de parcours intuitifs dans les environnements 3D, gestion des interactions spatiales, confort visuel et ergonomie du casque.
- Capacités créatives pour la scénarisation gamifiée de modules de formation (game design, narration interactive, montage vidéo, audio spatial).
- Connaissance de bibliothèques de cartographie web pour développer des simulations dynamiques intégrées aux environnements VR.

Langues et communication

- Un bon niveau d'anglais (B2 minimum) est requis, tant à l'écrit qu'à l'oral, dans le cadre des échanges avec les partenaires européens du projet
- Une aisance rédactionnelle en français est également attendue pour la production des livrables et la documentation technique.

Savoir-être : curiosité, créativité, autonomie, goût pour la résolution de problèmes complexes, capacité à travailler en équipe internationale et multidisciplinaire.

Profil recherché

Niveau de diplôme requis : Doctorat ou diplôme d'ingénieur·e (Bac+5)

Domaines : informatique, génie logiciel, développement de jeux vidéo, systèmes interactifs, technologies immersives

Expérience appréciée dans :

- le développement de modules VR (Unity, Unreal Engine, WebXR)
- le déploiement de plateformes LMS et l'intégration de contenus SCORM/xAPI
- la gamification et la scénarisation de contenus numériques

Expérience en contexte de recherche (post-doctorat ou projet R&D) appréciée ; intérêt pour les enjeux environnementaux et la gestion de crise bienvenu.

Pour faire acte de candidature

Veuillez déposer votre curriculum vitae et votre lettre de motivation sur l'application de recrutement : <https://recrutement.unimes.fr/>

Autres renseignements

Compléments rémunération :

Versement d'un supplément familial de traitement (SFT) pour les personnes ayant des enfants à charge.

Renseignements sur le poste

Caroline BAYART – caroline.bayart@unimes.fr

Renseignements sur le recrutement

Direction des ressources humaines – Clément SANCHEZ / Audrey DAUMAS – recrutement@unimes.fr