

### DESCRIPTION DE LA SOCIÉTÉ ET CONTEXTE DE LA MISSION

ISART Digital est une école internationale formant aux métiers du jeu vidéo et du cinéma d'animation 3D située à Montréal et à Paris. L'école est réputée pour ses partenariats avec le monde professionnel et les prix remportés par ses étudiants.

L'école est également très proche de l'industrie grâce à son équipe pédagogique provenant des studios de production. A ce titre, le département pédagogique s'appuie sur des permanents mais également des intervenants externes avec des compétences et domaines d'expertise spécifiques pouvant être enseignés aux étudiants.

ISART Digital recherche actuellement un responsable pédagogique Game Art spécialisé dans les domaines de compétences mentionnés ci-dessous.

### MISSION

L'objectif du département pédagogique est de définir, organiser et mettre en oeuvre les apprentissages auprès des étudiants dans l'optique de leur certification et de leur insertion professionnelle sur un métier.

#### La mission du responsable pédagogique comporte les activités suivantes :

- Définition des objectifs pédagogiques, des méthodes d'enseignement et des systèmes d'évaluation du cursus
- Mise en place, formalisation, centralisation et révision annuelle du programme du cursus
- Supervision des enseignants du cursus
- Définition des épreuves de recrutement et participation au recrutement et aux entretiens de sélection des candidats
- Face à face pédagogique avec des étudiants sur ses domaines de compétences
- Suivi et Animation de l'évaluation des étudiants (organisation conseils de classe...)
- Coordination et suivi des projets d'étudiants
- Coordination et mise en place de pipelines de production communs avec les autres formations et en collaboration avec les autres responsables pédagogiques
- Activité de veille (benchmarking, étude du marché...), formation et de Recherche et Développement (méthodologies pédagogiques et de production, outils de suivi...)
- Réflexion et coordination avec les autres cursus d'ISART Digital sur la mise en place d'outils communs

#### Les domaines de compétences du responsable pédagogique devront être les suivants :

- fondamentaux du graphisme appliqué au jeu vidéo
- fondamentaux de l'industrie du jeu vidéo (méthodes, métiers...)
- direction artistique dans le jeu vidéo
- bonne connaissance des contraintes 3D Temps réel, des pipelines de production et des spécificités des moteurs de jeux (Unity/Unreal)
- Travail en équipe : travail et la collaboration inter métiers avec les programmeurs, Game Designers, Sound designers et Producers.



### COMPÉTENCES & QUALIFICATIONS REQUISES

#### Savoir

- Capacité et intérêt pour la pédagogie et la transmission de savoirs

#### Savoir-faire technique et méthodologique

- Expertise secteur / métiers / outils
- Connaissance et expérience des enjeux de production du secteur
- Capacités rédactionnelles et de présentation de documents
- Rigueur, sens de l'organisation et gestion des priorités

#### Savoir-faire comportemental

- Capacités managériales et organisationnelles avec des équipes pluridisciplinaires
- Initiative et capacité à proposer des évolutions / solutions
- Diplomatie envers les étudiants et les entreprises dans tous types de situations
- Capacité à communiquer dans le service, avec les autres services et l'extérieur (étudiants, entreprises)

#### Qualifications

- Bac+5 ou expérience de management

