

Localisation :

Institut Arts et Métiers de Laval

Informations

complémentaires :

Poste disponible à partir de
15/03/2021

Unité d'affectation :

LAMPA/Equipe PI.

Emploi de catégorie A

Type de contrat CDD.

Durée du contrat 12 mois

Candidature :

CV et lettre de motivation à
envoyer par mail à

Fleury Sylvain

sylvain.fleury@ensam.eu

Poussard Benjamin

benjamin.poussard@ensam.eu

Date limite de candidature :

28/02/2021

Post-Doctorat Ergonomie Réalité Virtuelle H/F

Contexte

Grande école d'ingénieur, l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers est un établissement public scientifique, culturel et professionnel (EPSCP) sous tutelle unique du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche. Il est composé de huit campus et de trois instituts répartis sur le territoire. Ses missions sont celles d'un établissement public d'enseignement supérieur : formation initiale et continue, recherche et valorisation.

Le groupe Arts et Métiers pilote le projet Européen INEDIT (www.inedit-project.eu/) qui tend à apporter des solutions de cocréation et de comanufacturing de meubles par de nouvelles technologies et méthodes de conception, nouvelles approches de fabrication à travers des modèles économiques refondus. Ce projet vise à favoriser la créativité des consommateurs tout en réduisant l'impact environnemental de la filière. L'équipe Présence & Innovation pilote plus spécifiquement le lot de travail concernant la recherche et le développement de nouvelles approches de cocréation immersive en réalité virtuelle. Sur ce lot de travail le salarié devra travailler à résoudre les verrous scientifiques et méthodologiques en lien avec l'équipe permettant de proposer une approche de conception de meubles en immersion.

Au sein de l'équipe Présence & Innovation du laboratoire LAMPA et placé sous la responsabilité scientifique du Professeur Simon RICHIR, le/la post-doctorant(e) recherché(e) H/F intervient principalement sur les travaux de recherche concernant l'ergonomie des outils de conception de meubles en réalité virtuelle.

Missions

- Concevoir et conduire des expérimentations scientifiques sur l'ergonomie des outils immersifs développés dans le cadre du projet
- Réaliser des communications scientifiques internationales valorisant les résultats obtenus

Compétences requises

- Psychologie cognitive et ergonomie
- Méthodes d'évaluation centrée utilisateur
- Méthodologie de recherche expérimentale
- Analyses statistiques inférentielles, comparatives, multi-factorielles
- Ecriture d'articles scientifiques / présentation de conférences en anglais

Informations complémentaires

- Déplacements ponctuels à prévoir en Europe