



ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
D'ART & DE DESIGN  
MARSEILLE-  
MÉDITERRANÉE

L'École Supérieure d'Art et de Design Marseille-Méditerranée

[www.esadmm.fr](http://www.esadmm.fr)

RECRUTE

**Professeur d'enseignement artistique :  
Création numérique (codage créatif, interfaces)**

L'école supérieure d'art et de design Marseille-Méditerranée forme des créateurs, artistes et designers en délivrant des diplômes nationaux de grade Master 2. Elle accueille chaque année environ 450 étudiants, dont un quart d'étudiants étrangers. Elle est associée à un réseau de 50 écoles d'art et de design dans le monde.

L'école supérieure d'art et de design Marseille-Méditerranée est un établissement d'enseignement supérieur public (depuis le 01 janvier 2012) dépendant du ministère de la Culture et de la Communication, et soutenu par la Ville de Marseille. L'École, anciennement « Ecole supérieure des Beaux-Arts », a été créée en 1752. Elle est installée depuis 1969 sur le campus de Luminy dans un ensemble architectural conçu par René Egger et classé « Patrimoine architectural du XXe siècle ». Membre de Marseille-expos, de l'ANdEA, et du Réseau des écoles supérieures d'art de Provence-Alpes- Côte-d'Azur et Monaco. L'établissement compte 110 agents et un budget 7 millions environ.

L'ESADMM prépare aux diplômes nationaux suivants :

- Diplôme National d'Arts Plastiques - DNAP (bac + 3), option art et option design,
- Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique - DNSEP (bac + 5), option art et option design.

**POSTE**

<b>INTITULE DU POSTE</b>	Professeur d'enseignement artistique : création numérique (codage créatif, interfaces)
Date du recrutement	A pourvoir à partir de mars 2016 (Date prévisionnelle du jury de recrutement : le 24 février 2015)
Poste permanent / non permanent	Permanent  Recrutement par voie statutaire ou à défaut contractuel,  niveau d'embauche : grille statutaire Professeur d'Enseignement Artistique de

	Classe Normale
Poste à temps complet /temps non complet	Temps complet 16h/semaine
Direction	Direction artistique et pédagogique
Service	Direction artistique et pédagogique

## MISSIONS

L'enseignement du codage informatique et de l'électronique élémentaire appliqués à la création artistique dans le cadre des projets des étudiants et des initiations artistiques et techniques en années 1 et 2 option art.

## ACTIVITES PRINCIPALES

- Enseignement de l'art dans sa dimension de programmation informatique et de l'électronique de base de l'année 1 à l'année 5, selon les formes d'enseignement des écoles d'art (atelier, workshop, ARC, rendez-vous individuels) et en liaison avec la dimension transversale du projet pédagogique de l'école ;
- participation à la mise en œuvre de la plateforme numérique de l'Ecole : réflexion sur la place du codage numérique et des interfaces créatives dans les enseignements théoriques et pratiques ;
- suivi du travail des étudiants de l'année 2 à l'année 5 en liaison avec les assistants des bases techniques, de la plateforme et l'équipe de professeurs ;
- participation régulière et formalisée à l'analyse critique des travaux d'étudiants dans les ateliers (de l'année 1 à l'année 5) ;
- engagement dans les activités de recherche de l'école, et développement de projets participant à la promotion des enseignements et du projet d'établissement ;
- participation régulière aux activités générales organisationnelles et pédagogiques de l'établissement : évaluations des étudiants, préparation aux diplômes, représentation de l'Ecole aux diplômes, réunions, jurys de concours, commissions pédagogiques, journées portes ouvertes...

## PROFIL DU RECRUTEMENT

Cadre d'emploi du poste	Professeur d'enseignement artistique
Niveau d'études / Diplôme	Formation de niveau Bac+ 5 souhaitée dans le domaine
Expérience	- Familier de l'électronique DIY et des ateliers participatifs de type FabLabs - des fonctions pédagogiques antérieures seraient un atout

## COMPETENCES

- Artiste multimédia engagé(e) sur les scènes nationale et internationale de l'art contemporain et de l'art numérique, ses réseaux de création, d'exposition, de diffusion, de publications, d'activités critiques ;
- connaissance approfondie de l'histoire et de l'actualité de l'art, avec un engagement lisible dans les enjeux contemporains des pratiques numériques dans les arts visuels ;
- une maîtrise et un usage réfléchi des techniques numériques dans leur définition la plus élargie : exposition, installation, image, son, pratiques performatives, interactives, web... ;
- connaissance de différents langages de programmation (Java/Processing, C++/OpenFrameworks, Max7, Pure data...) et des technologies de prototypage électronique pour l'interactivité (capteurs, arduino, raspberry pi...)
- capacité à travailler en équipe ;
- méthodes et techniques d'évaluation ;
- aptitudes à évoluer en milieu d'enseignement supérieur (sens de l'écoute et du dialogue, capacité d'adaptation, maîtrise de soi) ;
- aptitude à initier des projets.

### **Pièces du dossier de candidature**

- Une lettre de motivation
- Un C.V. avec photocopies des diplômes
- Une documentation sur les travaux personnels
- Un court texte exposant les idées et les orientations d'enseignement

### **Dossier complet à adresser à Madame la Présidente de l'ESADMM avant le 6 janvier 2016 :**

École supérieure d'art et de design Marseille Méditerranée  
184 avenue de Luminy – CS 70912  
13288 Marseille CEDEX 9

Pour tout renseignement complémentaire : Sophie Poujol / [spoujol@esadmm.fr](mailto:spoujol@esadmm.fr) /  
04 91 82 83 22