ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART & DE DESIGN MARSEILLE-MÉDITERRANÉE
ESADMM

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

www.esadmm.fr

RECRUTE

Assistant d'enseignement artistique : Design
(Homme/femme)

GRADE DE RECRUTEMENT : ASSISTANT D'ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE

L'école des Beaux-Arts de Marseille (Ecole supérieure d'art et de design Marseille-Méditerranée - ESADMM) forme des créateurs, artistes et designers, et délivre des diplômes nationaux donnant grades de licence et de Master 2 (DNA – DNSEP). Elle accueille chaque année environ 400 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 (EPCC) (depuis le 01 janvier 2012) accrédité par le ministère de la Culture, et soutenu par la Ville de Marseille et par l'Etat. L'école est installée depuis 1969 sur le campus de Luminy, aux portes du Parc national des Calanques, dans un ensemble architectural conçu par René Egger et labellisé « Patrimoine architectural du XXe siècle ». Elle est membre de Marseille-expos, de l'ANdEA, et du Réseau des écoles supérieures d'art de Provence-Alpes-Côte-D'azur et Monaco (Ecole(s) du Sud). Cet établissement public de coopération culturelle compte 110 agents et un budget de 7 millions d'euros environ.

Missions : Assister la réalisation et le projet de volumes, espaces, objets, prototypes dans le cadre d'une production de design au sein de l'ESADMM. Partir de la modélisation 3D pour ensuite permettre le suivi vers des maquettes volumes et/ou des images de synthèse et/ou des prototypages rapides type imprimante 3d et/ou des systèmes interactifs et robotiques programmables.

Activités :

- Assurer une formation basique des étudiants d'année 1 et 2 dans le cadre d'un programme d'initiations techniques propre à l'ESADMM.
- Assurer le suivi technique des projets en ateliers de design avec une forte proximité et un suivi individuel des étudiants autour de leurs travaux de l'année 2 à 5, afin d'aider la mise en place de modélisations 3d dans le but ensuite d'accompagner la réalisation de maquettes volumes et/ou images de synthèse et/ou prototypages rapides type imprimante 3d et/ou systèmes interactifs et robotiques programmables.
- Accompagner finement les étudiants en années de diplôme pour la réalisation de leurs « pièces » en vue des présentations de DNA et DNSEP.
- S'inscrire dans le programme pédagogique et les activités transversales de l'école en accompagnant certaines réalisations dans le cadre d'ARC, de workshops ou de réalisations exemplaires.

184, avenue de Luminy - CS 70912 - 13288 Marseille Cedex 9 – TÉL. 04 91 82 83 10 FAX 04 91 82 83 11– www.esadmm.fr

- Participer à des projets et événements liés à la promotion des enseignements et de l'établissement : réunions et présentations pédagogiques, expositions, manifestations, rencontres, workshops, journées portes ouvertes d'établissement…
- Maintenance générale de l'atelier, des outils et machines.
- Gestion des stocks, préparation des commandes.

Profil :

- Être capable de mener le suivi de la conception de volumes numériques virtuels ainsi que leur concrétisation en volume réels ou simulés avec des matériaux plus traditionnels.
- Être capable de naviguer de façon souple et efficace entre les différents supports du projet de Design entre image, 2D, 3D, dessin, maquette, prototypage rapide, monde connecté.
- Être à l'écoute et capable de transmettre de façon ouverte, généreuse et appliquée ces savoirs faire à des étudiants demandeurs de conseils et méthodologies personnalisées.
- Engagement personnel et/ou connaissance de la création contemporaine en art et en design.

Compétences :

- Savoir faire en logiciels 2D/3D (exemple Sketchup, Rhino, Vectorworks, Autocad, BIM...)...
- Savoir-faire de maquette, prototypage, volume...
- Compétences en rendu d'image.
- Compétences sur le pilotage des machines à fabrication numérique.
- Connaissance sur l'électronique et des outils de programmation (exemple: Arduino, Processing).
- Capacité à travailler en équipe.
- Rigueur et méthode.
- 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.

Dépôt des candidatures :

La candidature doit être transmise **avant le 13/06/18**.
La lettre de candidature doit être accompagnée d'un CV, 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 :

- En version papier à

École supérieure d'art et de design Marseille Méditerranée
Madame la Présidente de l'ESADMM
184 avenue de Luminy –CS 70912
13288 Marseille CEDEX 9.

- **ET** En version numérique à spoujol@esadmm.fr.

Contact

Sophie Poujol, Responsable des Ressources Humaines
spoujol@esadmm.fr
04-91-82-83-22