

Technicien(ne) en travaux pratiques Technopédagogie - ECRAN

Bureau de la réussite et de l'innovation pédagogique

Direction des études

Concours : S2024-404-300-02PS

Au Collège Montmorency, vous trouverez un milieu de vie stimulant, enrichissant et vibrant. Le Collège est une véritable ville en mouvement, qui réunit plus de 1200 membres du personnel et plus de 9000 étudiantes et étudiants. Côté la population étudiante au quotidien stimule notre vitalité et notre créativité. Nos valeurs d'ouverture, d'engagement, de collaboration et d'innovation, offrent un environnement de travail favorisant l'accomplissement personnel et professionnel.

CONDITIONS DE TRAVAIL	AVANTAGES	CE QUI NOUS DISTINGUE !
<p>Projet spécifique Durée du mandat : jusqu'en juin 2026, avec possibilité de prolongation</p> <p>Lundi au vendredi (35h/sem. 8h30 à 16h30, Horaire à déterminer)</p> <p>Échelle salariale entre 26,38\$/heure et 35,22\$/heure</p> <p>Supérieure immédiate : Julie Verdy</p> <p>Nom de la prédécesseure : Caroline Palardy</p>	<p>Développement professionnel</p> <p>Assurances collectives</p> <p>Régime de retraite</p> <p>Programme d'aide au personnel</p> <p>Télémedecine</p> <p>Possibilité de télétravail</p> <p>Possibilité d'horaire d'été</p>	<p>Une mission éducative inspirante</p> <p>Un environnement en constante évolution</p> <p>À proximité du métro, au cœur du pôle du savoir et de la culture de Laval</p> <p>Une offre alimentaire diversifiée (cafétéria et restaurant-école)</p> <p>Un centre à la petite enfance en milieu de travail (CPE Youpi)</p> <p>Des installations sportives</p>

Vos défis

- Contribuer à l'offre de services de l'ECRAN - Espace collaboratif de ressources pour l'apprentissage numérique en collaboration avec l'ensemble des intervenantes et intervenants de l'ECRAN ;
- Collaborer avec l'équipe de l'ECRAN et le corps professoral en testant du matériel et des fonctionnalités de logiciels ou d'outils numériques (notamment en ce qui a trait à la réalité virtuelle, l'impression 3D, l'intelligence artificielle et autres équipements technopédagogiques) ;
- Assister le corps professoral lors d'activité pédagogique nécessitant du matériel et des fonctionnalités de logiciels ou d'outils numériques (notamment en ce qui a trait à la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle et autres équipements technopédagogiques)
- Contribuer au soutien de premier niveau technopédagogique pour la communauté étudiante et les membres du personnel, notamment dans les forums d'aide, le soutien en ligne, en présentiel ainsi que les étudiantes et étudiants des DEC portables ;
- Accompagner le personnel enseignant et administratif dans la création de contenu pédagogique numérique (capsules vidéo et audio, réalité virtuelle, réalité augmentée, multimédia, documents numériques, etc.) ;
- Gérer les demandes de réservation et de soutien liées à l'utilisation des équipements de l'ECRAN et contribuer à son renouvellement, mise à jour et maintien ;
- Collaborer au déploiement et à la préparation de formations sur l'utilisation d'outils technologiques dans le contexte pédagogique ;
- Contribuer avec divers acteurs à la réalisation de projets d'innovation technopédagogique notamment en réalité virtuelle et augmentée ;
- Contribuer à la veille technologique et partager l'information des plateformes et outils numériques du Collège dont la suite *Microsoft 365* et *Moodle*, en collaboration avec l'équipe de l'ECRAN.

Au besoin, accomplir toute autre tâche connexe demandée par sa supérieure immédiate.

Exigences

- Détenir un diplôme d'études collégiales (DEC) avec champ de spécialisation approprié, notamment un DEC en techniques d'intégration multimédia, ou un diplôme ou une attestation d'études dont l'équivalence est reconnue par l'autorité compétente ;
- La connaissance du français écrit (vérifiée par test, note de passage 60%) ;

- Aptitudes à utiliser efficacement les outils informatiques de la suite Microsoft Office 365 (word et excel débutant, vérifiées par tests, note de passage 60%);
- Aptitude à répondre à des questions variées sur les plateformes et outils numériques utilisés au Collège et autres connaissances reliées à la fonction (Moodle, Teams, Office 365, etc.) (vérifiées par tests, note de passage 60%).
- Compétences en captation et en montage multimédia et connaissance des caractéristiques techniques et fonctionnelles de l'équipement d'enregistrement audio et vidéo (vérifiée par test, note de passage 60%) ;
- Compétence en réalité virtuelle ;
- Connaissance en modélisation et animation 3D (un atout) ;
- Connaissance en impression 3D (un atout).

Maîtriser la plupart des langages, protocoles et logiciels suivants :

- Logiciels de création de contenus tels que la Suite Adobe, Uptale, Articulate, Genially;
- Moteur de jeu tel qu'Unity, Unreal, Blender Game Engine ou autre (atout);
- Logiciel de modélisation et d'animation 3D tel que Blender, Maya, 3DS Max, Cinema 4D ou autre (un atout);
- Langages de programmation multimédia tels que JavaScript, Unityscript, Python et C# (un atout).

COMMENT INTÉGRER NOTRE ÉQUIPE DE CHOIX

Pour mettre en valeur votre candidature pour ce rôle, veuillez nous faire parvenir votre curriculum vitae accompagné d'un texte précisant votre vision du poste d'ici le 4 décembre 2024, 16 heures à l'aide du portail de recrutement : <https://enligne.cmontmorency.qc.ca/finnet/login.asp>

Le Collège souscrit au principe d'égalité des chances dans l'emploi et applique un programme d'accès à l'égalité à l'emploi pour les femmes, les personnes autochtones, les minorités visibles, les minorités ethniques et les personnes handicapées.

Nous remercions tous les candidats qui démontrent leur intérêt, mais seules les personnes retenues seront contactées pour une entrevue. À noter que les documents soumis deviennent la propriété du Collège.