


# Professeure suppléante ou professeur suppléant en effets visuels et création 3D

Autre

 Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

 625 Av. du Président-Kennedy bureau 700, Montréal, QC H3A 1K2

Considérée comme un chef de file au Québec dans le domaine de l'enseignement universitaire en création numérique, en création 3D et en jeux vidéo, l'UQAT a été le premier établissement du réseau universitaire québécois à offrir une formation dans le domaine de la création numérique. Toujours à l'avant-garde, l'institution est devenue, en 2003, la première université québécoise à offrir une formation aussi avancée dans le domaine de la création en 3D. En 2014, l'UER en création et nouveaux médias a innové une fois de plus avec un premier programme entièrement dédié à la création de jeux vidéo, un baccalauréat reconnu comme étant la formation universitaire de 1er cycle la plus avancée au Québec dans ce domaine. L'UQAT dispose d'installations à la fine pointe et est la seule au Québec à offrir à ses étudiantes et étudiants en création et nouveaux médias un laboratoire de réalité virtuelle et de captation de mouvements de niveau professionnel, une infrastructure technologique exceptionnelle. La créativité est toujours demeurée l'élément central de tous les programmes offerts aujourd'hui au campus de Rouyn-Noranda et au centre de Montréal.

## Votre rôle

La personne retenue devra offrir des enseignements théoriques et pratiques dans l'un ou plusieurs des programmes suivants : baccalauréat en création 3D, baccalauréat en création de jeux vidéo, baccalauréat en création numérique et maîtrise en création numérique.

## Mentorat de programme et de chargés de cours

La personne pourra être appelée à assumer certaines tâches d'ordre pédagogique, dont le mentorat de personnes offrant des charges de cours dans sa discipline de spécialisation.

## Exigences

- Détenir un doctorat en cinéma, en effets visuels et/ou en création 3D, ou dans une discipline connexe;
- Posséder une excellente compréhension des défis et enjeux liés aux domaines de la création 3D et des effets visuels;
- Avoir acquis un savoir-faire technique en création 3D et effets visuels à travers différentes réalisations récentes;

## Informations sur le poste

### Type d'emploi

Temps plein

### Domaines

Autre

### Région

Montréal

### Publié

2 avril 2025

### Expérience

2 ans


### Niveau de scolarité exigé

Formation universitaire

### Fin des candidatures

17 avril 2025

### Documents complémentaires

 Concours-2025-02\_Prof\_supp\_3D24

- Posséder au moins deux (2) années d'expérience pertinentes dans le domaine des effets visuels et de la création 3D;
- Maîtriser le français à l'oral et à l'écrit, le français étant la langue de travail et d'enseignement.

OU

- Maîtriser le français et l'anglais à l'oral et à l'écrit : la candidature d'une personne qui ne maîtrise pas le français pourra être considérée sous réserve que cette personne s'engage à acquérir, dans un délai convenu, une capacité satisfaisante de travailler en français.

Autres critères considérés comme un atout :

- Expérience d'enseignement universitaire, collégial ou classe de maître
- Avoir une expérience en réalisation cinématographique, en prise de vues réelles ou en cinéma numérique
- Être à l'affut des tendances dans le domaine
- Détenir une capacité à gérer des projets à hautes incertitudes
- Être reconnu comme un expert dans le domaine des effets numériques
- Posséder une expérience professionnelle en gestion de projets

## Informations sur l'employeur

### Nom de l'entreprise

Université du Québec en Abitibi-  
Témiscamingue