

L'équipe ILJ « Interactivité pour Lire et Jouer » fait partie de l'axe « Systèmes Communicants et Interactifs » du CEDRIC (laboratoire d'informatique du CNAM). L'équipe ILJ s'intéresse aux problématiques de conception et de développement des systèmes d'interaction, avec une focalisation particulière sur leurs aspects ludiques. Rattachée à un laboratoire d'informatique, l'équipe adopte une approche pluridisciplinaire ouverte vers les SHS.

Le projet INSPIRE est une suite d'outils open source dédiée à la création de mondes virtuels multi utilisateur entièrement open source. En s'appuyant sur le moteur de jeu Godot, elle encapsule toute la verticale logicielle nécessaire à la création de tels univers immersifs, non seulement les développeurs, mais aussi pour ceux qui ne le sont pas. Disponibles gratuitement en open source, toutes les technologies d'INSPIRE permettent aussi aux auteurs de projet innovants, dans le jeu vidéo ou ailleurs, d'inventer de nouvelles manières d'interagir à plusieurs dans le numérique. Projet financé jusqu'en avril 2029 par BPI (appel France 2030 "Culture immersive et métavers")

Pour la projet INSPIRE, l'équipe propose actuellement un poste d'ingénieur.e. recherche et un post-doctorat.

Informations sur l'équipe ILJ (et le laboratoire cedric) : <https://cedric.cnam.fr/equipes/ilj/>
Exemples de projets conduits dans l'équipe ILJ : <https://ilj.cnam.fr/index.html>

Dès que possible, envoyer un dossier à **Stéphanie Mader** ou **Axel Buendia** (prenom.nom@lecnam.net)

- CV
- Lettre de motivation
- Portfolio de projets et publications

Postdoc avancé.e

Missions

- Études sur les interactions multimatérielles (AR, casques VR, manettes, objets connectés, etc.) synchrones et asynchrones dans des métavers pour les institutions culturelles
- Conception et développement dans Godot d'une bibliothèque générique d'interactions multimatérielles (AR, casques VR, manettes, objets connectés, etc.) synchrones et asynchrones pour les métavers pour les institutions culturelles
- Conception et développement dans Godot d'outils de data logger et data viz pour les expérimentations scientifiques
- Conception et mise en œuvre des expérimentations scientifiques au sujet des interactions sociales et collaboratives, des interactions multimatérielles et des outils de personnalisation pour les musées
- Participation à l'animation et l'organisation du projet (événements, documentations, tutoriels)
- Écriture et présentation d'articles scientifiques
- Préparation et rédaction de livrables pour le projet
- Participation à la vie de l'équipe recherche ILJ (organisation et participation aux séminaires d'équipe, organisation de conférences scientifiques)

Compétences et connaissances

- Thèse de doctorat
- Excellentes connaissances scientifiques, en particulier en méthodologie expérimentale pour les dispositifs interactifs et hybrides (tangible, monde virtuel)
- Affinités avec les mondes virtuels, l'interactivité, la culture et la médiation scientifique
- Bonnes connaissances des interactions dans les mondes virtuels
- Capacité à développer dans un moteur de jeu vidéo (idéalement Godot)
- Capacité à travailler en équipe
- Autonomie

CDD post doctorat 1 an temps complet, avec renouvellement possible pour 2 ans

Début de contrat : janvier / février 2026

Rémunération : 2800 brut / mensuel

Localisation : CNAM Paris (télétravail partiel possible selon les règles de la fonction publique)

Ingénieur.e recherche avancé.e

Missions

- Développement de brique open-source pour le moteur Godot
 - Couche réseau en collaboration avec le partenaire Stormancer
 - Contrôle multimatériel (AR, casques VR, manettes, objets connectés, etc.)
 - Interactions sociales et collaboratives
 - Templates d'espaces virtuels personnalisables et persistants
 - Interfaces de personnalisation pour les musées
 - Data logger et data viz pour expérimentations scientifiques
 - Implémentation d'exemples avec les musées partenaires
- Documentations, tutoriels et publications en briques open-source
- Gestion de la communauté open-source
- Participations aux expérimentations scientifiques
- Écriture et présentation d'articles scientifiques
- Préparation et rédaction de livrables pour le projet
- Participation à la vie de l'équipe recherche ILJ (organisation et participation aux séminaires d'équipe, organisation de conférences scientifiques)

Compétences et connaissances

- Maîtrise de Godot, C++
- Affinités avec les mondes virtuels, l'interactivité, la culture et la médiation scientifique
- Capacité à travailler en équipe
- Autonomie

CDD ingénieur recherche 1 an temps complet, avec renouvellement possible pour 2 ans

Début de contrat : janvier / février 2026

Rémunération : 2600 brut / mensuel

Localisation : CNAM Paris (télétravail partiel possible selon les règles de la fonction publique)