

Établissement à échelle humaine, [l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue \(UQAT\)](#) exerce ses activités principalement en Abitibi-Témiscamingue, dans le Nord-du-Québec, dans le territoire des Hautes-Laurentides et auprès des Premiers Peuples. Depuis plus d'un quart de siècle, l'UQAT se démarque sur plusieurs plans : en enseignement, en recherche et création et en services à la collectivité. Grâce à son expertise reconnue, l'UQAT occupe une place de plus en plus importante non seulement sur l'échiquier régional, mais aussi sur la scène provinciale, nationale et internationale. Unique, le modèle de développement de l'université mise sur des partenariats sur tous ses territoires et assure ainsi l'accessibilité à la formation universitaire. L'UQAT a su élargir le spectre de ses champs disciplinaires qui font aujourd'hui sa renommée : création et nouveaux médias, développement humain et social, éducation, forêts, génie, gestion, mines et environnement, santé et Premiers Peuples.

Considérée comme un chef de file au Québec dans le domaine de l'enseignement universitaire en création numérique, en 3D et en jeux vidéo, l'UQAT fut le premier établissement du réseau universitaire québécois à offrir une formation dans le domaine de la création multimédia il y a près d'une vingtaine d'années. 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'Unité d'enseignement et de recherche \(UER\) en création et nouveaux médias](#) a innové une fois de plus par le lancement du 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. En 2016, l'UER s'est dotée de la toute première maîtrise professionnelle en création numérique au Québec, un programme qui encourage l'audace et l'innovation. L'UQAT dispose d'installations à la fine pointe et est la seule au Québec à offrir à ses étudiants en création et nouveaux médias un studio de captation de mouvements de niveau professionnel, une infrastructure technologique exceptionnelle. La créativité est toujours demeurée l'élément central de tous les programmes offerts.

L'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi Témiscamingue souhaite pourvoir le poste de :

PROFESSEURE RÉGULIÈRE OU PROFESSEUR RÉGULIER EN EFFETS VISUELS POUR LE CINÉMA

Concours n° 2020-44

Date : 13 mai 2020

FONCTION :

L'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias est à la recherche de candidat(e)s pour un poste à temps plein en **effets visuels pour le cinéma**.

Les tâches liées au poste seront :

- l'enseignement et encadrement théorique et pratique au 1^{er} cycle et aux cycles supérieurs, en particulier dans les programmes de baccalauréat en création 3D et création de jeux vidéo (concentration art).
- la recherche, la création et/ou la recherche-crédation reliées à son domaine d'expertise.
- la participation active au fonctionnement du département, à la gestion pédagogique de l'université et aux services à la collectivité.

EXIGENCES :

- Détenir un doctorat dans la discipline concernée ou dans une discipline connexe ou, à défaut, être en voie de le compléter.
- Posséder cinq (5) années d'expérience dans le domaine des effets visuels.
- Posséder des aptitudes à mener de la recherche et/ou de la recherche-crédation.
- Posséder une expérience d'enseignement universitaire.
- Avoir une excellente compréhension des défis et enjeux liés aux domaines du cinéma et des effets visuels.
- Maîtriser la langue française et pouvoir enseigner et travailler dans cette langue.

AUTRES CRITÈRES CONSIDÉRÉS COMME UN ATOUT :

- Posséder un dossier de recherche et/ou de recherche-crédation et de publications récentes dans un domaine lié aux effets visuels, à la gestion de projets et/ou des jeux vidéo.
- Posséder un portfolio de création faisant preuve d'une pratique artistique répondant aux standards actuels des effets visuels.
- Posséder une expérience professionnelle dans le domaine du jeu vidéo ou de la gestion de projets.
- Avoir une grande connaissance de l'industrie québécoise (et internationale) du cinéma d'effets visuels et/ou du jeu vidéo.

LIEU PRINCIPAL DE TRAVAIL : Montréal

DATE D'ENTRÉE EN FONCTION : 15 juin 2020

TRAITEMENT : Le traitement est établi en fonction des qualifications et de l'expérience de chaque candidat selon la [convention collective](#) en vigueur.

Conformément aux exigences prescrites en matière d'immigration au Canada, ce concours s'adresse en priorité aux citoyennes et citoyens canadiens ainsi qu'aux résidentes ou résidents permanents. L'UQAT souscrit à un programme d'égalité en emploi (groupes visés : femmes, membres de minorités visibles et ethniques, Autochtones, personnes ayant un handicap).

DÉPÔT DE CANDIDATURE :

Un dossier de candidature comprend : un curriculum vitae, un portfolio, une lettre de motivation dans laquelle vous décrirez notamment votre philosophie d'enseignement, le diplôme de doctorat ou une lettre de la direction de thèse mentionnant la date du dépôt de la thèse, ainsi que les noms et coordonnées de deux personnes pouvant fournir des références.

Particularité : Pour que votre candidature soit considérée, vous devez y joindre un [formulaire d'accès à l'égalité en emploi](#) dûment rempli. Veuillez l'imprimer à partir du site : www.uqat.ca/emplois.

Toute candidature sera traitée confidentiellement. Les personnes intéressées doivent faire parvenir leur dossier complet en format électronique, **en spécifiant le numéro du concours, avant 12 h le lundi 25 mai 2020**, à l'attention de :

**Monsieur Simon Dor, codirecteur
UER en création et nouveaux médias**
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
445, boul. de l'Université
Rouyn-Noranda (Québec) J9X 5E4
Téléphone : 819 762-0971, poste 6741
Sans frais: (+1) 877.870.8728, poste 6741
simon.dor@uqat.ca