

## **Animateur F/H Créativité**

**Raison d'être du poste :** « En s'appuyant sur la ressource emblématique que constitue le HUB Créativité, développer la créativité et l'innovation dans toutes les activités de l'École, particulièrement sur les actions de développement économique en soutien à l'émergence de projets innovants »

**Entité :** Direction du Développement Economique, Incubateur Mines Alès

**Positionnement :** Auprès de l'adjointe à la Directrice du Développement Economique, en charge de l'Entrepreneuriat.

**Résidence administrative :** Alès - site de Croupillac. Déplacements réguliers sur Nîmes et Montpellier.

**Type de contrat :** CDD de 3 ans, temps plein.

**Date de prise de poste :** 1<sup>er</sup> novembre 2021.

### **1. Présentation de l'établissement**

#### **1.1. L'Institut Mines-Télécom**

L'institut Mines-Télécom (IMT), grand établissement au sens du code de l'éducation, est un établissement public scientifique, culturel et professionnel (EPSCP) placé sous la tutelle principale des ministres chargés de l'industrie et du numérique. Premier groupe d'écoles d'ingénieurs en France, il fédère 11 écoles d'ingénieur publiques réparties sur le territoire national, qui forment 13 500 ingénieurs et docteurs. L'IMT emploie 4500 personnes et dispose d'un budget annuel de 400M€ dont 40% de ressources propres. L'IMT comporte 2 instituts Carnot, 35 chaires industrielles, produit annuellement 2100 publications de rang A, 60 brevets et réalise 110M€ de recherche contractuelle.

#### **1.2. IMT Mines Alès**

*Raison d'être de l'école :* « Forte de son appartenance à l'IMT et de son ancrage territorial, IMT Mines Alès donne à ses élèves les meilleures chances de s'accomplir professionnellement pour être des acteurs responsables du développement de la Nation en préservant les richesses de la Planète. »

*Les valeurs qui nous animent :* audace ! engagement, partage, excellence.

Créée il y a plus de 175 ans, IMT Mines Alès compte à ce jour 1400 élèves (dont 250 étrangers) et 380 personnels. Elle possède deux campus à Alès et est également implantée à Montpellier et Pau. Ses élèves sont des ingénieurs généralistes, des ingénieurs de spécialité (par apprentissage), des doctorants et des élèves de masters ou mastères spécialisés. Elle accueille de plus 500 stagiaires en formation continue professionnelle. L'école dispose de 3 centres d'enseignement et de recherche de haut niveau scientifique et technologique, qui œuvrent dans les domaines des matériaux et du génie civil (C2MA), de l'environnement et des risques (CREER), de l'intelligence artificielle et du génie industriel et numérique (CERIS).

#### **1.3. Le Hub Créativité**

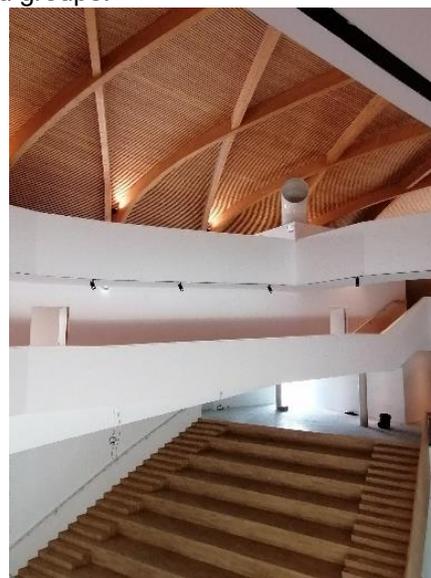
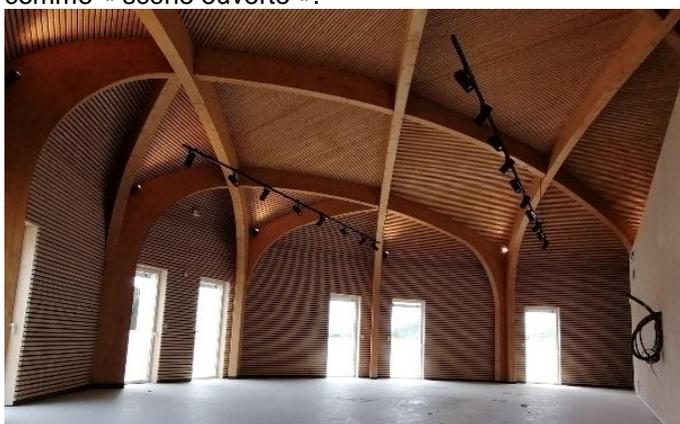
La raison d'être de ce bâtiment est : « Renforcer le positionnement et le rayonnement de l'école sur la créativité. Stimuler la créativité et favoriser l'émergence de projets innovants. Favoriser les échanges et le partage sur le campus »

Il a été achevé en juin 2021 pour une mise en service à la rentrée de septembre 2021.

Le projet du Hub Créativité s'inscrit dans une histoire de l'école dont on peut situer le début dès 1984 avec la création du tout premier Incubateur dans une école d'ingénieur en France puis l'ancrage très fort de l'entrepreneuriat dans sa pédagogie en 1999. Création de valeur et innovation sont alors des marqueurs forts de notre positionnement, enrichi en 2004 par la créativité avec l'organisation du premier Séminaire Créativité pour nos élèves suivi du Challenge. C'est pour renforcer ce positionnement que la direction de l'école inscrit en 2014 dans la programmation immobilière du projet CREAAP du campus de Croupillac la construction d'un site dédié à la créativité et qu'en 2018 elle affiche clairement son ambition de devenir « une grande école créative ». L'organisation du premier Colloque Créativité en 2019 marque une nouvelle étape avec l'affirmation forte de ce positionnement vis-à-vis du monde socioéconomique. Le HUB Créativité doit maintenant devenir le Totem de l'Ecole et une ressource clé pour aller encore plus loin sur notre différenciation par la créativité au service de l'ensemble des activités de l'école. Au-delà, ce projet contribue significativement au réseau des lieux de créativité au sein d'IMT : il renforce la dynamique sur cette thématique fédératrice à l'échelle du groupe.

### Espaces disponibles

- Un grand Hall permettant d'accueillir des expositions ou pouvant être aménagé en espace de restauration (buffet)
- Une Agora de 132 places constituée de grandes marches en bois aménagées avec des coussins (cf. → ). Cet espace peut servir soit de lieu pour se poser, lire, discuter, soit comme « scène ouverte ».



- Une grande salle de créativité (cf. ↑). Cette salle particulièrement belle peut être aménagée dans trois configurations différentes : conférence (70 personnes), salle de conseil (25 personnes en U), créativité (34 personnes avec des configurations modulables)
- 4 salles de travail et créativité pouvant accueillir 18, 6 et 8 personnes
- 4 box de travail pour 4 personnes
- 3 espaces de travail "cosy" de 6 à 10 personnes
- Un espace incubateur avec un *open-space* de 6 postes de travail, un bureau, une salle de réunion, un espace de *coworking* pour les créateurs accompagnés.
- Un Fablab situé à proximité immédiate du bâtiment (100m<sup>2</sup> parfaitement équipé)

### Les activités

Afin d'être en phase avec la finalité de ce projet qui consiste à renforcer la créativité dans les activités de l'école, tout projet sollicitant l'utilisation du HUB devra correspondre à la philosophie du projet, philosophie qui peut être structurée autour de deux axes :

Axe « Hub » : Ce bâtiment a dès son origine été vu comme lieu de rencontre et de co-création. Tout projet doit respecter cette dimension d'association d'acteurs : Elèves, Personnel, Entreprises et/ou créateurs, « créatifs » (consultants, designers, artistes, ...), Grand public

Axe « Créativité » : Toute activité doit proposer des méthodes de travail créatives : intelligence collective en phase de conception, animations contenus ou intervenants créatifs voire "décalsés"....

#### L'incubation technologique

L'incubateur technologique de l'école, aujourd'hui positionné dans des bâtiments annexes et très à l'écart, sera hébergé dans le Hub (cf. →) et se trouvera ainsi au cœur du campus, favorisant le lien entre formation, recherche, innovation et incubation.

#### Une offre à destination des entreprises

Grâce à ce projet, IMT Mines Alès renforcera son offre aux entreprises à travers des propositions à trois niveaux : des espaces fonctionnels et inspirants, des actions de soutien à l'innovation (programme *TechTheFutur*, formation continue...) et des actions de soutien à la créativité (Colloque Créativité, séminaire et Challenge...).



#### Une ressource au service du personnel et des élèves

Le Hub va devenir un des éléments clés de la vie du Campus Scientifique de l'école. Il proposera aux élèves et au personnel des services qui manquent actuellement comme des espaces de travail pour la pédagogie en mode projet, une restauration hors plateau et une offre de qualité pour l'organisation de manifestations (conseils, comité, colloques scientifiques...).

#### Appui à l'innovation pédagogique

La Cellule d'Appui Pédagogique assurera des permanences et des formations pour accompagner les enseignants chercheurs dans l'évolution de leur pédagogie. Le Hub pourra servir de lieu d'expérimentation de nouvelles pédagogies. Un accent sera mis sur l'utilisation des jeux sérieux au service de la recherche et de la pédagogie avec une salle dédiée à la conception et l'expérimentation de ces jeux sérieux. Pour la première fois, la Direction des études (DE) de l'école sera présente de façon permanente sur le campus de Croupillac, renforçant sa proximité avec le corps enseignant des centres de recherche et d'enseignement.



#### Diffusion de la culture scientifique

Le Hub est une formidable opportunité de renforcer la mission de diffusion de la culture scientifique en proposant des activités créatives pour faire découvrir les compétences scientifiques de l'école, donner envies aux jeunes de s'engager sur des carrières scientifiques, aux élèves ingénieurs de poursuivre en thèse...

#### Une programmation inspirante :

Le Hall sera un lieu-clé du Hub et proposera une programmation créative qui permettra à toute personne qui entre de ressortir dans un état d'esprit différent et plus à même de « sortir de la boîte » pour renforcer sa créativité. Pour ce faire, des contacts sont déjà engagés avec des partenaires comme le Centre d'Art Contemporain de Nîmes ou Bipolar qui assure de la promotion d'œuvres autour du lien art et sciences.

#### Valorisation du lieu au service du mécénat :

Une partie de ces activités pourra s'inscrire dans le cadre du mécénat, permettant d'associer nos partenaires aux événements dans ce cadre attractif et novateur. Des opérations de nommage, de salle pour les entreprises, de mobilier pour les particuliers, permettront de récolter des fonds utiles au financement des activités tout en maintenant ou créant des liens avec les mécènes.

## Equipes présentes dans le HUB

Sont localisées dans les HUB :

- L'adjointe à la Directrice du Développement Economique en charge de la coordination des activités du bâtiment
- L'équipe de l'incubateur
- La cellule d'appui pédagogique à travers des permanences
- Le directeur de la recherche et du doctorat deux jours par semaine
- L'équipe de restauration

## 2. Description de l'emploi

Conception et management de **programmes d'accompagnement des entreprises** dans le domaine de la créativité au service de l'innovation. Ces programmes pourront prendre la forme d'actions de formation, d'accompagnement collectif ou individuel. L'animateur Créativité devra concevoir ces programmes, trouver les financements (services facturés, subventions, partenariats...) et assurer leur réalisation. Ils s'inscriront en complémentarité avec les programmes déjà engagés par l'école (TechTheFutur, l'Incubateur, la formation continue...).

Conception et management de projets **d'animation pour promouvoir la créativité** en interne et en externe et faire rayonner le savoir-faire de l'Ecole sur le sujet : dans la continuité du premier Colloque Créativité organisé en 2019, l'animateur Créativité aura en charge l'organisation régulière de manifestations de rayonnement local et national. Il devra également contribuer à assurer au sein du HUB une programmation permanente pour faire « vivre » le lieu en mobilisant l'ensemble des parties prenantes de l'Ecole pour y organiser des activités cohérentes avec le positionnement du HUB.

Contribution à **l'animation du Fablab**. Le Fablab sera en plus du HUB Créativité une des composantes importantes pour animer la créativité. Afin de favoriser l'appropriation du Fablab par les usagers (élèves et personnel dans un premier temps), l'Animateur Créativité intégrera le Fablab dans la programmation des animations et en assurera une partie de la gestion en coordination avec sa N+1.

**Appui aux activités** des autres directions de l'Ecole pour y développer la Créativité : l'Animateur/l'Animatrice Créativité se positionnera comme personne ressource pour les autres directions de l'Ecole. Il/Elle contribuera aux actions pédagogiques en lien avec la Créativité (Séminaire, Challenge, Unité d'Enseignement Elective) et pourra à termes en assurer certaines. Il/Elle pourra être sollicité pour animer des processus d'intelligence collective et de créativité au service de l'ensemble des activités (recherche, fonctions support, ...) et favoriser la montée en compétence des personnels et le développement des postures créatives dans toutes les directions.

Pour chaque action, l'animateur/l'Animatrice Créativité devra constituer son **équipe projet** en mobilisant les compétences ad hoc tant en interne (services techniques, communication, Enseignants chercheurs, service formation continue, équipe Appui aux entreprises ...) qu'en externe auprès des partenaires.

### 2.1. Profil recherché

Compétences requises :

- Parfaite maîtrise des outils et techniques de créativité et d'intelligence collective
- Ingénierie de formation ou de conseil
- Gestion de projet
- Bonne capacité à travailler en réseau
- Appétence pour la vente
- Très bonne aptitude relationnelle
- Idéalement des compétences en fabrication numérique (impressions 3D...)

Niveau d'étude recherché : Diplôme Bac + 4 / 5 (Design, Ecole de commerce/ingénieur) ou équivalent.

Une première expérience significative en conseil, en innovation et créativité. Cette première expérience lui a permis de constituer un réseau qu'il/qu'elle pourra mobiliser au service de ses activités (clients, intervenants, sponsors...).

Le poste proposé est un contrat à durée déterminée de 36 mois, à temps plein, contrat de droit public relevant des dispositions du cadre de gestion de l'Institut Mines-Télécom – métier G – cadre administratif et de gestion.

Salaire temps plein : à partir de 30 133 € bruts annuels selon profil.

## **2.2. Modalités de candidature**

Les candidatures (CV et lettre de motivation) sont à adresser exclusivement via le lien :

<https://institutminestelecom.recruitee.com/o/animateur-fh-creativite>

Ou par voie postale à :

IMT Mines Alès - Service de gestion des ressources humaines  
6, avenue de Clavières  
30 319 Alès cedex

- Date limite de clôture des candidatures : **31 août 2021**
- Date pressentie indicative du jury : 29 septembre 2021
- Date prévisionnelle de prise de poste : **1<sup>er</sup> novembre 2021**

## **2.3. Personnes à contacter**

Sur le contenu du poste : Anne Lichtenberger, responsable de l'incubateur Mines Alès

([anne.lichtenberger@mines-ales.fr](mailto:anne.lichtenberger@mines-ales.fr))

Sur les aspects administratifs : Géraldine Brunel, responsable du service RH

([geraldine.brunel@mines-ales.fr](mailto:geraldine.brunel@mines-ales.fr)) , 04.66.78.50.66.