

CONSTITUTION D'UNE RÉSERVE DE RECRUTEMENT AU GRADE DE :

Employé en animation (classe 2 bis) – animateur multimédia / numérique

Pour les besoins de fonctionnement du Service de la Culture de la Province de Namur.

CONDITIONS GENERALES D'ACCES :

- Etre belge, sauf en ce qui concerne les emplois qui ne comportent pas l'exercice de la puissance publique et la responsabilité de la sauvegarde des intérêts généraux de la Province ;
- Etre de conduite irréprochable ;
- Jouir de ses droits civils et politiques ;
- Pour les candidats masculins : satisfaire aux lois sur la milice.

DIPLOME :

- Être titulaire d'un baccalauréat répertorié dans les domaines suivants :
 - Techniques infographiques ;
 - Multimédia ;
 - Web ;
 - Animation socio-culturelle ;
 - Médiation culturelle ;
 - Communication ;
 - Nouvelle technologie ;
 - Éducation aux médias.
- Posséder une expérience probante de minimum 3 ans dans une fonction similaire et/ou avoir réalisé un mémoire orienté sur l'intégration des nouvelles technologies dans les matières culturelles.

CONTENU DE L'EXAMEN :

L'examen est constitué de deux parties :

- Une épreuve écrite permettant d'évaluer les compétences techniques et théoriques relatives au métier de d'animateur multimédia / numérique (épreuve éliminatoire – minimum requis de 60%).

Les candidats seront amenés à répondre à un questionnaire en lien avec les objectifs du service et l'utilisation des nouvelles technologies dans un délai de 4 heures avec l'aide du serveur de recherches Internet.

- Une épreuve orale d'une durée de 30 minutes par candidat portant notamment sur l'adéquation du profil des candidats avec le descriptif de fonction, leur motivation, la vision de la fonction, les connaissances de l'Institution et les compétences comportementales (minimum requis de 60%).

AUTRES :

- Le descriptif de fonction est annexé au présent document ;
- La réserve de recrutement est valable 5 ans ;
- Un employé en animation (classe 2 bis) est rémunéré dans l'échelle barémique D6 ;
- Estimation de la rémunération :
- Brute mensuelle indexée avec 0 année d'ancienneté à temps plein – 2.255,47 €
- Brute mensuelle indexée avec 6 années d'ancienneté à temps plein – 2.684,93 €
- Octroi de chèques-repas d'une valeur de 7 € par jour presté (1,09 € quote-part travailleur et 5,91 € quote-part employeur) ;
- Remboursement des frais de transports publics ;
- Octroi d'une assurance soin de santé après un an d'occupation.

Les candidatures doivent être adressées, par pli simple, au Service de Gestion des Ressources Humaines, Rue Lelièvre, 6 à 5000 NAMUR ou introduites, par mail, à l'adresse mathilde.gautier@province.namur.be

Pour le 31 janvier 2018 au plus tard.

Elles seront accompagnées, SOUS PEINE D'IRRECEVABILITÉ, d'une lettre de motivation, d'un curriculum vitae détaillé et d'une copie du diplôme requis ou d'une attestation d'inscription en dernière année.



PROVINCE
de **NAMUR**

*Administration de la Santé Publique, de l'Action
Sociale et Culturelle*

IDENTIFICATION DE LA FONCTION

Intitulé de la fonction

Animateur multimédia – numérique

Grade

Employé en animation classe 2bis

Échelle barémique

D6

Statut

Contractuel - CDI

Régime de travail

Temps plein

Service

Service de la Culture

PRESENTATION DU SERVICE

Mission principale du service

Par la diversité de ses champs d'action (cinéma, arts plastiques, lecture publique, musique, théâtre, artisanat d'art, éducation permanente, etc.), le Service de la Culture a pour mission de sensibiliser à tous les arts et aux loisirs de qualité dans le but de développer le sens critique en toute intelligence et liberté, de contribuer à l'épanouissement et au développement de l'individu. La médiation est un axe central de la politique culturelle de ce service (accompagnement des publics, transmission, développement de réseaux, actions vers les jeunes, les familles, le public fragilisé, organisation de modules d'animations, de stages, etc.).

Sur base des orientations du Collège, les priorités d'action du service sont : les pratiques émergentes, la diversité des champs d'action, la pluralité associative, la collaboration avec les acteurs culturels de la Province, la recherche de moyens techniques et financiers et, à travers la rénovation de la Maison de la Culture, la création d'un lieu de référence en matière culturelle en province de Namur. Une attention particulière est portée au public jeune et au public dit "fragilisé".

La Maison de la Culture (ci-dessous "MCN") dont la fin de la rénovation est prévue en 2019, occupera un espace stratégique implanté au cœur de la Ville de Namur et permettra un rayonnement des activités du service au sein du territoire de la Province, de la Fédération Wallonie-Bruxelles et au-delà. Sa réouverture nécessite la redéfinition d'un projet culturel et artistique clairement identifiable, qui la différencie des autres opérateurs de la ville, de la province, et plus largement de la FWB. Le projet culturel et artistique de la MCN est orienté autour de plusieurs axes : exigence artistique, pluridisciplinarité, transversalité, innovation, nouvelles technologies, médiation, lien avec le territoire et accessibilité des publics.

Le nouveau département "Relations aux publics" occupera une place cruciale dans cette nouvelle dynamique.

Position de l'agent dans l'organigramme du service

N+2 : Responsable du département « Relations aux Publics »

N+1 : Responsable de la cellule pédagogique

LES MISSIONS :

Mission principale, raison d'être ou finalité :

L'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, ci-dessous "NTIC" (informatique, outils web, numérique, etc.) est prépondérante et indispensable dans notre société, mais tout le monde n'y est pas forcément préparé. Sous l'autorité d'un animateur en chef, au sein du département "Relations aux publics" et dans le cadre du développement de la nouvelle Maison de la Culture et de son territoire, l'animateur multimédia-numérique aura en charge :

1. Une mission pédagogique d'éducation aux médias et aux pratiques numériques et de réflexion, en direction de différents publics (enfants, jeunes, publics fragilisés, seniors, parents, familles...) en vue de l'intégration/insertion socioculturelle de ces publics.

2. Une mission d'expertise technique dans la médiation : il propose, met en place et gère des outils numériques et nouvelles technologies qui facilitent la médiation des contenus artistiques proposés au sein de la MCN (expositions, concerts, théâtre, danse, cinéma), l'interaction du public avec

	<p>ces contenus et la liaison entre ces publics.</p> <p>3. Une mission de mise en réseau et de décentralisation : il développe des partenariats en matière de nouvelles technologies et d'arts numériques avec des partenaires culturels locaux sur le territoire de la Province et avec des partenaires spécialisés dans les arts numériques/l'éducation aux médias au-delà.</p> <p>Son métier est donc à la croisée des domaines technologiques, artistiques et pédagogiques, au service d'un nouveau lieu en pleine redéfinition et de ses publics. À travers l'éducation aux médias et le développement d'outils technologiques éthiques et humanistes, l'animateur numérique concourt à donner aux publics des clés de lecture et d'analyse des enjeux de notre société et des clés de réflexion sur leur rôle d'individu au sein de cette société.</p>
<p><i>Missions et activités :</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir, organiser, gérer et animer des activités et des projets de réflexion autour des NTIC et des pratiques numériques des publics - Assurer des permanences, accueillir, accompagner, orienter et/ou former les publics variés à l'usage des NTIC et les sensibiliser à l'impact de ces NTIC dans leur quotidien - Être à l'écoute des attentes et besoins des publics - Dans une logique d'éducation permanente, pratiquer une pédagogie participative basée sur l'échange en vue de la construction de savoirs et d'autonomie - Concevoir des scénarios d'animation d'ateliers, d'événements, de projets autour de la culture numérique et de l'usage des NTIC et établir un programme portant sur : <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de droit, de sécurité et de civilité sur Internet, les dangers d'Internet, des réseaux - L'utilisation des logiciels libres de droits - Le débat/l'échange d'expériences autour des NTIC - L'expérimentation des technologies : workshops, création de jeux vidéo, mise en lien avec un artiste numérique - Décentraliser ce programme avec des partenaires sur le territoire provincial - Maîtriser l'outil technique dans son ensemble, le gérer et en assurer le bon fonctionnement - Participer à la médiation de la programmation artistique de la Maison de la Culture : <ul style="list-style-type: none"> - Réfléchir et proposer des outils de médiation utilisant les nouvelles technologies en lien avec la programmation - Animer des ateliers multimédias en lien avec la programmation artistique de la Maison de la Culture (en particulier avec le milieu scolaire) - Développer de nouvelles thématiques d'animations culturelles en lien avec l'équipe de programmation artistique et organiser celles autour de la culture numérique et de l'usage des NTIC - Participer à la rédaction de documents et carnets pédagogiques à destination des participants et enseignants - Participer à l'élaboration et au développement des processus pédagogiques mis en œuvre pour les animations et la médiation au sein du Service de la Culture

<i>Contraintes du poste :</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de prestations le week-end et en soirée - Être titulaire du permis de conduire de type B
-------------------------------	---

COMPÉTENCES REQUISES POUR LE POSTE :

<i>Savoir :</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Être titulaire d'un baccalauréat répertorié dans les domaines suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Techniques infographiques - Multimédia - Web - Animation socio-culturelle - Médiation culturelle - Communication - Nouvelles technologies - Éducation aux médias - Posséder une expérience probante de minimum 3 ans dans une fonction similaire et/ou avoir réalisé un mémoire orienté sur l'intégration des nouvelles technologies dans les matières culturelles - Connaître l'Institution provinciale et ses dispositions réglementaires - Avoir une parfaite connaissance du milieu culturel - Avoir une bonne culture générale, en particulier dans le domaine des médias, des technologies et des jeux vidéo - Avoir des compétences en gestion de projet - Maîtriser les logiciels grand public, les outils de bureautiques et collaboratifs modernes, les logiciels de création multimédia, les logiciels libres et les matériels réseaux - Avoir de bonnes connaissances des enjeux sociétaux des NTIC - Maîtriser des techniques d'animation et de formation pour jeunes et adultes - Avoir de bonnes connaissances en gaming notamment en gaming alternatif par rapport aux blockbusters dans le domaine, etc. - Avoir de bonnes connaissances en Fake news, théorie de complot/conspirationnisme, décodex, trollisme - Connaître les principales règles de droit, de sécurité et de civilité sur Internet
<i>Savoir-faire :</i>	<p><u>COMMUNIQUER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Être un bon communicateur, parler avec aisance - Communiquer et travailler en équipe - Adapter sa communication en fonction du support et de l'interlocuteur - Établir des contacts avec les différents acteurs locaux <p><u>ANIMER – FORMER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir et aimer travailler avec des publics variés - Cerner son public en animation - Motiver un groupe, adapter son discours en fonction de ses caractéristiques particulières - Développer une capacité d'initiative et d'improvisation à bon escient, avoir les ressources pour rebondir in situ en présence d'un public

	<p><u>GÉRER DES PROJETS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter les méthodes de travail en fonction des situations - Travailler en mode projet sur des actions simultanées - Organiser son travail, respecter des échéances - Avoir un sens de l'analyse et de la synthèse, pouvoir aller à l'essentiel et percevoir globalement les informations, les situations et les problèmes - Réaliser des supports pédagogiques (posséder des qualités rédactionnelles)
<p><i>Savoir-être :</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter le secret professionnel et appliquer le devoir de réserve - Savoir travailler de manière autonome et prendre des initiatives dans le cadre de ses responsabilités - Être ponctuel, présent, discret et diplomate - Être vigilant - Être disponible et flexible - Avoir un excellent sens relationnel (contact avec les publics, partenaires...) - Être à l'écoute, être réceptif et attentif aux messages et sollicitations de ses interlocuteurs, des membres du personnel - Entretenir des relations de confiance avec ses responsables, relayer les informations nécessaires - Avoir une excellente présentation - Avoir des capacités d'adaptation et le sens de l'organisation - Faire preuve de sens critique : s'interroger, porter un jugement constructif - Avoir le sens des responsabilités : s'engager avec discernement dans une action relevant de ses attributions et assumer ses choix - Avoir la capacité de collaborer avec ses collègues et à contribuer au maintien d'un environnement agréable - Avoir des qualités d'écoute et d'empathie vis-à-vis des publics - Faire preuve de rigueur dans le traitement du savoir et de l'information - Avoir un esprit curieux du monde passé, présent et de son évolution - Aimer évoluer dans une dynamique innovante et créative - Aimer travailler sur le terrain avec des publics dits fragilisés ou sensibles, jeunes et adultes - Se tenir informé de l'évolution du métier, se préoccuper de son propre "recyclage" pour maintenir son niveau de performance - Être polyvalent et s'adapter à une grande variété de situations ou d'interlocuteurs - Faire montre d'un sens de la déontologie - Faire montre d'un respect du pluralisme - Avoir une curiosité pour les nouvelles pratiques du numérique (Fab-Lab, digitalisation, Cloud...)