

Numéro dans le SI local :	U2700PR0704
Référence GESUP :	0704
Corps :	Professeur des universités
Article :	46-1
Chaire :	Non
Section 1 :	27-Informatique
Section 2 :	
Section 3 :	
Profil :	Intelligence artificielle, jeux et décision
Job profile :	Artificial intelligence, games and decision
Research fields EURAXESS :	Computer science
Implantation du poste :	0931827F - UNIVERSITE PARIS 8
Localisation :	SAINT-DENIS
Code postal de la localisation :	93200
Etat du poste :	Vacant
Adresse d'envoi du dossier :	en ligne application Galaxie 93526 - SAINT-DENIS CEDEX
Contact administratif :	MORGANE PONS OU KENZA BENABOU
N° de téléphone :	GESTIONNAIRES CONCOURS ENSEIGNANTS
N° de Fax :	01 49 40 66 43 01 49 40 66 47
Email :	00 00 00 00 00 spteconcours@univ-paris8.fr
Date de prise de fonction :	01/09/2021
Mots-clés :	
Profil enseignement : Composante ou UFR :	UFR STN
Référence UFR :	
Profil recherche :	
Laboratoire 1 :	EA4383 (200918461G) - LABORATOIRE D'INFORMATIQUE AVANCÉE DE SAINT-DENIS
Application Galaxie	OUI

Poste ouvert également aux personnes 'Bénéficiaires de l'Obligation d'Emploi' mentionnées à l'article 27 de la loi n° 84-16 du 11 janvier 1984 modifiée portant dispositions statutaires relatives à la fonction publique de l'Etat (situations de handicap).

Le poste sur lequel vous candidatez est susceptible d'être situé dans une "zone à régime restrictif" au sens de l'article R.413-5-1 du code pénal. Si tel est le cas, votre nomination et/ou votre affectation ne pourront intervenir qu'après autorisation d'accès délivrée par le chef d'établissement, conformément aux dispositions de l'article 20-4 du décret n°84-431 du 6 juin 1984.

Le profil détaillé se trouve en pages suivantes

FICHE DE POSTE ENSEIGNANT-CHERCHEUR
Campagne 2021

Composante : UFR STN **Département :** Programmation et Informatique Fondamentale

<i>Identification du poste</i>	Type de l'emploi : PU Section CNU : 27 N° : U2700PR704	
--------------------------------	--	--

Prise de fonction : 01/09/2021

Profil du poste : *Intelligence artificielle, jeux et décision*

Mots-clés : algorithmique, jeux, apprentissage, IA.

1) Enseignement :

Filières de formation concernées :

Le/la candidat.e recruté.e enseignera essentiellement en licence Informatique et vidéo-ludisme.

Objectifs pédagogiques et besoin d'encadrement :

La personne recrutée effectuera l'essentiel de son service dans la licence Informatique et vidéo-ludisme.

Cette personne interviendra dans les enseignements de **jeux et intelligence artificielle** (L1/L2), **moteurs de jeux**(L3), d'informatic fondamentale, d'algorithmique, de programmation (L1/L2), de programmation système (L2/L3), parallèle sur CPU et GPU (L3). Elle participera aussi au suivi des étudiants en stage et/ou en contrat de professionnalisation.

La personne recrutée participera, dès que ce sera possible, au montage d'un Master MEEF NSI (CAPES créé en 2020).

Elle devra prendre part à l'encadrement de la Licence Informatique et vidéo-ludisme.

2) Recherche :

Le/la candidat.e intégrera l'équipe LIASD et plus particulièrement l'axe Programmation des Systèmes Intelligents. Les travaux attendus concernent différents aspects de l'intelligence artificielle, dont les résolutions algorithmiques et heuristiques de problèmes à information complète, incomplète ou imparfaite et l'apprentissage automatique. La participation passée ou souhaitée à des concours comme GGP serait un plus. Une expérience en théorie des jeux, en parallélisation de processus, en apprentissage artificiel, en algorithmique de la décision, dans les modèles de raisonnement, l'évaluation de la confiance en une information, ou en apprentissage profond sera particulièrement appréciée.

L'évaluation des dossiers tiendra compte de la qualité scientifique, la motivation et l'expérience en enseignement. La capacité, l'expérience et la volonté à prendre en charge des responsabilités, notamment pédagogiques, seront appréciées, de même que l'encadrement de thèses.

Personne(s) à contacter :

Pablo RAUZY (MCF – responsable de la licence) : pablo.rauzy@univ-paris8.fr

Jean Jacques BOURDIN (PR – responsable des admissions) : jean-jacques.bourdin02@univ-paris8.fr

Descriptif du profil en anglais :

Most classes will be taught in the Computer Science and Video Games BSc. The targeted courses are: games and artificial intelligence, game engines, fundamental computing, algorithmics and programming, system and parallel programming (CPU / GPU). The recruited person will take part in the monitoring of student internships or students enrolled in a semi-professional environment. The recruited person will have to take on administrative responsibilities.

On the research side, the expected profile is in artificial intelligence, games and decision-making. It is necessary to strengthen the LIASD in the field of AI, in particular on the theme of Intelligent Systems

Programming. The expected work concerns different aspects of artificial intelligence, including algorithmic and heuristic resolutions of problems with complete, incomplete or imperfect information and machine learning. This work will focus on the design and production of automatic players, generic or specific, or on the process of trust and belief in information. Experience in machine learning, decision algorithms, game theory, reasoning models, or deep learning will be particularly appreciated.

Keywords: AI, games & decision, algorithmics, machine learning.