

FICHE DE POSTE

Intitulé du poste	Ingénieur VR - Communication									
Structure d'accueil	Projet Oncoaventure - Partenariat entre hopitaux, un centre de recherche en santé et une entreprise spécialisée en réalité virtuelle									
Lieu de travail	Laboratoire de développement VR - interventions possibles à l'hôpital pour installation et suivi des modules.									
Quotité de travail	100 %									
Date de prise de fonction	Fin Octobre / Début Novembre 2025.									
Description de la structure d'accueil, du projet et de la Mission principale au sein du projet	Oncoaventure est un projet innovant visant à améliorer l'expérience hospitalière des enfants en utilisant des modules de réalités virtuels conçu selon les goûts de chacun. Ces outils ont pour objectif de diminuer la douleur, réduire l'anxiété, renforcer la coopération aux traitements et améliorer la qualité de vie des jeunes patients. Le but serait d'intégrer des centres au sein des hopitaux de France. L'ingénieur VR est au coeur du projet : il conçoit les modules interactifs, les adapte aux besoins médicaux et assure également la communication externe du projet auprès des familles, soignants et partenaires. L'ingénieur VR - Communication est responsable du développement technique des modules de réalité virtuelle et de la valorisation du projet. Il assure à la fois la création des environnements immersifs et la diffusion des résultats auprès du grand public et des partenaires.									
Activités essentielles	<p>Concevoir, développer et tester les modules de réalité virtuelle, incluant jeux, scénarios immersifs et expériences interactives adaptées aux enfants.</p> <p>Personnaliser les univers VR en fonction des besoins spécifiques des enfants : âge, préférences, état de santé et objectifs thérapeutiques.</p> <p>Collaborer étroitement avec le Responsable scientifique et la psychologue pour valider le contenu des modules, en garantissant leur adéquation médicale et psychologique.</p> <p>Installer, configurer et maintenir le matériel VR dans les services hospitaliers, en assurant la sécurité et le bon fonctionnement des dispositifs.</p> <p>Former et accompagner le personnel soignant dans l'utilisation des outils VR, en leur fournissant les conseils et les bonnes pratiques nécessaires.</p> <p>Participer à la communication externe du projet, via le site web, les réseaux sociaux, les conférences et les vidéos de présentation, pour valoriser les avancées et l'impact du projet.</p> <p>Créer des supports visuels et interactifs destinés aux familles, aux enfants et aux financeurs, afin de les sensibiliser aux activités et aux bénéfices du projet.</p> <p>Assurer une veille technologique constante sur les innovations en réalité virtuelle appliquées à la santé, en identifiant les solutions pouvant améliorer les expériences immersives et le confort des enfants.</p> <p>Proposer des améliorations et des mises à jour régulières des contenus et des dispositifs VR, en fonction des retours des enfants, des familles et des équipes soignantes.</p> <p>Participer aux réunions de coordination avec l'équipe pluridisciplinaire pour intégrer les nouvelles fonctionnalités VR dans le parcours de soins et dans le déroulement du projet.</p>									
Contraintes particulières	Déplacements réguliers dans les services hospitaliers. Nécessité d'adapter les contenus VR à un public sensible (enfants malades). Responsabilité sur la fiabilité et la sécurité technique des dispositifs.									
Hygiène et sécurité	<p>Expositions aux risques :</p> <table><tr><td>Chimiques (produits irritants, corrosifs, toxiques...)</td><td>Non</td></tr><tr><td>Biologiques (bactéries, parasites, toxines, virus...)</td><td>Non</td></tr><tr><td>Physiques (rayonnements ionisants et non ionisants, champs)</td><td>Non</td></tr><tr><td>Techniques (port de charges lourdes, bruit, travaux en hauteur, ...)</td><td>Non</td></tr></table> <p>Autre(s) risque(s) : à préciser : Responsabilité sur la sécurité technique et l'hygiène des dispositifs VR, exposition à des situations nécessitant vigilance et adaptation auprès d'un public sensible (enfants malades).</p>		Chimiques (produits irritants, corrosifs, toxiques...)	Non	Biologiques (bactéries, parasites, toxines, virus...)	Non	Physiques (rayonnements ionisants et non ionisants, champs)	Non	Techniques (port de charges lourdes, bruit, travaux en hauteur, ...)	Non
Chimiques (produits irritants, corrosifs, toxiques...)	Non									
Biologiques (bactéries, parasites, toxines, virus...)	Non									
Physiques (rayonnements ionisants et non ionisants, champs)	Non									
Techniques (port de charges lourdes, bruit, travaux en hauteur, ...)	Non									
Compétences requises	<p>Niveau requis : Bac +3 minimum en informatique/ingénierie VR/communication scientifique. Savoirs :</p> <p>Bonne maîtrise des technologies de réalité virtuelle et des moteurs de jeu (Unity, Unreal ou équivalent).</p> <p>Connaissance des contraintes ergonomiques, psychologiques et sécuritaires liées à l'usage de la VR avec des enfants malades.</p> <p>Compétences en communication digitale et création de contenus multimédias (graphisme, vidéo, supports interactifs).</p> <p>Savoir-faire :</p> <p>Programmer et concevoir des expériences VR immersives et interactives.</p> <p>Gérer un projet technique : planification, suivi et coordination avec les équipes scientifiques, médicales et créatives.</p> <p>Animer des ateliers de démonstration et former le personnel hospitalier.</p> <p>Vulgariser des notions techniques pour les familles, les enfants et le grand public.</p> <p>Savoir-être :</p> <p>Créatif, curieux et innovant, capable de proposer des expériences ludiques adaptées aux enfants.</p> <p>Empathique et à l'écoute des besoins des enfants, des familles et du personnel.</p> <p>Polyvalent, capable de passer du technique à la communication et à la pédagogie.</p> <p>Capable de travailler en équipe pluridisciplinaire avec rigueur, adaptabilité et autonomie.</p>									