



BRAIN e-NOVATION
Innovation Cerveau Santé Numérique



Le laboratoire de recherche e-santé BRAIN e-NOVATION recrute :

Un(e) Ingénieur(e) de Recherche Jeux Vidéo Thérapeutiques

Durée du contrat : CDD (12 mois)

Le Laboratoire Commun BRAIN e-NOVATION est né de la mise en commun des expertises médicales de l'Institut du Cerveau et de la Moelle Épinière (ICM) et de l'expertise en Technologie de l'Information et de la Communication (TIC) Santé du Groupe GENIOUS afin de créer des innovations d'usages en santé pour les thérapeutes et les patients.

Ce LabCom s'inscrit dans une logique commune de recherche et d'exploitation complète d'outils innovants en santé, notamment à travers la création de serious games et jeux vidéo thérapeutiques.

La volonté du Groupe GENIOUS et de l'ICM à travers BRAIN e-NOVATION est de concevoir ces applications nouvelles en e-santé, d'en mesurer leur efficacité clinique et de porter ces solutions sur le marché des thérapies numériques de demain.

Missions et Activités principales

Dans le cadre du laboratoire commun BRAIN e-NOVATION avec le groupe GENIOUS, l'ICM recrute un(e) Ingénieur de Recherche (H/F), en charge :

Des activités de recherche:

- Participer au développement d'outils numériques dédiés à la santé : pédagogique, diagnostic, thérapeutique
- Identifier les besoins en termes de rééducation;
- Participer à la validation des outils numériques développés dans le laboratoire dans le cadre de programmes de recherche clinique réalisés au sein de l'ICM et/ou dans d'autres centres, en collaboration avec les équipes

Des activités de développement:

- Participer à la rédaction de programmes de recherche clinique et au montage de projets de R&D collaboratifs nationaux/européens ;

Des activités de valorisation :

- Collecter et analyser les données issues de la recherche
- Aider à la rédaction des rapports, en collaboration avec les différents intervenants (ingénieurs NTIC, médecins, direction laboratoire);
- Participer à la rédaction des articles scientifiques et présentation des résultats dans le cadre d'échanges scientifiques (congrès, workshops...);
- Guider l'élaboration des outils virtuels de rééducation en collaboration étroite avec le(s) ingénieur(s);

Profil:

- Master 2 ou Doctorat en Science (de préférence en Science du mouvement/STAPS)
- Formation de kinésithérapeute

Compétences/Aptitudes:

- Connaissance du handicap des maladies neurologiques,
- Expérience dans le domaine de la recherche clinique en neurophysiologie,
- Connaissance des approches expérimentales de la motricité (biomécanique, électromyographie...),
- Connaissance à minima des logiciels d'analyse,
- Connaissance du jeu vidéo et des thérapies par le numérique,
- Connaissance et utilisation des outils de bureautique courants (Excel, Word..),
- Maîtrise de l'anglais technique du domaine, bonne expression orale et écrite,
- Expérience de la rédaction scientifique,
- Autonomie, sens de l'initiative, aptitudes au travail en équipe, tant pour l'acquisition que pour la mise en forme des données.

Informations complémentaires :

www.brainenovation.com

icm-institute.org/fr

www.genious-healthcare.com

youtu.be/8M2_SVQE2cE

www.curapy.com

Contact:

CV et lettre de motivation à envoyer exclusivement par mail à rh34@genious.com

Avec référence annonce « ingénieur jeux vidéo thérapeutiques »