

IMAC

Image, multimédia, audiovisuel & Communication



Objectifs

- Associer esprit créatif et savoirs scientifiques
- Apporter une solide formation en sciences et en informatique ainsi qu'un développement de la culture artistique
- Former aux outils de l'audiovisuel
- Etre capable de gérer des projets techniques et artistiques...

Compétences

- Maîtriser la programmation et l'algorithmique
- Mathématiques du jeu vidéo et de la perspective
- Design, arts numériques
- Audiovisuel
- Gestion de projet...

Principaux enseignements

1^{re} année - Découvrir

- Bases de la pratique vidéo
- Histoire de l'art
- Initiation à la programmation
- Programmation web
- Approche de la synthèse d'images
- Design
- Mise à niveau en mathématiques
- Histoire du cinéma

2^e année - Approfondir

- Programmation de jeux
- Mathématiques pour l'informatique et pour l'image
- Synthèse d'images
- Administration réseaux
- Web design
- Audiovisuel
- Framework web

3^e année - Se spécialiser

C'est en troisième année que les étudiants s'orientent vers le domaine qui les passionne. Trois thèmes principaux sont proposés : Web - 3D - Audiovisuel.

IMAC

Métiers - Secteurs d'activité

Exemples de métiers

- Chef de projet web
- Développeur web
- Consultant web
- Programmeur «full stack»
- UX designer
- Développeur BDD
- Chargé de production

Secteurs d'activité

- Informatique, web
- Jeux vidéo
- Multimédia, animation
- Communication, marketing, publicité
- Audiovisuel, spectacle numérique
- Enseignement et recherche

Exemples d'applications de la filière

- Logiciel de reconstruction 3D
- Réalité augmentée
- Production vidéo
- Jeux vidéos
- Site et applications web
- Base de données



Ce que m'a apporté l'IMAC, c'est avant tout un esprit de curiosité. Le solide socle technique et la culture artistique qui sont enseignés pendant 3 années ne représentent que le point de départ. Aujourd'hui, c'est cette curiosité qui me permet d'aborder plus sereinement une nouveauté, car l'IMAC m'a appris à me dépasser, à partager, à me poser des questions, à avoir envie de comprendre comment ça marche, afin de ne pas rester enfermé dans des certitudes.

Clément Champetier, diplômé (promo 2014)
Développeur Mikros Image

