



# Informatique et applications

## Ingénierie 3D et technologie des médias

**Formation en apprentissage**

64 places

### ➤ Objectifs

- Former des ingénieurs possédant de très larges connaissances en informatique orientée dans le développement logiciel
- Maîtriser les technologies graphiques
- Mener de bout en bout des projets informatiques, de l'imagination d'une solution originale à sa mise en œuvre, jusqu'à son déploiement

### ➤ Compétences

- Maîtriser les solutions logicielles et matérielles les plus récentes
- Maîtriser les différentes méthodes de gestion de projets
- Posséder une spécialisation dans le domaine de l'ingénierie graphique : modélisation 2D et 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée, vision par ordinateur, traitement et analyse d'images
- Savoir mettre en place des architectures spécifiques dédiées à la visualisation en temps réel
- Maîtriser le développement d'applications interactives sur les technologies portables récentes : tablettes, smartphones, etc.



Avec l'alternance, j'ai conçu ma première expérience immersive de A à Z. En 2e année, j'ai structuré et automatisé des outils pour les rendre plus fiables. Et en dernière année, j'ai livré des projets réels à des clients, avec toutes les contraintes que cela implique. La filière Informatique et Applications m'a proposé un équilibre précieux entre technique, création et vision terrain. Même les projets réalisés à l'école sont orientés cas concrets et gestion de projet en équipe, ce qui m'a poussé à penser les solutions comme des livrables, pas seulement comme des preuves de concept.

Grâce à l'alternance, j'ai appris à évoluer dans une grande entreprise, à gérer des projets complexes, à documenter et transmettre, mais surtout, à construire un réseau et une image dans l'industrie. Ces trois années m'ont donné un fil rouge structurant, m'ont ancré dans le réel, et m'ont permis de comprendre les codes invisibles attendus d'un ingénieur, le tout avant même l'obtention du diplôme.



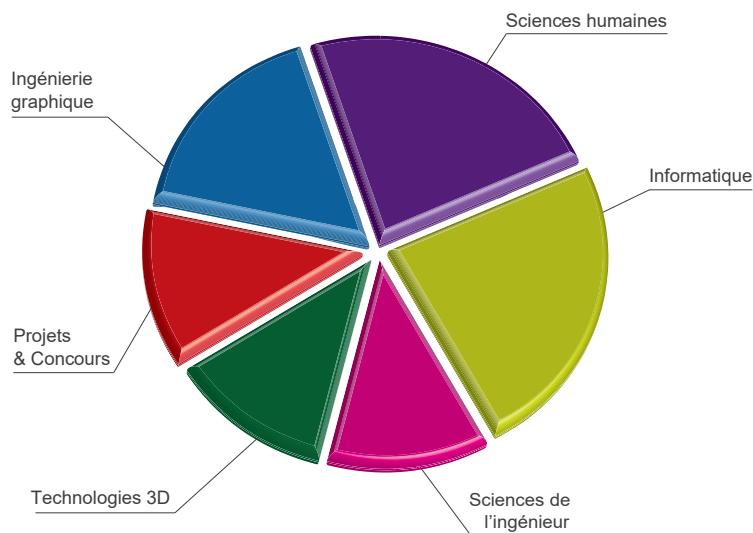
Karim Ali, diplômé ESIEE Paris (promo 2025), filière Informatique et Applications en apprentissage  
Auto-entrepreneur - Audit, Prototypage & Gestion de Projet



## > Contenu pédagogique

Principaux enseignements :

- Algorithmique
- Intelligence artificielle
- Réalité virtuelle
- Sécurité
- C# / Java / Python / C / C++ / JS / SQL / JEE
- Environnements : VS, Eclipse, Android Studio
- Traitement d'images



## > Débouchés

Métiers :

- Ingénieur informatique
- Ingénieur études et développement
- Ingénieur en développement logiciel
- Ingénieur multimédia

Secteurs d'activité :

- Automobile, Aéronautique, Industrie
- Bâtiment, Urbanisme
- Imagerie médicale
- Jeux vidéo, Cinéma
- Défense
- Bureaux d'études...

## > Pré-requis

**BUT 2/3 :** Génie électrique et informatique industrielle (GEII) - Informatique (INFO) - Métiers du multimédia et de l'Internet

**BTS :** Systèmes numériques option A informatique et réseaux (BTS SN IR) - Services informatiques aux organisations (SIO)

**Licences :** L2 / L3 : Informatique, Maths appliquées, Maths/Info

**Licences professionnelles et classes préparatoires ATS :** après un BTS ou un BUT 2/3 listé ci-dessus

**Classes préparatoires :** MP, PC, PSI, PT, TSI

**1<sup>er</sup> cycle ESIEE Paris**