

## 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<sup>re</sup> 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

### 2e année - Approfondir

- Programmation de jeux
- Mathématiques pour l'informatique et pour l'image
- Synthèse d'images
- · Administration réseaux
- Web design
- · Réalisation audiovisuelle

#### 3º 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.





## Métiers - Secteurs d'activité

#### Exemples de métiers

- · Chef de projet
- Développeur web
- Consultant web
- · Programmeur «full stack»

- UX designer
- · Développeur 3D
- 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



Je suis Growth Manager, c'est-à-dire que je suis chargé de trouver de nouveaux leviers d'acquisition clients, mais aussi d'améliorer leur expérience tout au long du processus de vente. La grande force de l'IMAC réside dans sa capacité à nous apprendre à évoluer dans des situations qui mêlent plusieurs corps de métier. Grâce aux enseignements reçus dans cette filière, on apprend à réagir rapidement et à résoudre tous types de problèmes. Si j'ai la chance aujourd'hui d'occuper ce poste, c'est avant tout grâce à la pluridisciplinarité de l'IMAC. En une journée, j'ai l'occasion de jongler entre différents corps de métiers, du commercial jusqu'au marketing en passant par le développement et le design. C'est la

meilleure formation pour prétendre à des postes polyvalents, d'autant plus dans un monde où les nouveaux métiers digitaux émergent constamment.

Erwann Lefevre, diplômé ESIEE Paris (promo 2022), filière IMAC - Growth Manager chez Juno







