

Ingénieur Informatique & Applications

Ingénierie 3D et technologie des médias
par apprentissage

48 places sur le Campus Descartes à Noisy-le-Grand

24 places sur le Campus d'Itescia à Cergy

> Des compétences polyvalentes pour un métier d'avenir

L'ingénieur en «Informatique & Applications» possède de très larges connaissances en informatique orientée dans le développement de logiciels. La composante «ingénierie 3D et technologie des médias» vient compléter son bagage en lui apportant la maîtrise des technologies graphiques.

Il est formé pour mener de bout en bout des projets informatiques, de l'imagination d'une solution originale, à sa mise en oeuvre, jusqu'à son déploiement en entreprise. Il maîtrise les solutions logicielles et matérielles les plus récentes et il est capable de s'adapter aux évolutions technologiques tout au long de sa carrière. Il maîtrise les différentes méthodes de gestion de projets et ses capacités de communication lui permettent d'intégrer des postes de manager dans une entreprise d'envergure internationale. Ces atouts font de l'ingénieur en «Informatique et Applications» un candidat très recherché, notamment par les SSII et les éditeurs de logiciels.

Il dispose en outre d'une forte spécialisation dans le domaine de l'ingénierie graphique. Il sait mettre en place des architectures spécifiques dédiées à la visualisation en temps réel et il maîtrise le développement d'applications interactives sur les technologies portables récentes : tablettes, téléphones... Il est ainsi capable de proposer des solutions innovantes pour mettre en valeur l'information graphique au sein de tout type d'entreprises.

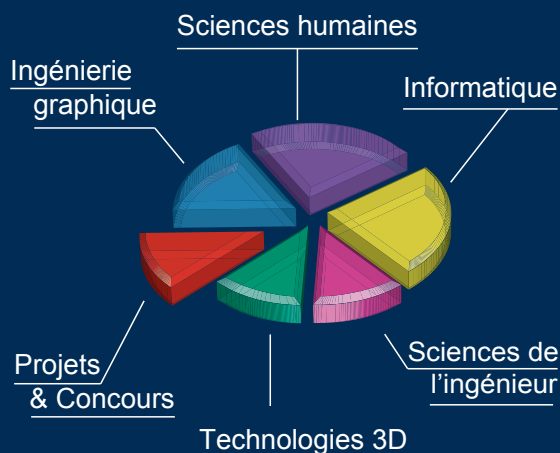
Ses connaissances couvrent une large palette des problématiques de l'image pour le monde industriel : modélisation 2D et 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée, vision par ordinateur, traitement et analyse d'images et de vidéos. Sensibilisé aux différentes chaînes de production graphique de divers secteurs (CAO, animation, génie civil, réalité virtuelle), cette polyvalence lui permet d'intervenir dans des projets de recherche & développement dans des secteurs très variés comme le bâtiment, l'automobile, l'imagerie médicale, les jeux vidéo ou l'armement.

> Débouchés

- Les domaines industriels (simulation, prototypage, assemblage virtuel, emballage packaging, télé-opération, travail coopératif, etc.)
- L'urbanisme et les travaux publics (aménagement virtuel, génie civil, aménagement du territoire, systèmes de transport, architecture, etc.)
- La communication produit (images et films publicitaires, marketing produit, luxe, mode, etc.)
- Le cinéma et l'audiovisuel (modélisation et animation, effets spéciaux, jeux vidéo, immersion, etc.)
- La représentation de données graphiques (médical, simulation chirurgicale, imagerie satellitaire, réalité augmentée, vision stéréoscopique, etc.)

L'ingénieur formé par 3 années d'alternance passées entre le centre de formation et l'entreprise peut trouver place dans les services de recherche et développement des grands groupes de l'automobile, de l'aéronautique, de la défense, des travaux publics et de l'urbanisme comme dans les bureaux d'ingénierie ou les sociétés de service en informatique.

Contenu pédagogique



Campus DESCARTES
2 boulevard Blaise Pascal
BP 99
93162 Noisy-le-Grand CEDEX

Campus ITESCIA
10 avenue de l'entreprise
Parc Saint Christophe
95800 Cergy

01 45 92 65 00
01 45 92 66 99

www.esiee.fr