



ÉCOLE NATIONALE
SUPÉRIEURE
D'INFORMATIQUE
POUR L'INDUSTRIE
ET L'ENTREPRISE

FORMATION INITIALE D'INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

PARCOURS THÉMATIQUE

JEUX VIDÉOS ET INTERACTIONS NUMÉRIQUES

RÉALITÉ VIRTUELLE
RÉALITÉ AUGMENTÉE
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
JEUX VIDÉO

RESPONSABLE

DAVID ROUSSEL

david.rousseau@ensiie.fr

PARTENAIRES

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
ET DE DESIGN DE REIMS

MINES PARIS TECH

TÉLÉCOM SUD PARIS

UNIVERSITÉ D'ÉVRY

VAL D'ESSONNE

UNIVERSITÉ PARIS I

AMPLITUDE STUDIO

LE CORTEX

NADEO

XILABS



VALENTIN COPIN

PROMOTION 2016 / MASTER RVSI

Ingénieur développeur chez Thalès
Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée Mobile
(Augmented Reality for Mobile Workers)

« Le niveau et la qualité des enseignements m'ont permis d'être prêt quand je suis entré dans le monde du travail quelques mois après. Aujourd'hui, je suis ingénieur en Réalité Augmentée et Virtuelle chez Thalès. »



LUDOVIC DAVID

PROMOTION 2016

Ingénieur R&D chez Interaction Healthcare
Réalité Virtuelle pour la rééducation

RAPHAËL LEJOLIVET

PROMOTION 2016

Ingénieur développeur chez Cardiweb
Technologies Web, Mobile et Internet des objets

GUILLAUME BACHELIER

PROMOTION 2015

Ingénieur R&D chez Nadeo, R&D,
plateforme ManiaPlanet
pour TrackMania & ShootMania

MÉTIERS

Ingénieur Développeur
jeux vidéo

Lead Développeur
jeux vidéos

Ingénieur R&D
interactions numériques

EXEMPLES DE STAGES

Paysages 3D temps réel
chez Pixel Wizards
(pixel-wizards.com)

Recherche, études
et développement
en Gamification
chez Fremen Corp
(fremencorp.com)

Reconnaissance d'objets
réels à partir d'un dispositif
de réalité augmentée
chez ASOBO Studio
(asobostudio.com)

Game Play Unity
chez Dassault Systèmes
(3ds.com)



ÉCOLE NATIONALE
SUPÉRIEURE
D'INFORMATIQUE
POUR L'INDUSTRIE
ET L'ENTREPRISE

FORMATION INITIALE D'INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

PARCOURS THÉMATIQUE

JEUX VIDÉOS ET INTERACTIONS NUMÉRIQUES

L'objectif est de former des ingénieurs aux compétences requises pour créer et améliorer des systèmes interactifs temps réel. Les secteurs d'activité ciblés sont en particulier le jeu vidéo, la réalité virtuelle et augmentée, la simulation, mais aussi le *serious gaming* ou les arts numériques. Le parcours démarre au S4 par des modules introductifs aux domaines et aux techniques de la Réalité Virtuelle, la Réalité Augmentée et l'Informatique Graphique, qui peuvent être complétés par d'autres enseignements principalement informatiques. Le S5 est entièrement consacré à la filière de spécialisation JIN (Jeux vidéo, Interactions et collaborations Numériques) commune avec Télécom-Sud-Paris. Les enseignements et les nombreux projets permettent d'approfondir les aspects techniques (Interactions, Vision 3D, Modélisation 3D, Rendu Visuel, Agents intelligents, Objets Communicants, Réseaux et Cloud) mais aussi humains (Gestion de projet, Design, Economie du JV, Game Design, Socio-Anthropologie du JV). L'ouverture est également favorisée via de nombreuses conférences et collaborations avec des créatifs. Depuis 2015, les diplômés et les intervenants professionnels ont formé un solide réseau.

S3

Projet informatique et méthode Agile

Programmation fonctionnelle
ou Processus stochastiques

Validation et vérification du logiciel
ou Modèle de régression régularisée

Assembleur et compilation
ou Programmation avancée

Analyse des données
ou Génie logiciel

Sécurité réseau et middleware
ou Recherche opérationnelle

S4

Réalité virtuelle et informatique graphique

Images et réalité augmentée

Langage objet
ou Réseau IP et Administration LAN

Système d'information privacy
by design 1 / Creative coding

Système d'information privacy
by design 2 / Arts Numériques

Automatique
ou Pattern Recognition and Biometrics

S5

Modélisation et rendu

Interaction et capteurs

Systèmes interagissant en réseaux

Projet de filière

BI - CURSUS

M2 COOPÉRÉS AVEC
L'UNIVERSITÉ PARIS SACLAY

Master **M2HCI**
Human Computer Interaction

Master **RVSI**
Réalité Virtuelle et
Systèmes Intelligents

Pour les parcours
à l'étranger, voir
avec le service
des Relations
Internationales.