



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
INTERACTIONS HUMAINS-MACHINES
JEUX VIDÉO

RESPONSABLE
GUILLAUME BOUYER
guillaume.bouyer@ensiie.fr

PARTENAIRES
TÉLÉCOM SUD PARIS
UNIVERSITÉ
D'ÉVRY
INSTITUT
MINES TÉLÉCOM
UNIVERSITÉ
PARIS SACLAY



université
PARIS-SACLAY



université
PARIS-SACLAY



ALICE GLÉMAREC
PROMOTION 2018

*Professeur de Numérique et Sciences Informatiques
Lycée Albert-de-Mun, Nogent-sur-Marne*

« JIN est une vraie chance de découvrir plein d'angles intéressants de l'informatique, et de mixer à cela de la créativité et des propositions personnelles. La filière représente aussi l'accès à un réseau d'anciens très réactifs et toujours disponibles pour partager des astuces, des offres d'emplois, ou des verres en terrasse (quand c'est autorisé). »



ELODIE BOUZIAT
PROMOTION 2019

Project Coordinator Ubisoft Bordeaux

« JIN est une des rares formations publiques dans le domaine du jeu vidéo : ses enseignements ont été un vrai boost pour ma carrière qui a suivi cette dernière année. Je garde un excellent souvenir de la formation. Les anciens JIN forment une grande famille sur laquelle je m'appuie beaucoup aujourd'hui. »



LOUIS LAFUMA
PROMOTION 2020 / MASTER RVSI

*Ingénieur-Doctorant
HoloForge (Asobo studio) / IBISC (Univ. Paris Saclay)*

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

Former des ingénieurs aux compétences requises pour concevoir, réaliser, améliorer et évaluer des systèmes humains-machines interactifs et temps réel et/ou ayant une forte dimension image.

S3

UE
AU CHOIX

DJV1 Développement de jeu vidéo (V. Y., Ethereal Games)

PIMA Projet Informatique & Méthodes Agiles (J. Gautier, MARTE)

PAP Programmation Avancée et Projet (V. Torri, UEVE)

IGL Génie Logiciel (D. Roussel, ENSIIE)

MAD Analyse de Données (C. Ambroise, Univ. Evry)

SRM Sécurité Réseau et Middleware (R. Rioboo, ENSIIE)

S4

UE
AU CHOIX

LOA Langages Objet Avancés (D. Roussel, ENSIIE)

IA Intelligence Artificielle (C. Dubois, ENSIIE)

RIAL Réseaux IP et Administration LAN (J. de Rochefort)

CC Creative Coding (A. Pichon, SIANA)

DJV2 (V. Y., Ethereal Games)

**RVIG Réalité Virtuelle
et Informatique Graphique** (G. Bouyer, ENSIIE)

IRA Images et Réalité Augmentée (D. Roussel, ENSIIE)

ANU Conception d'une œuvre numérique (A. Pichon, SIANA)

AUTO Automatique (G. Damm, Univ. Évry)

**PRB Intelligence Artificielle, Pattern
Recognition, Biometrics** (S. Garcia, TSP)

S5

UE
OBLIGATOIRES

DMIA Dev. Mobile et Intelligence Artificielle

- Dev. Mobile (Android) (C. Findeling)
- Intelligence Artificielle (G. Huztler & N. Abchiche, Univ. Évry)

MER Modélisation et Rendu 3D

- Rendu Visuel Temps Réel (OpenGL)
- Modélisation et algo géométrique 3D (Maths) (O. Stab, Mines ParisTech)
- Modeleur 3D (Blender) (D. Roussel, ENSIIE)

IEC Interactions et Capteurs

- Interactions humains-systèmes (Unity) (G. Bouyer, ENSIIE)
- Vision 3D pour la RA (OpenCV) (D. Roussel, ENSIIE)

SIR Systèmes Interagissant en Réseau

- Réseaux et cloud (M. Simatic, TSP & M. Raoust, Nadéo-Ubisoft)
- Objets communicants (Arduino) (T. Couprié-Diaz, ARM)

**PROCCI Semaine transverse PROfils
de Comportement et de Communication**

SHS & Design

- Économie du jeu vidéo
- Sociologie de l'innovation
- Design
- Pitch et Game design

PFE Projet de fin d'étude

- Introduction moteur de jeu (G. Bouyer, ENSIIE, A. Allard, Amplitude)
- Équipe, gestion de projet, conception, réalisation, tests, clients, pitches, soutenances, vidéo, poster, démonstration, échanges

Conférences

Unijam Gamejam ENSIIE - TSP - IUT Bobigny

BI - CURSUS

**M2 COOPÉRÉ AVEC
L'UNIVERSITÉ PARIS SACLAY**

Master **EA-RVSI**

Réalité Virtuelle et
Systèmes Intelligents

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