

JEUX VIDÉOS ET INTERACTIONS NUMÉRIQUES

RÉALITÉ VIRTUELLE
RÉALITÉ AUGMENTÉE
INTERACTIONS HUMAINS-MACHINES
JEUX VIDÉO

RESPONSABLE

GUILLAUME BOUYER
resp-parcours@listes.ensiie.fr

PARTENAIRES

TÉLÉCOM SUD PARIS
UNIVERSITÉ ÉVRY
PARIS-SACLAY
INSTITUT
MINES TÉLÉCOM
UNIVERSITÉ
PARIS SACLAY



ALICE GLÉMAREC
PROMOTION 2018

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

« Le parcours JIN est une véritable opportunité pour explorer l'informatique sous un angle à la fois technique et créatif. Il permet de combiner programmation, design d'interaction et expression personnelle, dans un cadre stimulant et ouvert à l'innovation. C'est aussi une filière vivante, portée par un réseau d'anciens passionnés, toujours prêts à partager conseils, opportunités professionnelles... et parfois même un verre en terrasse! »



ÉLODIE BOUZIAT
PROMOTION 2019

Project Coordinator Ubisoft Bordeaux

« Le parcours JIN est l'une des rares formations publiques de qualité dans le domaine du jeu vidéo. Cette spécialisation a été un véritable accélérateur pour ma carrière : les enseignements sont à la fois exigeants, concrets et en phase avec les attentes du secteur. J'en garde un excellent souvenir, tant sur le plan humain que professionnel. Aujourd'hui encore, je m'appuie régulièrement sur le réseau solide et solidaire des anciens JIN, une vraie communauté de passionnés. »

MÉTIER

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)

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.

Le parcours démarre au semestre 3 par des modules généralistes et d'informatique (programmation avancée, génie logiciel, réseau, méthodes agiles, etc.) et une première approche du développement de jeux vidéo. Il se poursuit au semestre 4 avec des modules plus spécifiques aux domaines visés : réalité virtuelle et augmentée, informatique graphique, IA, jeux vidéo, biométrie, arts numériques... qui peuvent être complétés par d'autres enseignements (C++, réseau...). Le S5 est entièrement consacré à la filière de spécialisation JIN (Jeux vidéo, Interactions et collaborations Numériques) commune avec Télécom-SudParis. Les enseignements et les nombreux projets permettent d'approfondir les aspects techniques (interactions humains-machines, vision 3D, modélisation 3D, rendu temps réel, agents intelligents, IoT, réseau et cloud, développement mobile) mais aussi humains (gestion de projet, design, économie du JV, game design, sociologie de l'innovation, communication). L'ouverture est favorisée via de nombreuses conférences et collaborations avec des créatifs. Des semestres peuvent également être effectués dans une université étrangère partenaires (ex. UQAC). Et un Master 2 peut être suivi en bi-cursus en dernière année (ex. M2 E3A-RVSI de l'Université Paris-Saclay).

Depuis 2015, les diplômés du parcours ont formé un solide réseau, dans le jeu vidéo (Ubisoft, Asobo, Kylotonn, Amplitude, Dontnod...), le conseil, ou l'industrie (Dassault Systèmes, Holoforge, GFI, Thales, Sopra Steria...).

S3

Conception de jeu vidéo
Ingénierie logicielle
Langage objet avancée
Analyse de Données
Sécurité Réseau et Middleware
ou Introduction à la programmation scientifique

S4

Réseaux IP et Administration LAN
Intelligence Artificielle et Systèmes Experts
Images et Réalité Augmentée
Conception de jeux vidéos avancés
Réalité Virtuelle et Informatique Graphique
Reconnaissance des formes et biométrie

S5

Modélisation et rendu
Interactions et capteurs
Systèmes interagissant en réseau
Développement mobile et Intelligence Artificielle
Profils de communication et comportement
Sciences Humaines et Sociales et Design
Projet d'approfondissement
Projet de fin d'étude
Introduction moteur de jeu
Équipe, gestion de projet, conception, réalisation, tests, clients, pitches, soutenances, vidéo, poster, démonstration, échanges

Autres activités pédagogiques

Échanges avec la Licence Pro Métier du Jeu Vidéo de l'IUT de Bobigny
Gamejam Unijam pour les étudiants ensIIE - TSP - IUT Bobigny
Cycle de conférences

AUTRES DIPLÔMES EN BI-CURSUS

DIPLÔMES DE M2 CO-OPÉRÉS AVEC L'UNIVERSITÉ PARIS SACLAY

Pour les parcours à l'étranger (niveau équivalent aux semestres), voir avec le service des Relations Internationales.