

EN ALTERNANCE



le cnam
École nationale du jeu
et des médias interactifs numériques
enjin



Ingénieur Informatique
en Sciences et Technologies
des Médias Numériques
par apprentissage à Toulon



Région
Provence
Alpes
Côte d'Azur

"La Californie de l'Europe", "la métropole numérique du Sud": depuis des mois, la presse n'a pas assez de superlatifs pour désigner la **Région Provence-Alpes-Côte d'Azur**, sorte de totem 2.0 français qui a décroché le label **French Tech**. L'initiative prévoit de mettre en valeur des écosystèmes vertueux et dynamiques en matière de numérique et, ainsi, de favoriser la croissance et l'investissement.

La région PACA fait figure de symbole. Le gouvernement veut faire du numérique l'emblème de la transformation de la région. En 2014, le secteur représentait 40.000 emplois, 7.000 entreprises et 8 milliards d'euros de chiffre d'affaires.

À Aix-Marseille, le numérique pèse désormais autant que le secteur portuaire.

Le développement de ce secteur d'activité constitue un gisement d'emplois très important.



INFOS MÉTIERS

Les titulaires du diplôme d'ingénieur STMN pourront exercer les fonctions de :

- Ingénieur intégration médias numériques,
- Webdesigner d'expérience utilisateur,
- Développeur d'applicatifs sur objets connectés,
- Ingénieur développement et intégration logiciel embarqué,
- Développeur software réalité augmentée,
- Chef de produit web et mobile e-tourisme,
- Consultant mobilité,
- Ingénieur PHP e-commerce,
- etc.

Ingénieur Informatique Sciences et technologies des Médias Numériques



Public

Cycle ouvert dans le cadre d'un contrat d'apprentissage aux moins de 26 ans.

Objectifs

Former des ingénieurs qui maîtrisent les concepts et les techniques de développement des médias numériques interactifs et qui ont de bonnes connaissances théoriques des systèmes informatiques.

À l'issue de leur cursus, les ingénieurs auront acquis la compréhension de la totalité de la chaîne de production du développement des médias numériques.

L'ingénieur informatique, Sciences et Techniques des Médias Numériques est apte à :

- Analyser les besoins et à concevoir une architecture de systèmes de médias numériques et interactifs.

- Sélectionner les technologies et les moyens requis pour développer ce système.

- Comprendre les besoins et les contraintes liés au travail en équipes pluridisciplinaires et à la collaboration avec des clients issus de secteurs relevant souvent de la création audiovisuelle et du design d'interaction.

Compétences visées

Plus précisément, il est capable de :

- Spécifier, concevoir, documenter et développer un logiciel (Site Web, base de données MM, logiciel client/serveur mobile ou web...) dans un cadre méthodologique de production donné.

- Proposer et évaluer la faisabilité technique d'une architecture média numérique (transmédia, ubiquitaire, distribution de médias...) en colla-

boration avec les producteurs de contenus.

- Proposer et évaluer la faisabilité technique d'un composant complexe entrant dans un intergiciel ou un éditeur multimédia, par exemple moteur de rendu, moteur réseau, moteur d'IA, en collaboration avec l'équipe marketing.

- Développer un composant complexe entrant dans un intergiciel ou éditeur multimédia, en dirigeant une petite équipe de programmeurs.

- Concevoir, prototyper et valider la conception d'un nouveau périphérique d'interface innovant (par exemples : réalité virtuelle, réalité augmentée...).

Conditions d'accès

Diplôme niveau III scientifique comportant une formation de base en informatique.

➔ Ingénieur Informatique en Sciences et Technologies des Médias numériques

Processus d'admission

1 - Téléchargez le dossier d'inscription sur le site du Cnam PACA : www.cnam-paca.fr

2 - Consultez le calendrier des commissions d'admission et envoyez votre dossier de candidature complet en fonction de la date choisie.

3 - Après validation de votre dossier de candidature, vous serez convoqué à une journée de recrutement pour passer des tests de positionnement (mathématiques, anglais, culture générale et scientifique) et un entretien individuel d'admissibilité.

4 - Vous recevrez la décision de la commission d'admission.

Organisation de la formation

La formation se déroule en alternance avec un rythme progressif : 1 mois / 1 mois - 2 mois / 2 mois - 3 mois / 3 mois.

Séjour à l'international de 4 semaines minimum en vue d'obtenir le niveau d'anglais B2+ (Bulats, Toeic).

Lieu de formation

➔ Université de Toulon

Renseignements et contacts

➔ **Madame Cécile FACCIOTTI**
Tél. 09 72 34 67 56
E-mail : ingenieurSTMN@cnam-paca.fr

➔ **Centre Régional du CNAM Provence-Alpes-Côte d'Azur**
12, place des Abattoirs
13015 MARSEILLE
Tél. : 04 96 16 10 35
www.cnam-paca.fr

LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE

■ Ce type de contrat s'adresse à vous si vous avez entre 16 et 25 ans. Vous pouvez toutefois conclure un contrat d'apprentissage, au-delà de 26 ans, si vous êtes reconnu travailleur handicapé, si vous avez un projet de création ou de reprise d'entreprise ou si vous poursuivez des études déjà réalisées en apprentissage.

■ Durée du contrat : 3 ans.

■ Le titulaire d'un contrat d'apprentissage bénéficie de la même protection sociale que l'ensemble des salariés de l'entreprise. Vous êtes assuré social.

Avantages pour l'alternant :

■ Votre formation est gratuite et rémunérée.

■ Vous préparez un diplôme reconnu tout en ayant une activité professionnelle.

■ Vous acquérez une première expérience professionnelle.

■ Votre rémunération dépend de votre âge, de votre niveau de formation et de la convention collective de votre entreprise.

Pour plus d'information :

<http://www.cfa-epure.com/lalternance-en-contrat-de-professionnalisation/>

ou <http://travail-emploi.gouv.fr/>

Avantages pour l'entreprise :

■ Déduction fiscale et de la Taxe d'Apprentissage.

■ Prime à l'apprentissage.

■ Exonération des cotisations sociales.

■ Crédit d'impôt.

■ Aide au recrutement.

■ Aides de l'Agefiph...



Programme académique

Les 4 grands pôles d'enseignement

Bases scientifiques

Algorithmes et programmation, réseau, base de la physique pour le transmédia, synthèse et analyse des images et du son, génie logiciel...

Matières générales

Communication, anglais, management relationnel, créer et gérer une PME, psychologie cognitive et usages pour les médias numériques...

Spécialités

Simulateur et simulation, sécurité et big data, son et interactivité...

Projets en entreprise

L'équipe pédagogique est constituée d'enseignants du Supérieur et de professionnels experts.



Programme en entreprise

Quelques exemples de missions :

- Tester un jeu vidéo ou une interface complexe selon une méthodologie donnée.
- Développer, en dirigeant une équipe de programmeurs, un composant complexe entrant dans un intericiel ou éditeur multimédia.
- À partir d'un cahier des charges et en collaboration avec les producteurs de contenus, proposer et évaluer la faisabilité technique d'une architecture média numérique (transmédia, ubiquitaire, distribution de média...).
- Concevoir, prototyper et valider la conception d'un nouveau périphérique d'interface en collaboration avec des ergonomes...

Ils nous font confiance...



Le double tutorat

C'est l'atout de la réussite avec le Cnam, avec un tuteur en entreprise et un tuteur académique pour un suivi individualisé tout au long du parcours.

Ensemble, ils construisent votre parcours en entreprise, vous conseillent et évaluent votre progression vers le métier d'ingénieur.

