



IMAC
INGÉNIEUR
ESIPE

ÉCOLE D'INGÉNIEUR ESIPE

IMAC

IMAGE MULTIMÉDIA AUDIOVISUEL ET COMMUNICATION

UNE STRATÉGIE DE FORMATION

Une école d'ingénieur originale

- ▶ PLURIDISCIPLINARITÉ : sciences et arts
- ▶ Des INGÉNIEURS capables collaborer avec les acteurs du monde de la COMMUNICATION
- ▶ Des INGÉNIEURS au fait des dernières technologies de la communication et du MULTIMÉDIA

UNE STRATÉGIE PÉDAGOGIQUE

Former des **INGÉNIEURS** ...

- ▶ 3 domaines théoriques forts
 - Mathématiques
 - Informatique fondamentale
 - Traitement du signal
- ▶ associés à des réalisations pratiques
 - Mathématiques : mathématiques de l'image
 - Informatique : logiciels multimédia
 - Traitement du signal : image et son

UNE STRATÉGIE PÉDAGOGIQUE

... ayant une sensibilité **ARTISTIQUE** ...

- ▶ Des cours théoriques
 - Histoire de l'art
 - Expression et écriture
 - Langage et compréhension du cinéma
- ▶ associés à des réalisations pratiques
 - Courts métrages, effets spéciaux
 - Web design
 - Photographie

UNE STRATÉGIE PÉDAGOGIQUE

... et aptes à **S'INTÉGRER EN ENTREPRISE.**

- ▶ Ensemble de cours d'initiation à l'entreprise
 - Anglais
 - Management, conduite de projet
 - Organisation des entreprises, économie
- ▶ appliqués au domaine du multimédia
 - Stratégie publicitaire
 - Commerce électronique
 - Conduite de projet web

IMAC EN 1 SCHÉMA

RECRUTEMENT
ETUDIANTS

Avant l'école

PÉDAGOGIE
INTERNATIONAL
VIE DANS L'ÉCOLE

Pendant l'école

INSERTION
PARTENAIRES

Après l'école



INTÉGRER L'IMAC

Recrutement large et hétérogène

- ▶ Niveau Bac+2 ou Bac+3
- ▶ Un bagage scientifique requis
Même s'il date du baccalauréat
- ▶ Un recrutement sur l'excellence
Attentif au niveau en sciences
Les meilleurs profils sont sélectionnés
- ▶ Doit justifier d'une sensibilité artistique
Lettre de motivation
Créations musicales, book, site, dessins, vidéos...

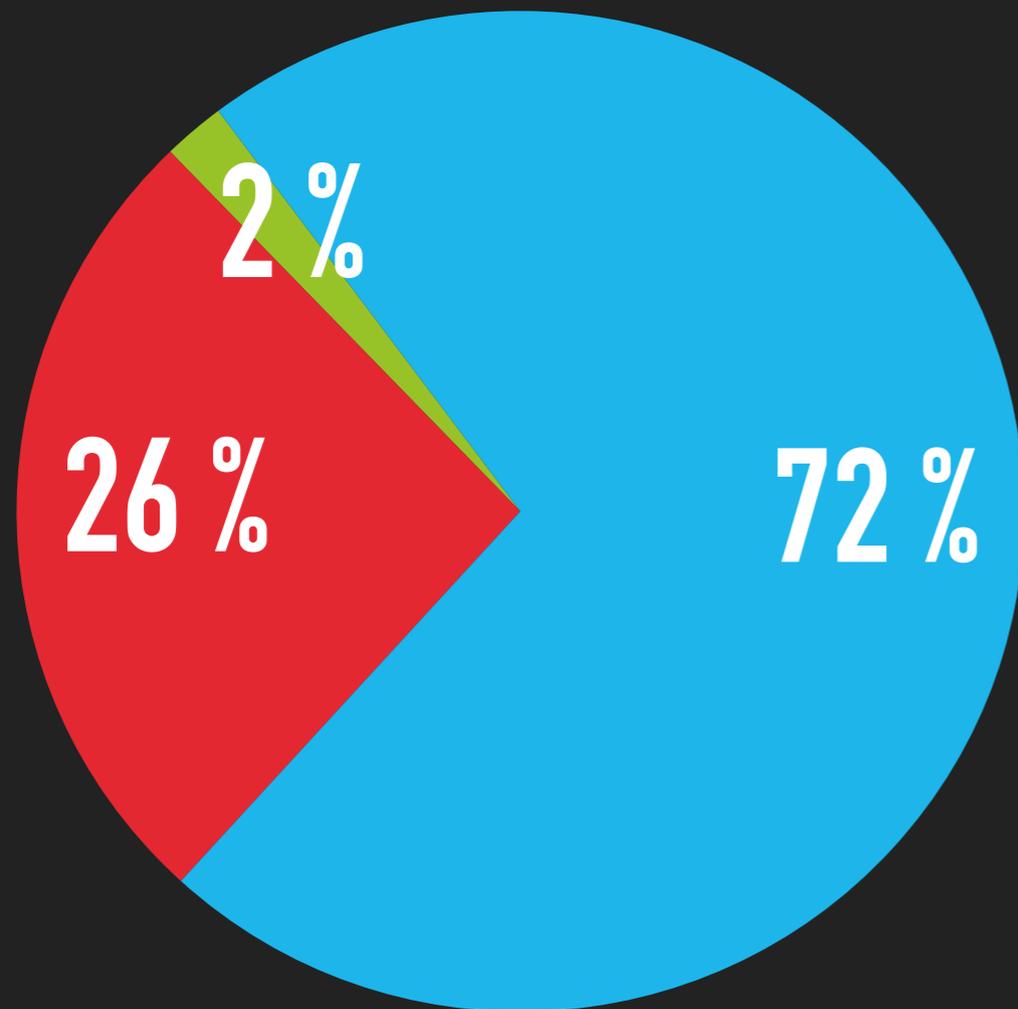
INTÉGRER L'IMAC

Objectifs de recrutement

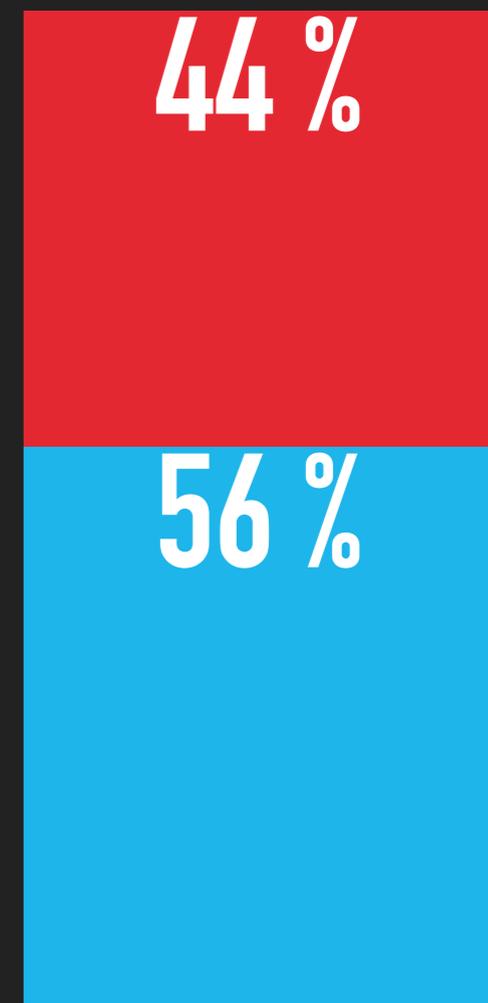
- ▶ 30% issus de classes préparatoires
Scientifique, littéraire, ATS
- ▶ 30% issus de licence
Maths et informatique (MIAS), Physique, Arts...
- ▶ 30% issus d'IUT
Essentiellement MMI et Informatique
- ▶ 10% de recrutement « hétérogène »
École d'art, d'architecture, major de BTS...

LES ÉTUDIANTS

PROVENANCE DES ETUDIANTS



MIXITE DES PROMOTIONS



● Autres régions de France ● Île de France ● Étrangers

■ Hommes ■ Femmes

DÉROULEMENT DES ÉTUDES

DIPLÔME D'ÉTAT D'INGÉNIEUR IMAC

STAGE : 4 À 6 MOIS

3^{ÈME} ANNÉE

Programmation
& Multimédia

Audiovisuel &
Son

Communication
& Web

MASTER RECHERCHE
EN PARALLÈLE

STAGE : 2 À 4 MOIS

2^{ÈME} ANNÉE

PROJETS TUTEURÉ : PAR GROUPE D'ÉTUDIANTS

ADMISSIONS

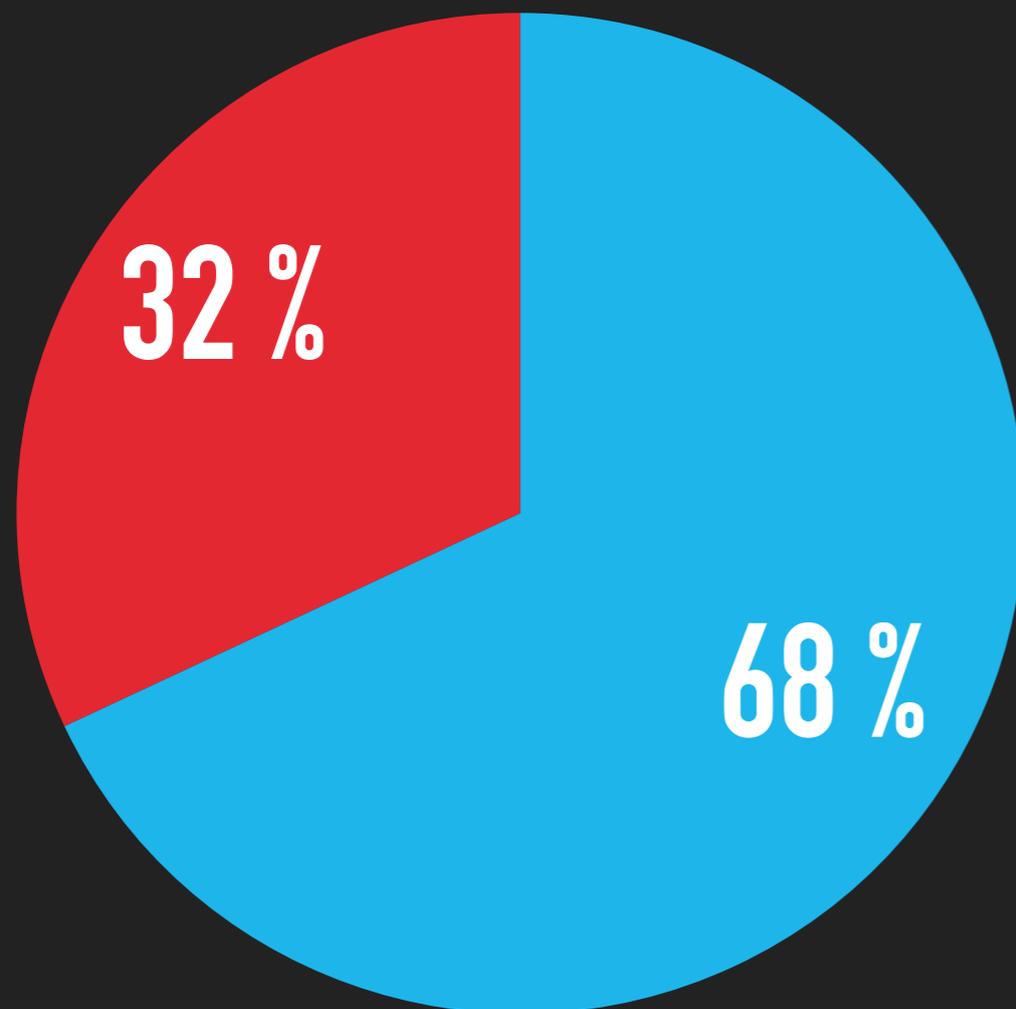
1^{ÈRE} ANNÉE

ADMISSIONS

- ▶ 2 stages : en 2^{ème} et 3^{ème} années
- ▶ Projet tuteuré en 2^{ème} année
- ▶ 3^{ème} année en mode projet

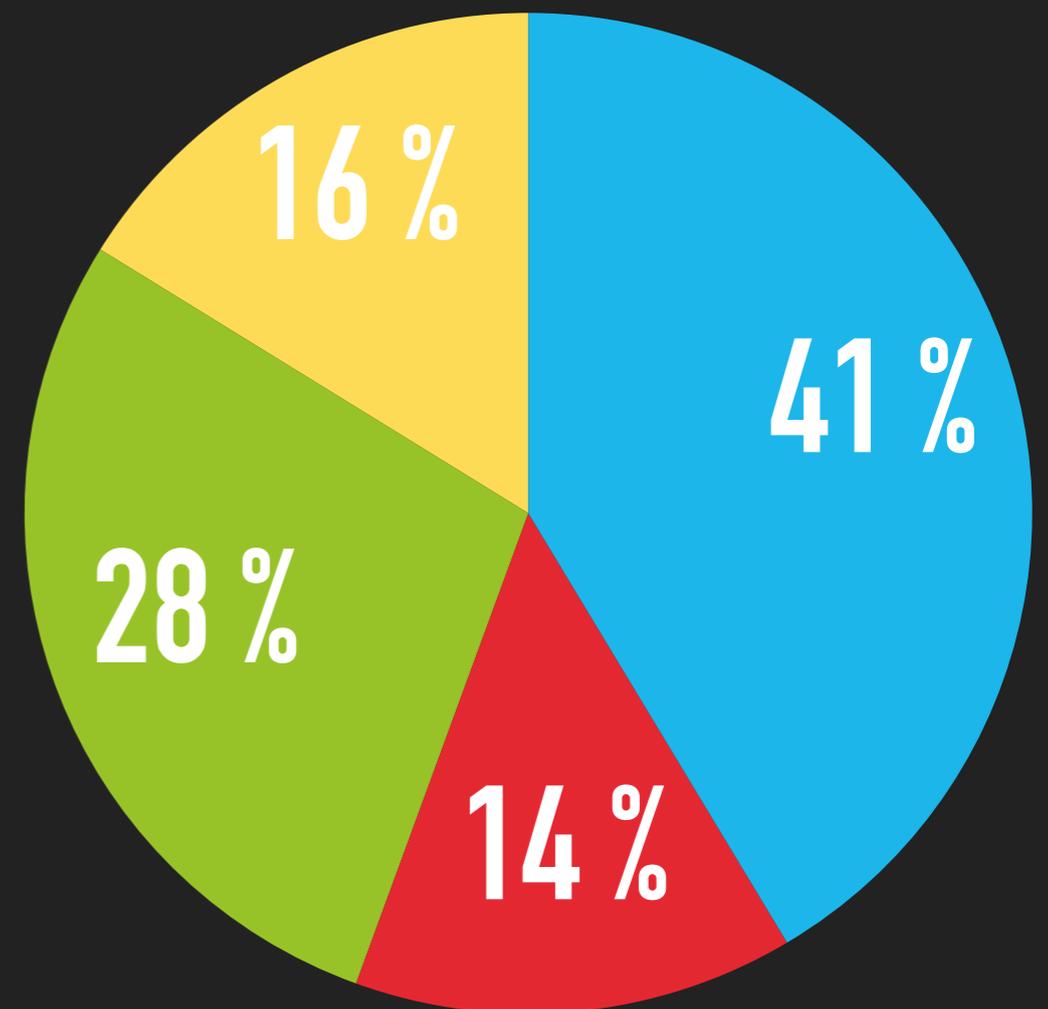
LES ENSEIGNANTS

STATUT DES ENSEIGNANTS



- Intervenants professionnels
- Enseignants chercheurs

SPECIALITES DES ENSEIGNANTS



- Artistique
- Scientifique
- Pluridisciplinaire
- Général

INTERNATIONAL

▶ Mobilité étudiante

Stage de 2^{ème} et 3^{ème} année

2^{ème} ou 3^{ème} année en échange

▶ Partenaires académiques

Plus de 30 dont :

Université de Chonbuk (Corée)

Université de Hakodate (Japon)

Erasmus, Crepuq, ... (EU, USA...)

FUTURE UNIVERSITY – HAKODATE JAPON



INSERTION PROFESSIONNELLE

Métiers visés

- ▶ Un éventail large entre des emplois « techniques » et « créatifs »
- ▶ Dominance dans le secteur de la communication et du jeu
 - Web
 - Jeu vidéo
 - Audiovisuel
- ▶ Des cadres supérieurs
 - On ne forme pas des infographistes !

INSERTION PROFESSIONNELLE

« TECHNIQUE »



Ingénierie de la finance

Consulting

Ingénieur informaticien, chef de projet

Développeur web

Consulting web & multimédia

Chef de projet multimédia

Développeur jeux vidéo

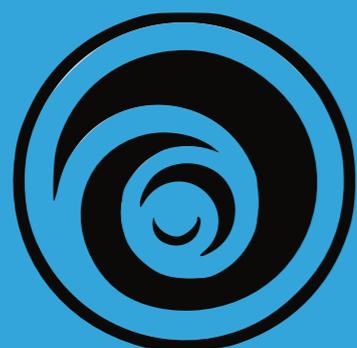
R&D post production

Cadre de l'audiovisuel, évènementiel

« CRÉATIF »

COLLABORATEURS

Entreprises



UBISOFT



Smile
OPEN SOURCE SOLUTIONS



netemedia
Spécialiste de la refonte de sites Internet

MIKROS
IMAGE/

COLLABORATEURS

Institutions, centre d'arts

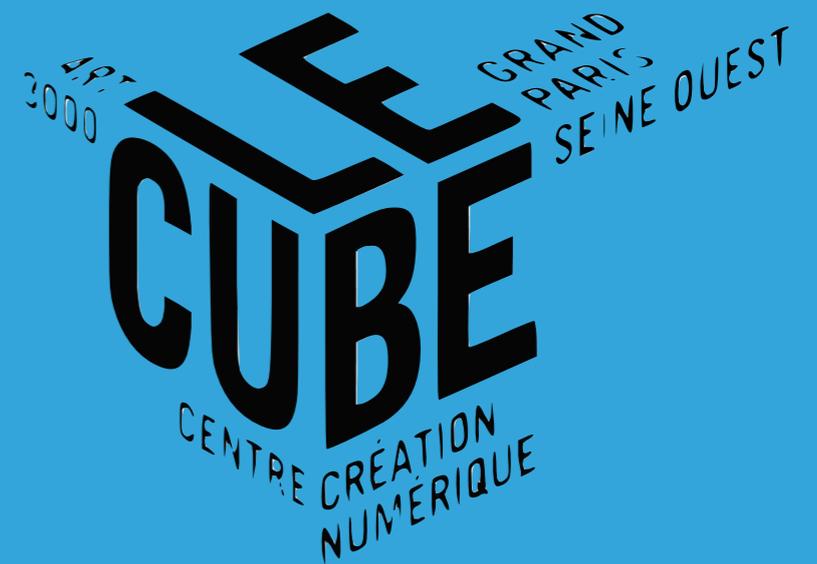


LA FERME
DU BUISSON



RÉVOLUTIONS NUMÉRIQUES

LE
104
CENT
QUATRE



ina

LA PÉDAGOGIE

Exemples de projets tuteurés

- ▶ Web : Site web IMAC
- ▶ Audiovisuel : Conte moderne (2015)
- ▶ Communication : Cellule Comm IMAC (tous les ans)
- ▶ 3D : Modélisations 3D en partenariat avec Ubisoft
- ▶ Programmation : Paris film en partenariat avec la mairie de Paris

VIE À L'ÉCOLE

Du materiel...

- ▶ Informatiques

 - Oculus Rift

 - Drone

- ▶ Audiovisuelles

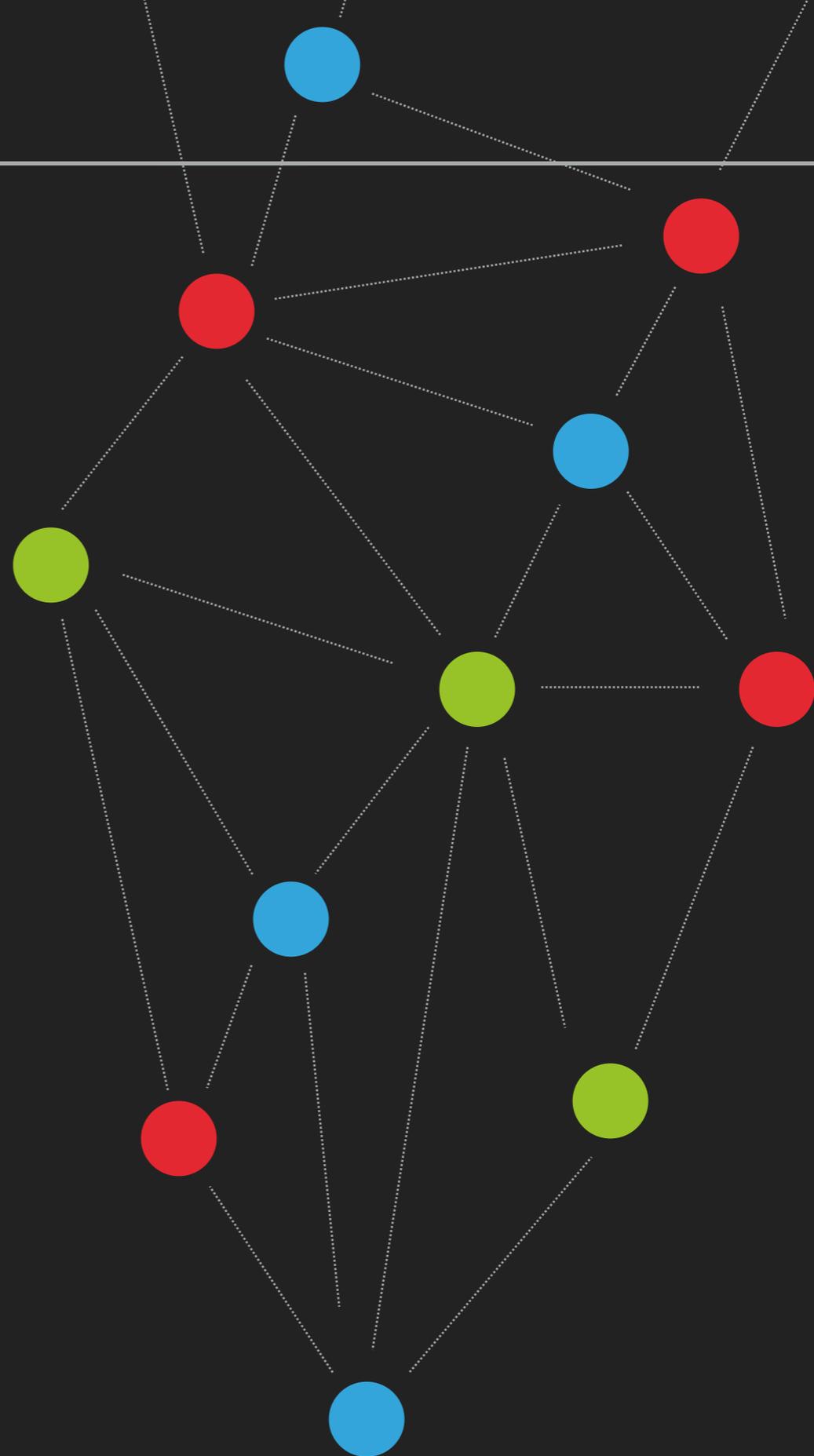
 - Canon 7D

 - Écran vert

 - Lumières et trépieds

 - Micros

 - Steady Cam



VIE À L'ÉCOLE

- ▶ Beaucoup de travail
- ▶ BDI (Bureau des IMAC)

WEI

Soirée de Gala

Soirées hebdomadaires (JeudIMAC)

HallowIMAC

Noëloscope

- ▶ Création d'entreprises
- ▶ Fastbuild
- ▶ 24H de l'innovation
- ▶ Hackathon





QUESTIONS ?

ESIPE - IMAC