

Ecole  
Publique  
d'Etat



Ecole d'ingénieur **IMAC**

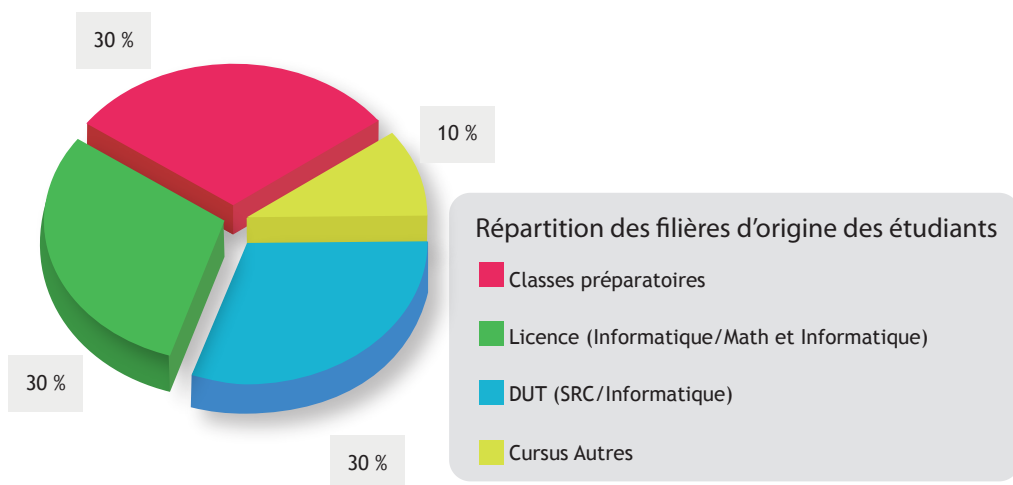
IMAGE  
MULTIMEDIA  
AUDIOVISUEL  
COMMUNICATION

## Objectifs

Un des objectifs fondamentaux de cette formation d'ingénieur est d'associer un esprit créatif à une formation scientifique et technique dans les domaines de l'informatique, du multimédia et de l'audiovisuel. Le diplôme d'ingénieur IMAC a pour but de former des cadres supérieurs scientifiques capables de conduire l'étude, la conception, le développement et la réalisation de projets dans les secteurs de l'entreprise ayant trait au traitement et à la gestion de l'information et de la communication, en particulier dans les domaines d'Internet, du multimédia, de l'audiovisuel ou des jeux vidéo, associant arts et nouvelles technologies.

## Recrutement

Le mode de recrutement de la formation porte sur une évaluation (dossier et entretien éventuel) qui s'intéresse aux connaissances acquises dans différents domaines : sciences (informatique et mathématiques), création, multimédia et audiovisuel. Cela permet d'associer et de faire travailler ensemble des étudiants provenant de filières scientifiques (en particulier classes préparatoires aux grandes écoles, licences math info) et du domaine des arts (écoles d'art, classes préparatoires littéraires).



## Contact

### Formation IMAC

Cité Descartes  
5, boulevard Descartes  
Champs-sur-Marne  
77454 Marne-la-Vallée

Tél : 01 60 95 72 16

Fax : 01 60 95 72 17

<http://imac.univ-mlv.fr>

## Equipe administrative et technique

### Secrétaire, suivi des stages

Sylvie Donard

tél : 0160957216

fax : 0160957217

[Sylvie.Donard@univ-mlv.fr](mailto:Sylvie.Donard@univ-mlv.fr)

### Bibliothécaire

tél : 0149329028

fax : 0149329120

[bib.imac@univ-mlv.fr](mailto:bib.imac@univ-mlv.fr)



## Thématiques de la formation

analyser inspirer imaginer **Arts** créer analyser

L'IMAC souhaite enrichir les aptitudes créatives de ses élèves ingénieurs. Elle propose donc un cursus complet en art appliqué : Audiovisuel, Design, Etude musicale et sonore... Cette compétence artistique leur permet de collaborer efficacement avec les acteurs du monde de la communication au sens large : arts, multimédia, audiovisuel, effets spéciaux, internet, jeux vidéos...


créer inspirer



conceptualiser penser **Sciences** étudier comprendre

Ecole d'ingénieur publique, l'IMAC développe les capacités d'analyse de ses étudiants et offre une formation scientifique solide et rigoureuse, reconnue par les entreprises du secteur. Elle propose de nombreux enseignements scientifiques appliqués aux nouvelles technologies.

conceptualiser



exprimer intégrer **Communication** élaborer manager

Grâce aux projets pédagogiques, aux projets tuteurés, aux stages et aux cours spécialisés dans la culture d'entreprise, l'IMAC permet de construire toutes les compétences nécessaires pour comprendre et intégrer le monde de l'entreprise afin de s'y adapter rapidement.

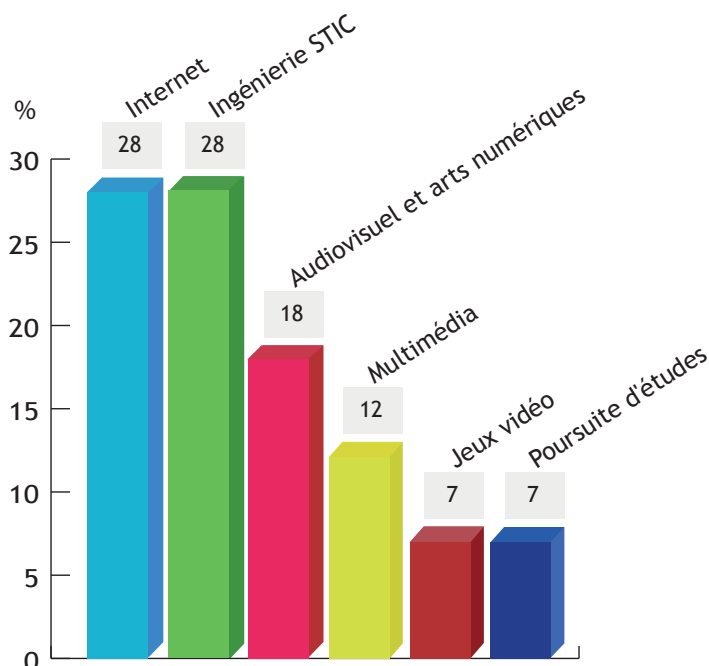
élaborer manager intégrer

formuler élaborer manager intégrer

exprimer



## Les Débouchés



**Internet** : Chef de projet, consultant en solutions internet, consultant e-business, développeur en nouvelles technologies internet...

**Ingénierie STIC** : Ingénieur de recherche en STIC, chef de projet, maîtrise d'ouvrage, consultant en SSII, développeur financier...

**Audiovisuel et arts numériques** : Ingénieur artiste, Ingénieur R&D effets spéciaux, Chargé de production, Monteur truquiste...

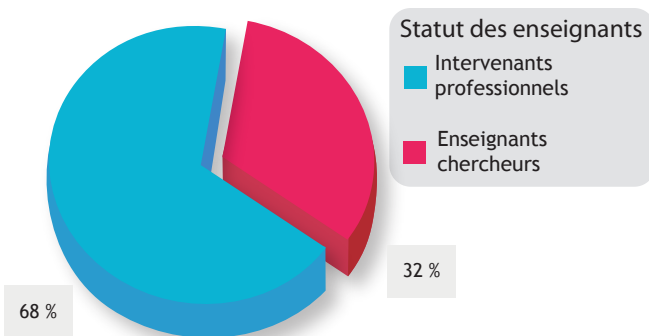
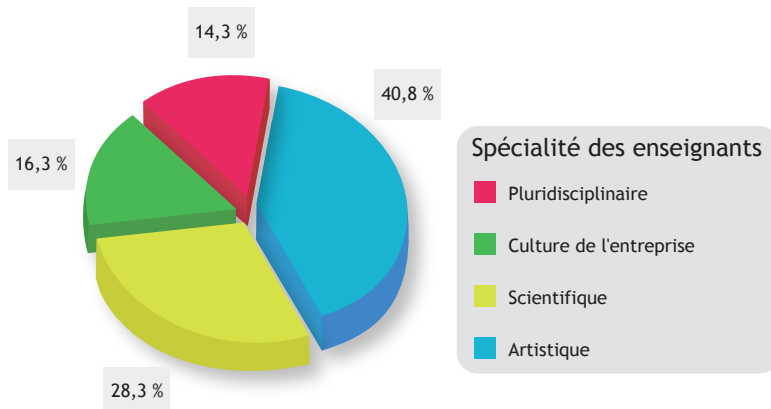
**Multimédia** : Chef de projet, développeur nouvelles technologies (Réalité virtuelle, ...), développeur produits multimédia...

**Jeux vidéo** : Développeur, chef de projet, ingénieur R&D...

**Poursuite d'études** : MBA, Doctorats ...

## Enseignants

L'équipe pédagogique se compose autant de scientifiques sensibles à l'expression artistique (informaticiens de l'image et du son, acousticiens et spécialistes de traitement du signal, cognitivistes et expérimentalistes, etc.) que de chercheurs en sciences des arts très attentifs aux questions techniques d'actualité et aux sciences appliquées (cinéma et audiovisuel, musique et informatique, arts numériques et multimédia, relations dynamiques aux archives, etc.).



Ces compétences universitaires sont renforcées par les apports de professionnels venus des milieux de la création active et des entreprises dans lesquelles s'inséreront ensuite les diplômés (réalisateurs, compositeurs, scénaristes, créateurs d'effets spéciaux, monteurs, designers sonores ou graphiques, producteurs, concepteurs multimédia, etc.).

De par leurs spécialités, chercheurs et professionnels enseignent aux étudiants théorie et pratique ainsi qu'adaptabilité face aux problèmes qu'ils seront susceptibles de rencontrer.

## La recherche

L'IMAC, de par son aspect pluridisciplinaire, s'adosse sur 2 laboratoires de recherche dans le domaine des lettres et des arts d'une part et des sciences informatiques d'autre part.

### Le laboratoire Littératures, Savoirs et Arts

Le laboratoire Littératures, Savoirs et Arts (*LISAA*) et notamment son équipe interne Confluences Cinématographiques, Audiovisuelles, Musicales et Arts Numériques (*CCAMAN*) est pleinement impliqué dans les thématiques de l'IMAC : réfléchir sur le rapport que littérature et arts peuvent entretenir avec les savoirs, les sciences et les techniques. Le *CCAMAN* s'attache plus spécifiquement aux rapports entre le cinéma, l'audiovisuel, la musique et les arts numériques, sans oublier la littérature. Les trois axes de recherche du *CCAMAN* sont : « Recherches sur le corps, le geste, l'outil », « Recherches sur les subterfuges de la perception et l'imaginaire », « Création - diffusion ».

### Le Laboratoire d'informatique de l'Institut Gaspard-Monge

Le laboratoire d'informatique de l'institut Gaspard Monge (*IGM*), au travers notamment de son équipe interne Géométrie Discrète et Image (*GDI*), est entre autres attentif aux applications artistiques des sciences informatiques. Dans ce cadre, les thématiques du laboratoire couvrent des domaines tels que la synthèse d'images réalistes et non photoréalistes (représentation numérique des arts), les applications en réalité virtuelle et augmentée, l'animation, le traitement du signal, la géométrie discrète et la vision par ordinateur.

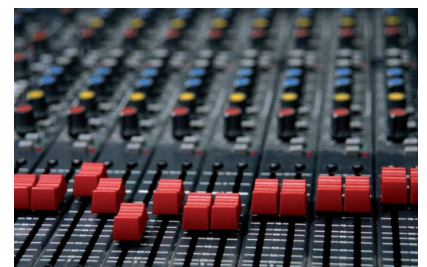
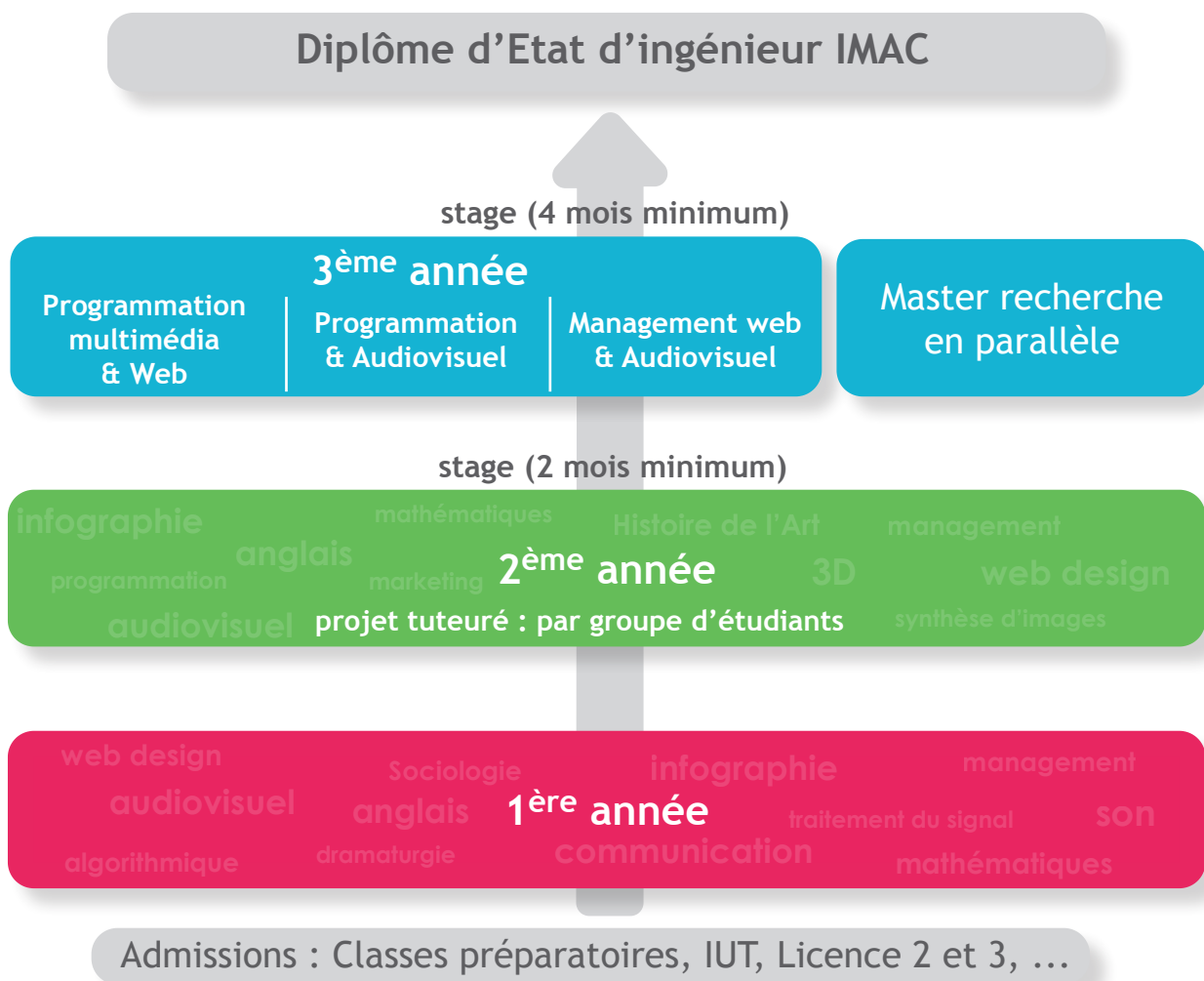


## Organisation des études

**Cours** : La formation IMAC se déroule sur trois années, chacune divisée en deux semestres. Les matières enseignées sont regroupées en Unités d'Enseignement (UE) axées sur les trois domaines prépondérants de la formation : mathématiques et informatique, multimédia et audiovisuel, culture d'entreprise et gestion de projet. Des spécialisations en troisième année complètent le parcours de l'ingénieur.

**Projets** : En plus des projets pédagogiques inhérents à une ou plusieurs matières, les étudiants de seconde année réalisent un projet tuteuré, pré-professionnel, leur permettant de s'orienter vers différentes spécialisations : réalité virtuelle, communication, jeux interactifs, interface de synthèse sonore...

**Stages** : Un en fin de seconde année (2 à 4 mois) et un en troisième année (4 à 6 mois)



# Ecole d'Ingénieur IMAC

Cité Descartes

5, boulevard Descartes

Champs-sur-Marne - 77454 Marne-la-Vallée

<http://imac.univ-mlv.fr>

Copyright © Projet Cellule de Communication IMAC