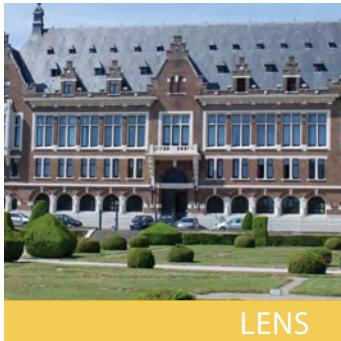


Sciences



MASTER Informatique

CODE RNCP : 39278 - Nombre de places disponibles : 30

LES DÉBOUCHÉS

- Ingénieurs d'études et développement
- Experts techniques
- Chefs de projet
- Consultants
- Poursuite d'études en thèse de doctorat

Plus de 95 % des étudiants de ces quatre dernières années ont obtenu un contrat de travail directement après leur stage de fin d'études ou de leur alternance



LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Se former au métier d'informaticien de niveau BAC+5
- Acquérir une solide culture générale dans les principaux domaines de l'informatique
- Savoir s'adapter aux outils et méthodes en constante évolution du métier d'informaticien
- Bénéficier d'une formation doublée de compétences spécifiques en techniques logicielles pour l'internet ou en développement logiciel pour les jeux.

CONDITIONS D'ACCÈS

MASTER 1

Sur dossier pour les étudiants ayant validé une Licence fondamentale en informatique ou un niveau équivalent

MASTER 2

Sur dossier pour les étudiants ayant validé les deux premiers semestres d'un Master à forte composante informatique ou ayant validé un niveau équivalent

FORMATION CONTINUE

Le Master est accessible aux salariés ou demandeurs d'emploi.

Contact : fcu-fare-lens@univ-artois.fr

Ils peuvent faire reconnaître leur expérience pour intégrer le Master via la Validation des Acquis Professionnels et Personnels (VAPP) ou pour le valider via la Validation des Acquis de l'expérience (VAE) ou encore le parcours mixte.

Contact : fcu-pac@univ-artois.fr



UNIVERSITÉ D'ARTOIS

Faculté des sciences
Jean Perrin
Rue Jean Souvraz - SP 18
62307 LENS CEDEX
Tél. +33 (0)3 21 79 17 00

Master
Informatique :

Ingénierie logicielle
pour l'internet



Ingénierie logicielle
pour les jeux



Intelligence
artificielle



LES COMPÉTENCES ACQUISES

- Java™ pour l'internet, XML et applications multi-tiers (Java EE)
- Administration des serveurs et sécurité liée à l'internet
- Analyse, extraction et manipulation d'informations à partir de gros volumes de données
- Apprentissage automatique (machine learning)
- Résolution et optimisation de systèmes à base de contraintes
- Développement logiciel pour les jeux
- Moteurs de jeux (graphique, physique)
- Gameplay (IA)

LES ATOUTS DE LA FORMATION

- Un très bon taux d'insertion professionnelle
- Une formation construite en partenariat et sur les attentes des principales entreprises de service du numérique installées dans la région
- Un master organisé selon l'approche par compétences permettant d'acquérir et de faire reconnaître des compétences spécifiques
- La possibilité de suivre le master en alternance

LE RYTHME DE LA FORMATION

Les enseignements théoriques et méthodologiques du Master ont lieu de septembre à mars auxquels s'ajoute un stage professionnel conventionné d'au moins 10 semaines en première année et d'au moins 12 semaines en seconde année.

Le Master peut également être réalisé en **alternance** dès la première année, dans le cadre d'un contrat de professionnalisation ou apprentissage. Pour les étudiants en alternance, les enseignements ont lieu du lundi au mercredi, le reste de la semaine s'effectue en entreprise.

LE PROGRAMME DE LA FORMATION

Le master en informatique de l'université d'Artois se compose de deux parcours : **Ingénierie Logicielle pour l'Internet** et **Ingénierie Logicielle pour les Jeux**. La première année de master est commune aux deux parcours. La seconde propose une partie commune et des unités spécifiques à chaque parcours.

SEMESTRE 1	SEMESTRE 2
<ul style="list-style-type: none">▪ Anglais▪ Gestion de projets▪ Introduction à l'IA▪ Réseaux▪ Systèmes d'exploitation	<ul style="list-style-type: none">▪ Anglais▪ Validation et vérification logiciels▪ Sécurité informatique▪ Bases de Données Avancées▪ Fouille de données▪ Option : Introduction au DevOps /Calcul Haute Performance▪ Soft skills 1▪ Stage / Travail d'étude et de Recherche
SEMESTRE 3	SEMESTRE 4
<ul style="list-style-type: none">▪ Anglais▪ Deep learning par la pratique▪ Soft skills 2 <p>Unités spécifiques au parcours Ingénierie Logicielle pour l'Internet</p> <ul style="list-style-type: none">▪ DevOps▪ Java pour l'Internet <p>Ingénierie Logicielle pour les Jeux</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Moteurs Graphiques et Audio▪ Fondements des moteurs de Jeux	<ul style="list-style-type: none">▪ Anglais▪ Mobilité▪ Recherche opérationnelle <p>Unités spécifiques au parcours Ingénierie Logicielle pour l'Internet</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Java EE▪ Sécurité des réseaux et des programmes <p>Ingénierie Logicielle pour les Jeux</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Moteurs physiques & IA▪ Paradigmes de l'apprentissage automatique

CONTACTS

Dominique Laurent, service scolarité
dominique.laurent@univ-artois.fr
Sabrina Bracq, service formation continue
sabrina.bracq@univ-artois.fr
Bertrand Masure, responsable alternance
bertrand.mazure@univ-artois.fr

Karim Tabia, responsable 1^{ère} année
karim.tabia@univ-artois.fr
Responsables des parcours M2
IL1 : Daniel Le Berre - daniel.leberre@univ-artois.fr
IL2 : Jean-Marie Lagniez - jmarie.lagniez@univ-artois.fr



Si vous rencontrez un problème d'accessibilité (numérique ou du cadre bâti), vous pouvez prévenir la Mission handicap afin que des dispositions soient prises en concertation avec les services concernés