

# Ingénieur informatique Sciences et technologies des médias numériques par apprentissage



## Objectifs

- **Métier visé** : ingénieur de conception et de développement pour les médias interactifs
- L'ingénieur STMN est capable de concevoir et de piloter le développement des systèmes plurimédia et transmédia intégrant à la fois des technologies audiovisuelles numériques et des aspects complexes d'architecture systèmes et réseaux informatiques

## Secteurs

- **Contenus** : audio visuel et médias, jeux vidéo, agences de communication, organismes de formation
- **Fournisseurs de services** : opérateurs de télécommunication, opérateurs de services urbains (transport, santé...)
- **Industries** (simulation, design d'interaction...)
- **Maîtres d'œuvres** : architecture et urbanisme pour la ville et les espaces intelligents
- **Intégrateurs** : SSII, fournisseurs de mobiliers urbains
- **Éditeurs de produits** (logiciels et matériels spécialisés)
- **Collectivités territoriales** (smart city)

## Domaines d'application

- Loisirs numériques
- Tourisme (musée, ville augmentée, parcs d'attraction)
- Presse et plus généralement édition numérique
- Médias sur le web et plus généralement l'interactivité dans les médias classiques
- Transmédia
- Maison et ville Intelligente
- La formation (serious games...)
- Simulation
- Création et évaluation des nouveaux dispositifs d'interaction (design d'interaction)

## Les + de la formation

- Collaboration croisée avec les étudiants du master jeux et médias interactifs numériques du Cnam-Enjmin
- Mutualisation de **séminaires** de haut niveau
- Intégration des apprentis dans les projets accueillis au sein de la plateforme **recherche**

## Compétences

L'ingénieur STMN est apte, tant du point de vue technique que méthodologique à :

- Analyser les besoins et concevoir une architecture de système de médias numériques et interactifs
- Sélectionner les technologies et les moyens requis, de développer ce système
- Comprendre les besoins et contraintes liées au travail en équipes pluridisciplinaires
- Avoir pour clients des structures issues de ces secteurs relevant souvent de la création audiovisuelle et du design d'interaction

## Formation par apprentissage en trois ans à Angoulême

- Alternance de 2-3 semaines en **formation** / 2-3 semaines en entreprise (*planning alternance en ligne*)
- En entreprise
  - projets tutorés intermédiaires
  - projets collectifs (participation à des concours)
  - un **séjour à l'international** (3 semaines minimum)
  - un mémoire de fin d'études
- Suivi de l'apprenti
  - **double tutorat** : tuteur entreprise et tuteur école
  - projets de **mémoire d'ingénieur**
  - suivi régulier de l'apprenti dans l'entreprise

## Recrutement

- Avoir un **diplôme de niveau III** en informatique, électronique ou réseau
- **Inscription numérique** : dossier de candidature EICnam + inscription GALAO (*dossier et lien pour GALAO sur notre site*)
- **Tests de positionnement** : mathématiques, anglais, culture générale et scientifique
- **Entretien individuel**
- **Commission** statuant sur les aptitudes des candidats

## Renseignements et inscriptions

www.cnam-poitou-charentes.fr / www.cnam-enjmin.fr