le cnam

Enjmin

Training content STMN

/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /*/

L'excellence en alternance

Devenez ingénieur·e de conception et de développement pour les médias interactifs en alternance !

Enseignements : en 6 semestres

Volume global : 1 800 heures

Objectif de la formation

L'objectif de cette formation est de former des ingénieur·e·s de développement maîtrisant à la fois les problématiques de développement des médias numériques interactifs et ayant de bonnes bases de compétences théorique des systèmes informatiques.

À la sortie de leur cursus, les apprenti·e·s doivent avoir acquis :

la compréhension de la totalité de la chaîne de production du développement des médias numériques
une bonne connaissance du fonctionnement des entreprises et en particulier dans le cadre du développement des médias numériques en proposant un parcours par apprentissage.

Contenu de la formation

Dans un souci d'adéquation de la formation émanant du besoin des entreprises, le contenu de la formation s'organise autour de **quatre pôles d'enseignement** bâtis pour répondre à leurs demandes de capacités et de compétences.

le module des bases scientifiques (BS) : apportera aux futurs ingénieur·e·s les éléments scientifiques dont ils ont besoin pour comprendre une situation technique donnée et plus tard mettre en œuvre les outils et démarches de son métier. Cet aspect sera proposé au travers des enseignements de base en mathématiques, en électronique et en traitement du signal.

le module spécifique au divertissement numérique (SP) : est destiné à fournir aux futurs ingénieur·e·s une bonne connaissance des outils et techniques existantes actuellement pour la conception et la mise en œuvre des médias numériques liés au divertissement. Il apporte au futur ingénieur·e·s les méthodes et techniques de conception et de développement de systèmes numérique lui permettant de concevoir ou comprendre un cahier des charges, de proposer une architecture pertinente et de mettre en œuvre le développement de systèmes complexes dans le domaine des médias numériques.

le module management, sciences humaines et sociales (MG) : apportera les éléments de connaissance de l'entreprise et des outils en management et communication assurent aux futurs ingénieur·e·s les compétences d'un cadre. De plus, le contexte particulier des aspects humains et sociaux du développement des médias numériques sont abordés dans ce module.

le module projet (PR) : regroupe toutes les activités liées au suivi des projets en entreprise.

Composition d'un semestre

Pour chaque semestre :

360 h sont consacrées à des cours, TD et TP de la discipline

100 h aux projets tutorés : il s'agit ici de projets réalisés en écoles et de projets dont les sujets sont choisis en relation avec l'entreprise de l'apprenti·e

Le dernier semestre du cursus est consacré au mémoire de fin d'étude

