

Informatique, Image, Réalité Virtuelle, Interactions et Jeux

Contact : **Caroline ESSERT**
essert@unistra.fr
www.unistra.fr

Objectifs :



Former des ingénieurs spécialisés en informatique, sciences de l'image et développement multimédia.

Débouchés :



Chef de projet informatique, concepteur-développeur, expert conseil en gestion de plateformes de numérisation ou de réalité virtuelle, ou R&D dans les secteurs de :

- Communication et divertissement (production images, animations, applications multimédia...),
- Jeu vidéo et cinéma (postproduction et effets spéciaux)
- Médical (imagerie, outils de diagnostic et simulateurs d'apprentissage, ...)
- Imagerie et conception assisté par ordinateur
- Numérisation 3D (protection du patrimoine, métrologie...)
- Aéronautique, automobile, nucléaire.


FORMATION

	Licence mention « Informatique » ou DUT « Métiers du Multimédia et de l'Internet »
	Master mention « Informatique », spécialité « Informatique et Sciences de l'Image » (ISI)
	Sur des bases scientifiques solides (mathématique, géométrie, logique), le contenu de formation est renforcé et spécifique : synthèse d'image (modélisation 3D, génération de mondes virtuels...), visualisation et rendu réaliste (génération de textures, programmation des cartes graphiques...), réalité virtuelle (systèmes immersifs, ergonomie...), imagerie numérique (traitement d'images, imagerie médicale...). Législation liée au secteur informatique, à la propriété intellectuelle et industrielle, maîtrise des cycles de développement logiciel.


LABORATOIRES de recherche

	Le CMI est adossé au laboratoire lCube et ses équipes IGG (Informatique Géométrique et Graphique) et MIV (Modèles, Images, Vision).
	Les étudiants du CMI IIRVIJ pourront bénéficier de séances de manipulation et de développement sur des plateformes technologiques de pointe : plateforme de réalité virtuelle InVirtuo, plateforme de numérisation, plateforme logicielle CGoGN, matériels haptiques.

PARTENAIRES Socio-Eco

	De nombreux partenariats privilégiés dont : Actimage, Almédia, Anamnesia, Axilum Robotics, Caldera Graphics, Dalim Software GmbH, Digital Trainers, Holo3, imagine, Imag'ing, IRCAD, Ka-Ra, method in the Madness, Telmat.
---	--

INTERNATIONAL

	De nombreuses possibilités de mobilité internationale (semestres, stages) via les partenariats de l'Université de Strasbourg et les programmes ERASMUS, EUCOR, CREPUQ, MAUI, AEN, ...
---	---