

Sciences



LENS

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 en CDI directement après leur stage de fin d'études.



MASTER

Informatique

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, en développement logiciel pour les jeux et/ou en techniques de représentation et de traitements de l'information

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

* Dossier à retirer à l'Université ou à télécharger

FORMATION CONTINUE

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

Contact : 03 21 79 17 07 - fcu-fare-lens@univ-artois.fr

Ils peuvent aussi intégrer le Master et le valider par le biais de la Validation des Acquis Professionnels et Personnels (VAPP) ou de la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE).

Contact : 03 21 60 60 59 - fcu-pac@univ-artois.fr



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
- Modèles et algorithmes de représentation des connaissances et des raisonnements
- Résolution et optimisation de systèmes à base de contraintes
- Outils d'aide à la décision
- Développement logiciel pour les jeux
- Moteurs de jeux (graphique, physique)
- Gameplay (IA)

LES ATOUTS DE LA FORMATION

- Un taux d'insertion professionnelle avoisinant les 100% à l'issue de la formation
- Une formation construite en partenariat et sur les attentes des principales sociétés de services en ingénierie informatique
- La possibilité de suivre le master en alternance
- L'opportunité d'être doublement diplômé en suivant une partie de la formation en Italie

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**, dans le cadre d'un contrat de professionnalisation. Le contrat de professionnalisation permet d'effectuer la formation alternativement en entreprise et à l'université. C'est un contrat de travail à durée déterminée ou indéterminée, qui offre une rémunération variant selon l'âge et le niveau de formation du candidat. Le contrat de professionnalisation vous donne donc l'opportunité de vous former et d'acquérir simultanément une solide expérience qui facilitera votre insertion professionnelle. Pour les étudiants en alternance, les enseignements ont lieu du lundi au mercredi, le reste de la semaine s'effectue en entreprise.

Le master fait l'objet d'une co-diplomation avec l'Université de Palerme et l'Université de Calabre. Il permet aux étudiants d'effectuer certains semestres du master en Italie.

LE PROGRAMME DE LA FORMATION

Le master est régional et propose à l'université d'Artois trois parcours : **Ingénierie Logicielle pour l'Internet**, **Ingénierie Logicielle pour les Jeux** et **Intelligence Artificielle**. La première année de master est commune aux trois 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 ▪ Bases de Données ▪ Génie Logiciel 1 ▪ Logique ▪ Réseaux ▪ Systèmes d'exploitation centralisés 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anglais ▪ Génie Logiciel 2 ▪ Intelligence artificielle ▪ Programmation logique ▪ Sécurité informatique 1 ▪ Systèmes et programmation distribués ▪ Stage / Travail d'étude et de Recherche
SEMESTRE 3	SEMESTRE 4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anglais ▪ Apprentissage automatique par la pratique ▪ Fouille de données ▪ Langage XML ▪ Recherche opérationnelle <p>Unités spécifiques au parcours Ingénierie Logicielle pour l'Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Administration Systèmes et Réseaux ▪ Java pour l'Internet <p>Intelligence Artificielle</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Outils formels ▪ Représentation des Connaissances et du Raisonnement <p>Ingénierie Logicielle pour les Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eléments graphiques et sonores des moteurs de jeux ▪ Fondements des moteurs de Jeux 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anglais ▪ Conférences ▪ Stage <p>Unités spécifiques au parcours Ingénierie Logicielle pour l'Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Java EE ▪ Mobilité ▪ Sécurité informatique 2 <p>Intelligence Artificielle</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Algorithmes pour l'Inférence et les Contraintes ▪ Apprentissage ▪ Théories de la Décision <p>Ingénierie Logicielle pour les Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comportements des éléments de Jeux (physique & IA) ▪ Mobilité ▪ Théories de la Décision

CONTACTS

Aurore Atmania, service scolarité
aurore.atmania@univ-artois.fr

Magali Lesage, service formation continue
magali.lesage@univ-artois.fr

Bertrand Mazure, responsable alternance
bertrand.mazure@univ-artois.fr

Karim Tabia, responsable 1^{re} année
karim.tabia@univ-artois.fr

Responsables des parcours M2

IA : **Salem Benferhat** - salem.benferhat@univ-artois.fr

ILJ : **Daniel Le Berre** - daniel.leberre@univ-artois.fr

ILJ : **Frédéric Koriche** - frederic.koriche@univ-artois.fr



<http://informatique.univ-artois.fr/master>