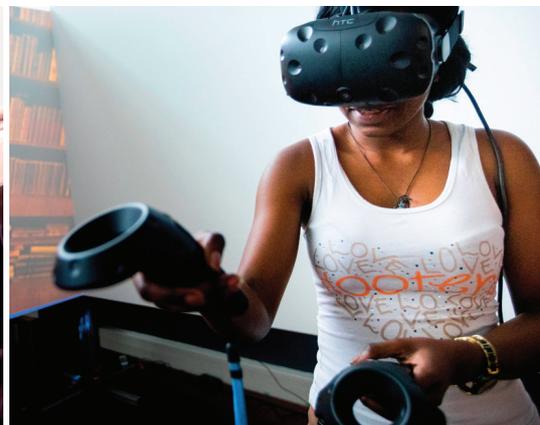


INFORMATIQUE ET INGÉNIERIE MATHÉMATIQUE



Nos enseignants, issus du monde de la recherche ou de l'entreprise, sont des experts de la formation aux technologies de pointe.

De plus, nos élèves bénéficient d'un stage (ou mobilité) à l'international : minimum 12 semaines pour les étudiants et 8 pour les apprentis.

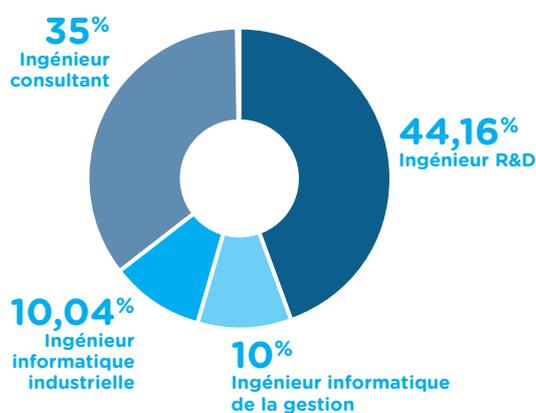
LES DOMAINES DE FORMATION

- Ingénierie du logiciel et architectures logicielles.
- Base de données.
- Réseaux - Systèmes - Sécurité - Internet des objets.
- Optimisation, calcul scientifique.
- Interface et multimédia.
- "Big data", apprentissage automatique.
- Réalité virtuelle.
- Calcul haute performance et programmation parallèle.

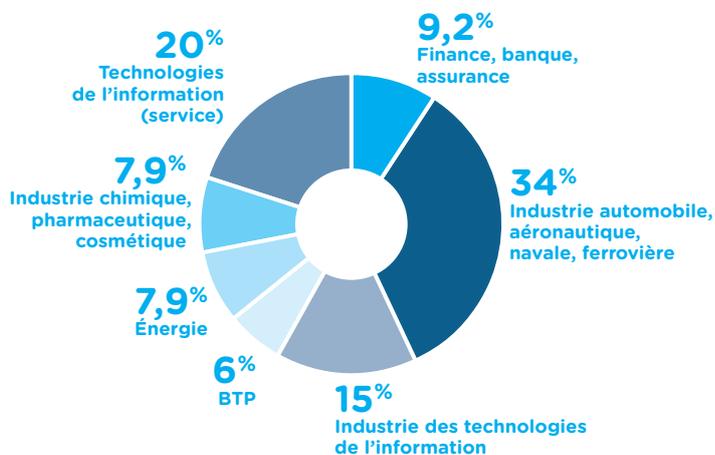
LES DOMAINES D'APPLICATION

- Gestion et pilotage de projets informatiques.
- Modélisation, conception, développement et validation de logiciels.
- Développement d'applications spécialisées pour le Web.
- Conception d'interfaces avancées.
- Conception et optimisation de bases de données.
- Mise en œuvre d'algorithmes d'apprentissage automatique et d'ingénierie des données.

CHIFFRES D'INSERTION ÉCOLE LES MÉTIERS DES DIPLÔMÉS*



LES SECTEURS D'ACTIVITÉS*



POURCENTAGE D'EMPLOI

Depuis 2017, + de 90% d'emploi en 6 mois après le diplôme.

*Issue de la moyenne sur 3 ans des enquêtes d'insertion professionnelle.

INFORMATIQUE ET INGÉNIERIE MATHÉMATIQUE

LES COURS PRINCIPAUX

● Apprentis

Années 1 2 3

- ● ● **Langues et communication**
Anglais, langue vivante 2, théorie et pratique de la communication.

- ● ● **Projet professionnel et Insertion professionnelle**

- ● ● **Management de projets, de l'information, des hommes et des facteurs économiques**
Économie, stratégie, marketing, gestion de projet, gestion des coûts, business games, droit, développement durable, entrepreneuriat, création d'entreprise, gestion des ressources humaines, management de l'innovation...

- ○ **Sciences de base**
Mathématiques, physique pour l'ingénieur.

- ● **Concepts**
Algorithmique, bases de données, ingénierie du logiciel, programmation fonctionnelle et objet, algorithmique des graphes, optimisation, apprentissage automatique, calcul haute performance, sécurité des systèmes informatiques.

- ● ● **Systèmes et environnements informatiques**
Interface homme-machine, systèmes de gestion de bases de données, informatique graphique, architecture des ordinateurs et systèmes d'exploitation, réseaux, compilation.

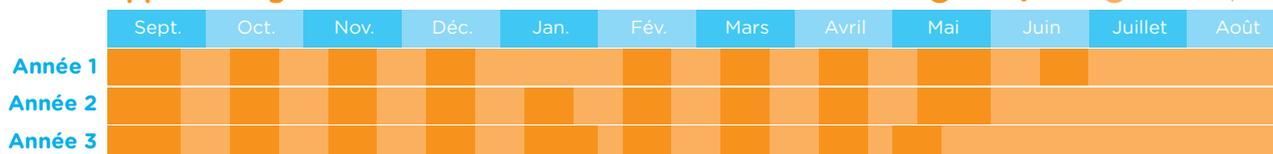
- ● ● **Programmation**
C, Java, C++, web, C#, Python, Matlab, programmation parallèle.

- ● ● **Projets**
Projets systèmes, Java, graphique, interface homme-machine, génie logiciel, internet des objets, "big data", extraction d'information.

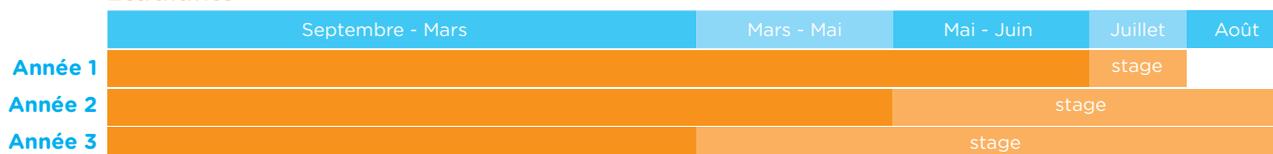
LES RYTHMES DU CYCLE INGÉNIEUR À POLYTECH PARIS-SACLAY

Apprentissage en 3 ans et formation continue en 2 ans.

● À Polytech ● En entreprise



Étudiants



Nos élèves bénéficient d'un stage (ou mobilité) à l'international auprès de nos partenaires (12 semaines pour les étudiants et 8 pour les apprentis).