



Master Informatique

Image et 3D (I3D)

Présentation

Le master mention informatique forme des cadres capables d'appréhender un problème informatique complexe, en termes scientifiques, d'ingénierie ou d'organisation, de l'abstraire et de constituer et diriger une équipe dans le but de le résoudre. Il initie à la recherche, à des fins de poursuite en doctorat, d'insertion dans des équipes de recherche et développement publiques ou privées, et de création ou d'enrichissement d'entreprises innovantes.

Objectifs

Le parcours I3D du master forme des concepteurs et des développeurs d'applications en informatique. Outre des étudiants capables de s'adapter à des technologies en évolution constante et maîtrisant les méthodes, les outils et les environnements de l'informatique (conception et développement de logiciels), le master forme des spécialistes de l'imagerie numérique : modélisation géométrique, réalité virtuelle, rendu, traitement de l'image, CAO/CFAO, gestion de banques multimédia, vision par ordinateur, GMCAO, etc..

Métiers visés

Les domaines couverts par la formation sont vastes : réalité virtuelle et augmentée, interfaces Homme-Machine, analyse et traitement d'images médicales et biologiques, CAO/DAO, multimédia, traitement vidéo, vision par ordinateur. Les diplômés du Master I3D s'orientent donc vers des fonctions telles que : Ingénieur-expert ou chef de projet en informatique, Concepteur/développeur d'applications multimédia, développeur expert en informatique graphique (jeu vidéo, création d'animations ou d'effets spéciaux, simulation numérique, maquettes virtuelles), Développeur expert en traitement et analyse d'images (biomédicales, satellitaires...), Expert conseil pour la gestion de plateformes dans les domaines de la numérisation, de la réalité virtuelle, des solutions et systèmes de vision, Ingénieur en recherche et développement, Chercheur dans les domaines de l'informatique graphique, de la réalité virtuelle ou du traitement de l'image.

Les + de la formation

INNOVATION PÉDAGOGIQUE : Master 2 i3D en alternance et apprentissage

La deuxième année de cette spécialité est organisée en **alternance** entre enseignement théorique à l'Université de Strasbourg et enseignement métier, soit chez un employeur (apprentissage), soit dans un laboratoire de recherche.

L'accès à la formation en apprentissage est soumis à conditions : être éligible au contrat d'apprentissage (être âgé de moins de 26 ans à la date de démarrage du contrat, être ressortissant de l'Union Européenne ou avoir un titre de séjour avec autorisation de travail), déposer un dossier de candidature examiné par le jury d'admission (entretien de sélection avec le responsable de la formation), signer un contrat d'apprentissage avec une entreprise du secteur.

Bourses Mobil'ITI:

Ce Master est partenaire de l'Institut Thématique Interdisciplinaire IRMIA++, dédié au mathématiques et ses applications. Cet institut attribue chaque année quelques [bourses de master Mobil'ITI](#) sur critères académiques. Les candidats intéressés doivent postuler au [Diplôme d'Université « Mathématiques et applications : recherche et interactions »](#), qui demande la participation à un cycle de séminaires, une école d'été et des projets interdisciplinaires.

Composante	<ul style="list-style-type: none"> UFR de mathématique et d'informatique
Langues d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> Français Anglais
Niveau d'entrée	BAC +3
Durée	2 ans
ECTS	120
Volume global d'heures	1079
Formation à distance	Non, uniquement en présentiel
Régime d'études	<ul style="list-style-type: none"> FI (Formation initiale) Alternance : contrat d'apprentissage Alternance : contrat de professionnalisation
Niveau RNCP	Niveau 7
RNCP	<ul style="list-style-type: none"> RNCP39278 : Master Informatique
Lieu	Pole API - Batiment J - boulevard Sébastien brant - 67400 ILLKIRCH
Campus	<ul style="list-style-type: none"> Campus Illkirch-Graffenstaden
Secteurs d'activité	<ul style="list-style-type: none"> Programmation, conseil et autres activités informatiques
Code ROME	<ul style="list-style-type: none"> Direction des systèmes d'information Études et développement informatique Conseil et maîtrise d'ouvrage en systèmes d'information Administration de systèmes d'information Expertise et support technique en systèmes d'information
Stage	Obligatoire
Stage à l'étranger	Possible
Alternance	Oui
CFA partenaire	CFAU
Rythme d'alternance	Rythme d'alternance hebdomadaire uniquement en M2: 3 jours en entreprise et 2 jours à l'Université

Critères de recrutement

Admission sur dossier pour tout étudiant titulaire d'une licence mention informatique obtenue dans une université française ou équivalent : l'entrée en master s'effectue sur la base d'un dossier présentant l'ensemble du parcours de formation suivi par l'étudiant et son projet professionnel. Ce dossier est examiné par la commission pédagogique.

Candidater

Pour consulter les modalités de candidature, consultez la page dédiée sur [le site de l'Université de Strasbourg](#).

Pour obtenir des recommandations de la Commission pédagogique concernant la manière de présenter votre CV et votre lettre de motivation dans un dossier de candidature en 1^{ère} année de Master, consultez [la page dédiée](#) sur le site de l'UFR.

Prérequis obligatoires

Avoir un très bon niveau en algorithmique et programmation, maîtriser les concepts de l'informatique théorique enseignés en licence d'informatique, avoir suivi une initiation au traitement du signal ou en géométrie.

Pour les candidats dont la langue maternelle n'est pas le français, un niveau C1 au TCF est fortement recommandé. Non demandé pour les étudiants déjà inscrits dans une université francophone.

Stage

Stage en France

Durée du stage : 750h minimum, 924h maximum en France

Période du stage : février-août

Stage à l'étranger

Durée du stage : 750h minimum

Période du stage : février-août

Présentation et organisation de l'équipe pédagogique

La formation s'appuie sur les compétences en informatique et en image numérique des enseignants - chercheurs des équipes de recherche du laboratoire ICube, Laboratoire des Sciences de l'Ingénieur, de l'Informatique et de l'Imagerie. Elle profite également d'intervenants issus de la dynamique des Pôles de compétitivité alsaciens : Alsace BioValley et Build & Connect.

Type de contrat d'alternance	Contrat d'apprentissage
------------------------------	-------------------------

Aménagements pour les publics ayant un profil spécifique

[Consulter la rubrique Aménagements pour profils spécifiques du site Unistra](#)

Droits de scolarité

[Pour consulter les droits de scolarité, consultez la page dédiée sur le site de l'Université de Strasbourg.](#)

Contacts

Responsable(s) de parcours

- [Jean-Michel Dischler](#)

Autres contacts

Responsable de formation : dptinfo-responsable-master-i3d@unistra.fr

Secrétariat apprentissage : 03 68 85 45 96

Informations apprentissage : dptinfo-apprentissage@unistra.fr

[Scolarité](#)

Programme des enseignements

Image et 3D (I3D)

Master 1 Informatique - Image et 3D (I3D)

Semestre 1 - I3D					
		CM	TD	TP	CI
UE Compilation	6 ECTS	-	-	-	-
Compilation		24h	24h	12h	-
UE Algorithmique avancée	3 ECTS	-	-	-	-
Algorithmique avancée		16h	20h	-	-
UE Sécurité	3 ECTS	-	-	-	-
Sécurité		6h	12h	12h	-
UE Calculabilité et complexité	3 ECTS	-	-	-	-
Calculabilité et complexité		12h	14h	-	-
UE Programmation parallèle	3 ECTS	-	-	-	-
Programmation parallèle		14h	-	12h	-
UE Fondements et algorithmes de l'imagerie numérique	3 ECTS	-	-	-	-
Fondements et algorithmes de l'imagerie numérique		12h	12h	6h	-
UE Preuves assistées par ordinateur	3 ECTS	-	-	-	-
Preuves assistées par ordinateur		14h	-	16h	-
UE Programmation graphique 3D	3 ECTS	-	-	-	-
Programmation graphique 3D		6h	-	28h	-
UE Apprentissage pour l'image	3 ECTS	-	-	-	-
Apprentissage pour l'image		-	-	12h	18h

Semestre 2 - I3D					
		CM	TD	TP	CI
UE Algorithmes distribués	6 ECTS	-	-	-	-
Algorithmes distribués		24h	24h	12h	-
UE Programmation avancée	3 ECTS	-	-	-	-
Programmation avancée		16h	-	12h	-
UE Architecture des logiciels	3 ECTS	-	-	-	-
Architecture des logiciels		14h	-	16h	-
UE Travail d'étude et de recherche	6 ECTS	-	-	-	-
Travail d'étude et de recherche (TER)		16h	4h	-	-
UE Traitement d'images 1	3 ECTS	-	-	-	-
Traitement d'images		12h	10h	10h	-

		CM	TD	TP	CI
UE Courbes et surfaces pour la CAO 3D	3 ECTS	-	-	-	-
Courbes et surfaces pour la CAO 3D		20h	4h	6h	-
UE Géométrie numérique	3 ECTS	-	-	-	-
Géométrie numérique		12h	-	18h	-
UE Réalité virtuelle et IHM	3 ECTS	-	-	-	-
Réalité virtuelle et IHM		10h	6h	14h	-

Master 2 Informatique - Image et 3D (I3D)

Semestre 3 - I3D					
		CM	TD	TP	CI
UE Traitements et données large échelle	3 ECTS	-	-	-	-
Traitements et données large échelle		6h	12h	6h	6h
UE Projet de Master	6 ECTS	-	-	-	-
Projet de Master		26h	-	-	-
UE Vie professionnelle	6 ECTS	-	-	-	-
Impact environnemental du numérique		14h	6h	-	-
Droit		18h	2h	-	-
Communication		-	-	-	20h
Entrepreneuriat		-	-	-	6h
UE Langue S3	3 ECTS	-	-	-	-
Anglais Lansad - Semestre impair		-	20h	-	-
UE Rendu et textures et preuves en géométrie	6 ECTS	-	-	-	-
Rendu et textures		-	-	16h	24h
Preuves en géométrie		12h	-	8h	-
UE Modélisation géométrique 3D	3 ECTS	-	-	-	-
Modélisation géométrique 3D		20h	4h	6h	-
Liste Options M2 i3D S3 - choisir 1 parmi 2					
UE Traitement d'images 2	3 ECTS	-	-	-	-
Traitement d'images 2		-	-	8h	22h
UE GMCAO	3 ECTS	-	-	-	-
GMCAO		-	-	-	24h

Semestre 4 - I3D					
		CM	TD	TP	CI
Accompagnement de stage	3 ECTS	-	-	-	-

	CM	TD	TP	CI
Accompagnement de stage	26h	-	-	-
Stage M2 i3D 27 ECTS	-	-	-	-
Stage M2 I3D	-	-	-	-