CONTACTS

RESPONSABLE DU DIPLÔME :
Christian GENTIL
Tél : 03 80 39 58 80
christian.gentil@u-bourgogne.fr

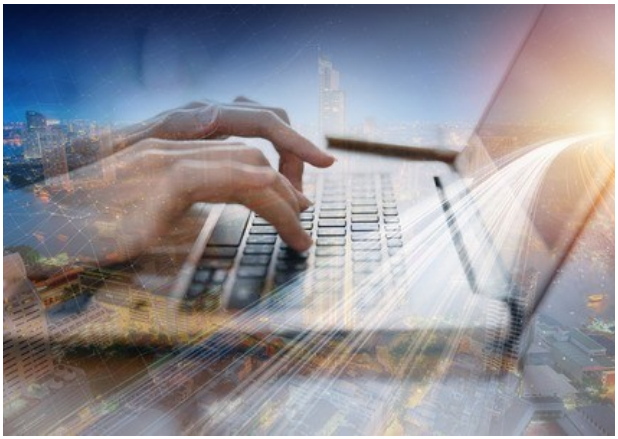
SECRÉTARIAT PÉDAGOGIQUE :
Véronique MAGNIN
Tél : 03 80 39 59 87
depiem@u-bourgogne.fr

http://sciences-techniques.u-bourgogne.fr

U.F.R. Sciences et Techniques
9, avenue Alain Savary BP 47870
21078 DIJON Cedex

Conception : UFR Sc. et Tech. uB - Novembre 2020 - © AG.Pascal—Adobe Stock

Master 2 Image & Intelligence Artificielle (IIA)



Mention Informatique

UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE
UFR sciences & techniques

Master 2

Image & Intelligence Artificielle (IIA)

OBJECTIF

Cette formation a pour but de former des informaticiens spécialistes dans le domaine de l'image numérique.

Elle permet d'acquérir des compétences :

- pour la conception et la mise en oeuvre d'applications centrées sur l'image (production, analyse et transmission d'images, réalité virtuelle, animation 3D)
- pour l'élaboration de solutions traitant séparément ou simultanément de l'analyse et de la synthèse d'image, de la reconstruction 3D, de l'animation, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et du traitement video
- avec l'aide d'outils de l'intelligence artificielle

Deux orientations sont possibles : une orientation **professionnelle** et une orientation **recherche**.

La formation apporte un réel partenariat avec le monde industriel :

- Intervention de professionnels dans nos formations
- Stages en entreprises ou en laboratoire
- Aide au financement de la formation par la taxe d'apprentissage
- Formation en alternance : contrat de professionnalisation

COMPÉTENCES ACQUISES

Une double compétence est acquise qui repose sur les concepts fondamentaux de l'analyse et le traitement des images, de la synthèse d'images et sur certaines techniques de l'Intelligence Artificielle.

Des bases sont par ailleurs acquises en imagerie médicale, en stéréovision et reconstruction 3D, en construction d'animations et en réalité virtuelle.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Sociétés de services en ingénierie informatique
- Editeurs de logiciels, spécialistes en image
- Applications graphiques, jeux vidéo
- Fabricants de logiciels liés au traitement des images, etc...
- Sociétés utilisatrices de contrôle de qualité, simulation, communication, presse, publicité, muséologie, gestion de patrimoines, effets spéciaux dans le cinema, modèles 3D, ...,

ORGANISATION

- **Cours :** septembre à mi-mars
- **Stage :** à partir de mi-mars jusqu'à mi-septembre (minimum de 12 semaines et maximum 6 mois)
- **Soutenance du mémoire de stage** : juillet ou septembre

ADMISSION

- Sur sélection
- Par validation d'acquis ou équivalence de diplôme