



Conception : Direction de la Communication - Impression : Centre de reprographie - UPPA - Novembre 2011



MASTER SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Mention Informatique

Spécialité Technologies de l'Internet

<http://masterti.univ-pau.fr>

Laboratoire associé

Une formation solide en informatique, adossée à un laboratoire de recherche à la pointe des technologies de l'Internet. Le Laboratoire d'Informatique de l'UPPA (LIUPPA - <http://liuppa.univ-pau.fr>) mène des recherches appliquées dans des domaines de prédilection comme le génie logiciel, les agents et les composants logiciels, la sécurité informatique, les systèmes d'information, les réseaux et les protocoles, le traitement des documents électroniques, leur sémantique et interactions associées, ainsi que l'image et la visualisation scientifique.

« Le master TI est adossé au laboratoire LIUPPA (Laboratoire d'informatique de l'UPPA).

De nombreux enseignants chercheurs du laboratoire interviennent dans la formation.

À l'issue du master, il est possible d'envisager l'accès au doctorat.

La thèse peut s'effectuer au LIUPPA où le doctorant recevra une formation à la recherche et aura généralement l'occasion de travailler avec le secteur industriel par le biais des nombreux partenariats que le laboratoire possède avec le tissu économique régional.

Ce cadre offre de bonnes conditions pour préparer la future insertion professionnelle »

P. ANIORTÉ, directeur du LIUPPA

Inscriptions

Les dossiers peuvent être demandés à l'adresse suivante :

SECRETARIAT DU DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE

MASTER TECHNOLOGIE DE L'INTERNET

BP 1155 - 64013 Pau Cedex

Tél. : 05 59 40 79 64 - E-mail : regine.dufaur-dessus@univ-pau.fr

Objectifs de la formation

Le master Technologies de l'Internet est une formation professionnelle et recherche, de niveau ingénieur, alliant une forte culture en informatique et des compétences de pointe dans les domaines du génie logiciel, des systèmes distribués, de l'informatique mobile, des réseaux, de l'image (modélisation et rendu 3D, simulation et animation, visualisation scientifique) et des documents électroniques.

Les principales technologies abordées sont : C++, Java EE, Java ME/Android, UML, Ajax, SOL, XML, Open GL, VTK/ParaView.





Débouchés

- Consultant dans des sociétés de services et d'ingénierie informatiques (SSII), sociétés de conseil...
- Architecte et concepteur de logiciels
- Intégrateur de systèmes spécifiques pour la gestion et la diffusion des informations
- Chef de projets informatique dans les entreprises de grande taille
- Ingénieur d'études / développement de logiciels et d'applications
- Ingénieur Systèmes & Réseaux
- Ingénieur en informatique dans le secteur tertiaire : banques, assurances, traiteurs et diffuseurs d'informations, etc.
- Ingénieur en informatique dans le domaine de l'imagerie numérique (modélisation et rendu 3D, simulation et animation, visualisation scientifique)
- Ingénieur en informatique pour la R&D
- Poursuite en thèse (parcours Recherche)

Synthèse de l'étude de l'ODE concernant le devenir des diplômés de la promotion 2006-2007 ainsi que des départs en stage de la promotion 2007-2008

Durée de recherche d'emploi :

75% en moins de 3 mois

Types d'entreprises :

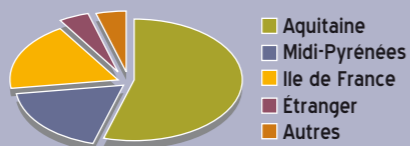
79% : Grands comptes ou SSII de taille nationale

14% : Start-Up

Salaire moyen d'embauche :

Entre 25000 et 32000 € brut

Localisation :



Poursuite d'études :

20% des étudiants partent en doctorat

Stages :

30% des étudiants effectuent leur stage à l'étranger

Relations internationales :

- Florida State University, Tallahassee (USA)
- UQAM, Montreal (Canada)
- Mälardalen University, Västerås (Suède)
- Insat, Tunis (Tunisie)

Programme des enseignements

- 120 ECTS à acquérir en 2 ans, 800h de cours environ
- Un stage de 5 mois minimum en M2 (en France ou à l'étranger)
- 24 Unités d'Enseignement (UE) : 17 obligatoires et 7 optionnelles pour personnaliser votre parcours

Programme du semestre S1

Obligatoires

- Génie logiciel
- Spécification des systèmes
- Systèmes concurrents
- Introduction à la synthèse d'images
- Ingénierie des réseaux
- Anglais

Optionnelles (2 UEs à choisir) :

- Géométrie algorithmique
- Bases de données avancées
- Modélisation avancée centrée UML
- Bibliothèques logicielles : réutilisation et conception
- Systèmes d'information géographique

Programme du semestre S2

Obligatoires

- Conception des systèmes distribués
- Interface homme machine
- Simulation et animation
- Structures et modèles des contenus du Web
- Gestion et réalisation de projet

Optionnelles (2 UEs à choisir) :

- Synthèse d'images avancée
- Conception de pièces
- Compilation avancée
- Résolution de problèmes en intelligence artificielle
- Ingénierie du logiciel : étude de cas

Programme du semestre S3

Obligatoires

- Composants et services logiciels
- Ingénierie des modèles
- Réseaux haut-débit et qualité de service
- Sécurité des systèmes informatiques
- Anglais

Optionnelles (3 UEs à choisir) :

- Programmation des systèmes mobiles et sans fil
- Administration des systèmes et des réseaux
- Fondements des systèmes multi-agents
- Protocoles de communication dans les réseaux émergents
- Concepts et méthodes informatiques pour la recherche d'informations
- Approches multi-agents pour la simulation et le training
- Visualisation scientifique

Programme du semestre S4

- Stage en laboratoire ou en entreprise

Accès à la formation

Admission en 1^{ère} année de master :

- de droit pour les titulaires d'une licence informatique UPPA
- sur dossier pour les titulaires d'une licence informatique hors UPPA, d'une 3^{ème} année d'école d'ingénieur ou équivalent

Admission en 2^{ème} année de master :

- sur dossier pour les titulaires d'une 1^{ère} année de master informatique, d'une 4^{ème} année d'école d'ingénieur ou équivalent