

**Lucille C.** ➔  
24 ans | Célibataire

**Loisirs/Hobbies :**  
Théâtre - Musique - Jeux de société et de rôle

**Qualités personnelles :**  
Dynamique - Réfléchie - Curieuse

**Signe particulier :**  
« Je ne joue pas aux jeux vidéo mais j'ai toujours aimé les graphismes et l'univers créé autour. »

⬅ **Laboratoire IIRIS (Lyon 1)**

**Secteur informatique en image et systèmes d'information**  
26 400 euros brut annuel

**Formation antérieure :**  
Licence Informatique, parcours Mathématiques et Informatique - Lyon 1

**Qualités professionnelles requises :**  
Réfléchie - Dégourdie - Ouverte à l'échange

**Son conseil :**  
« Il faut savoir être curieux et ouvert d'esprit aussi bien dans sa vie personnelle que professionnelle. »



# INGENIEURE D'ETUDES EN INFORMATIQUE

FORMATION **BAC+5** • MASTER INFORMATIQUE : IMAGE • LYON 1



L'INFORMATIQUE EST UN SECTEUR QUI RECRUTE ET CETTE FORMATION OFFRE DE NOMBREUSES PERSPECTIVES : WEB ET TÉLÉCOMMUNICATIONS, INFORMATIQUE DÉCISIONNELLE, GRAPHIQUE, FONDAMENTALE ET RÉSEAUX.

## 1 ● Son regard sur sa formation universitaire

Les enseignements techniques sont primordiaux tout comme une mise en pratique personnelle :

- Les bases techniques du métier
- L'échange d'idées et d'astuces techniques avec les camarades de promotion
- La vue d'ensemble du domaine et des nombreuses possibilités offertes
- L'autonomie : il faut ensuite approfondir les cours par une mise en pratique personnelle

## 2 ● Son parcours professionnel

1<sup>er</sup> emploi

► Une fois diplômée, elle a fait passer son CV à la responsable de son Master 2. Le jour même, un professeur de la filière lui a envoyé cette proposition d'emploi.

En master professionnel, Lucille ne pensait pas réaliser son stage de six mois dans la recherche privée. Pourtant, elle continue aujourd'hui d'exercer dans la recherche, cette fois-ci dans le secteur public.

## 3 ● La mixité dans son métier

« Le domaine de l'image est certainement l'un des moins féminins. Je suis entourée presque exclusivement d'hommes. Pendant mes études, nous étions déjà à peine 10% de femmes. Mais cela ne me pose aucun problème, je me suis toujours bien entendue avec les hommes. »

## 4 ● Son métier

Elle participe à la génération et au développement de contenus graphiques pour les jeux vidéo.

► **Programmation** : Après identification des besoins ou pour une simple expérimentation, elle recherche des solutions techniques et crée des contenus à partir d'algorithmes.

► **Les détails graphiques des jeux vidéo** : Projet en partenariat avec Ubisoft Paris (studio français de développement de jeux vidéo), elle développe des technologies pour les applications des nouvelles plateformes de jeux.

Techniques de génération de terrains réalistes, de détails dans une scène d'extérieur (cailloux, végétation...) - Mise en interaction entre les différents éléments du jeu.

► **Les interfaces graphiques** : C'est ce qu'on visualise à l'écran lors de la navigation et ce qui permet de tester en temps réel les réalisations effectuées.

Utilisation de logiciels de développement - Aspect recherche avec l'exploitation de technologies existantes pour développer des solutions techniques : programmation en langage C++, utilisation de la librairie Qt (structure de données et outil d'interface graphique) - Création de boutons, menus, images et environnements 3D puis visualisation - Tests et corrections.

► **Temps d'échanges** : Il est indispensable de ne pas rester isolé derrière son ordinateur et de discuter avec d'autres spécialistes.

Réflexion commune autour de solutions techniques, en face à face ou via la plateforme de travail - Partage d'idées et de solutions.

3 adjectifs pour décrire sa fonction :

- Stimulante
- Innovante
- Enrichissante

## 5 ● Ses perspectives d'avenir

Elle part au Canada à la fin de son contrat. Dans l'idéal, elle aimerait travailler sur un poste de développeuse graphique pour un studio d'animation ou une entreprise de post-processing dans le cinéma (effets spéciaux, retouches d'images).