

ING 1

PREMIÈRE ANNÉE DU CYCLE INGÉNIEUR

PRINCIPES FONDAMENTAUX & CULTURE PROJET

Cette première année du cycle ingénieur apporte les fondamentaux théoriques de l'informatique et permet leur mise en œuvre à travers de très nombreux projets. A l'issue de cette année, l'élève ingénieur de l'EPITA possède les compétences nécessaires pour réaliser son premier grand stage de développeur en entreprise.

En complément de ces apprentissages scientifiques et technologiques, est dispensée une formation aux méthodes et connaissances du monde de l'entreprise : gestion, droit, marketing, communication, stratégie, qualité, organisation, langues étrangères, etc.

ONLY by EPITA

Les Parcours Libre Choix (PLC)

En parallèle du tronc commun, le PLC permet aux étudiants, dès le 2^e semestre, de valoriser leurs centres d'intérêt et de personnaliser leurs parcours.

NOS +

- Intégration possible dans l'un de nos laboratoires de recherche.
- Intégration possible des créateurs d'entreprise dans notre parcours d'accélérateur EPITA StartUp Lab.

ZOOM SUR LES PROJETS

Les projets et leur pédagogie associée donnent au cycle ingénieur la forme si caractéristique et originale de l'école : ils portent la marque de la passion et du professionnalisme.

CHESS

Le jeu d'échecs, un challenge pour évaluer les programmes d'intelligence artificielle ! Les étudiants créent leur code pour faire triompher leur programmation face à celle de leurs camarades.

COREWAR

Ce projet consiste en l'écriture d'une machine virtuelle et de son assembleur, véritable arène où des programmes combattants s'affrontent. Durant la célèbre nuit du Corewar, a lieu le grand tournoi des champions !

42SH

Il s'agit de rédiger un shell, programme fondamental de tout système Unix. Planification, organisation, modélisation sont au rendez-vous. Tous les gourous en herbe sont passés par là !

TIGER

L'écriture d'un compilateur complet, depuis l'analyse du langage d'entrée jusqu'à la production du code assembleur est l'esprit de ce projet. TIGER permet de mieux comprendre les aspects théoriques et pratiques des langages informatiques.