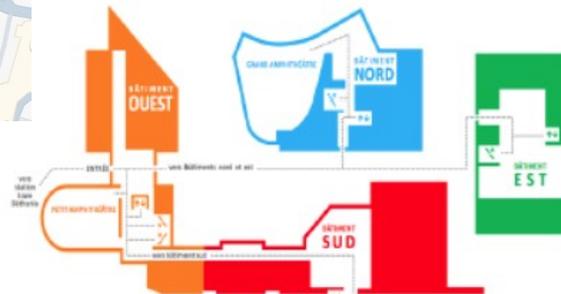




Ecole Nationale Supérieure de Cognitique



LOCALISATION



COGNITIQUE (dans la continuité de l'informatique)

L'**informatique** est la science du traitement automatique des informations.

La **cognitive** est la science du traitement automatique des connaissances.

La cognitive est une science qui étudie les rapports entre :

- les **humains** (utilisateurs, clients, handicap, travail ...)
- la **connaissance** (information + contexte + signification) ;
- les **systèmes technologiques** (machines, entreprises, systèmes hybrides ...).

Pour un ingénieur en COGNITIQUE

Il s'agit de concevoir les produits, les process, ou les services, en tenant compte des facteurs humains.

C'est une école généraliste, les domaines d'application sont ceux :

- des interfaces humain-système,
- des systèmes de conception ou production,
- de l'assistance et aides au handicap,
- des connaissances et informations prétraitées,
- de la réalité augmentée ou substituée.

Une formation transdisciplinaire

Formation double compétence en Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et en Sciences Humaines et Sociales (SHS)

- **Sciences fondamentales** : **informatique**, mathématiques appliquées, neurobiologie et psychologie humaine, signal, automatique, ...
- **Ingénierie Cognitive** : facteurs humains, ergonomie, IA, expériences utilisateurs (UX), intégration humain-système, réalité augmentée, cognition collective (KX), gestion des connaissances, ...
- **Culture de l'ingénieur** : gestion de projet, management, langue vivante, accompagnement vers l'entreprise, ...

L'informatique à l'ENSC

L'informatique représente 15 % en temps de l'enseignement, mais bien plus de travail dans les projets (au global ~40% du temps élève)

1ère année :

Technologie du WEB : [Bases de données, web statique]_{S5} , [JS, PHP, API, REACT]_{S6}

Modules de programmation : [introduction à C#]_{S5} , [programmation objet C#]_{S6}

2ème année :

Génie Logiciel : UML, dev graphique en C#, génie logiciel

Développement mobile : WEB, BDD, programmation objet C#

Module d'IA : intro à l'IA, IA avancée

ENSC : écosystème de formation

243 élèves en 2023-2024 (1A-2A-3A) ~ 80 élèves/promo

- 14 enseignants et enseignants-chercheurs statutaires
- 80 intervenants extérieurs
- 5 personnels de support

Origine des élèves

Recrutement volontairement hétérogène sur les parcours scientifiques (promotion de 80-90 élèves) :

- Classes prépa intégrées :
 - La Prépa des INP (10)
 - CPBx (10)
- Concours CCINP (30) : CPGE MP (10), MPI (5), PC-physique (5) et PSI (10)
- Concours GEIDIC (10) : CPGE Khâgnes-BL
- Concours sur titre (20-30) : autres CPGE, BUT, Lic./Master, Licence MIAASH ...



53,5 % de femmes parmi les élèves-ingénieurs en 2023-2024

Des stages

3 stages obligatoires :

- 1^{ère} année : entre 1 et 3 mois
- 2^{ème} année : entre 3 et 4 mois
- 3^{ème} année : entre 5 et 6 mois

**Soit au total
9 mois min.
Jusqu'à 13 mois max.
en entreprise**

17 semaines (minimum) à l'international

Des parcours en 3A (en 2023-2024)

- Parcours Augmentation et Autonomie : 20 places
- Parcours Systèmes Cognitifs Hybrides : 20 places
- Parcours Intelligence Artificielle : 20 places
- Parcours Robotique et Apprentissage : 10 places
- Parcours croisés ou à l'étranger : 20 places

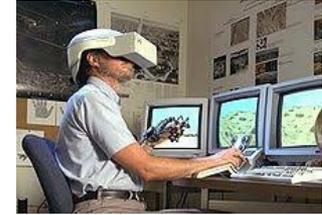


Possibilité de faire la 3^{ème} année en contrat de professionnalisation
(13 en 2022-2023, 9 contrats pro en 2023-2024)

Une formation transdisciplinaire

Les orientations pédagogiques de l'école portent sur :

- la cognition individuelle (UX)
conception centrée utilisateurs,
sites web, etc.
- la cognition collective (KX)
KM (gestion des connaissances),
santé connectée, etc.
- L'hybridité (HX)
Cobotique, Réalité augmentée,
BCI (connexion cerveau-machine).



NOS ACTIVITES : facteur humain + technologies

Simplifier les technologies

UX : (User eXperience) rendre les humains plus performants dans l'action.

Contextualiser la complexité

KX : (Knowledge eXchange) augmenter l'intercompréhension dans les actions.

C2 (Command & Control), HAT (collaboration humains-IA), CW (guerre cognitive).

Augmenter l'humain

HX : (Hybridity eXtension) explorer et anticiper la symbiose humain-machine.



UX

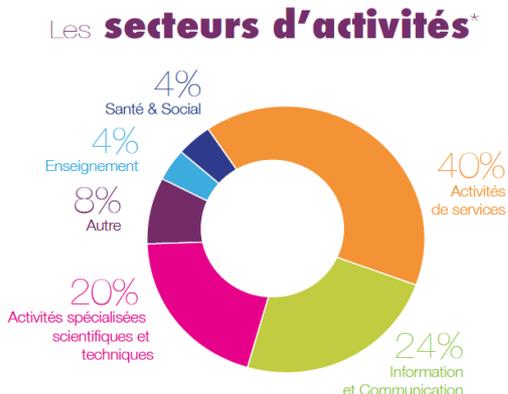
KX

HX

Devenir des diplômés

824 ingénieurs diplômés
(17 promotions de 2007 à 2023)

- 95% des diplômés sont en activité
- 65 % de nos élèves-ingénieurs ont trouvé un emploi avant la sortie de l'école
- 80 % des diplômés sont en activité 2 mois après l'obtention du diplôme
- Salaire médian à l'embauche : **34.000 euros brut annuel**



Profils de poste

- Ingénieur cognitif
- Consultant facteurs humains
- Concepteur IHM
- Analyste testeur
- Chef de projet en conception
- Product owner
- ...



Merci pour votre attention

