

Ensi'MAG

Fève'riez

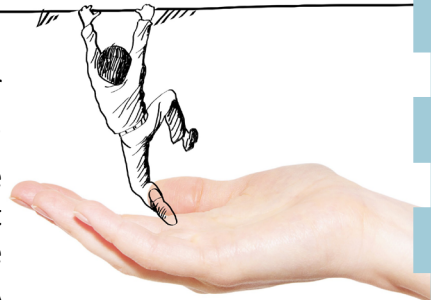


Février 2021

S.O.S Santé Mentale

La situation n'est facile pour personne. Gérer les cours, les projets, l'incertitude, l'isolement...

Que l'on soit un.e 1A qui se fait voler une année censée être pleine de réjouissances et de découvertes, un.e 2A qui passe une année chargée de projets seul.e chez soi, ou un.e 3A en galère de PFE parce que le covid, personne n'est épargné.



TU N'ES PAS SEUL·E !



Tu as le droit d'aller mal, tu as le droit d'avoir des moments de moins bien. Tu as le droit d'avoir besoin d'aide. N'hésite pas à en parler avec tes proches, et si tu en as besoin, tu peux appeler le **0 800 235 236** en journée, ou la nightline de Lyon mise en place par des étudiants au **04 85 30 00 10**.

Tu peux aussi trouver d'autres numéros verts mis en place par le gouvernement sur :

<https://www.etudiant.gouv.fr/fr/besoin-d-une-aide-psychologique-1297>

Nous essaierons de vous donner un maximum de sourires sur les quelques pages que nous vous proposons presque chaque mois !



Sommaire

P. 1	Couverture
P. 2	Santé mentale
P. 4-5	2021 : une année vachement sympa
P. 6-7	Le jeu vidéo au service de la musique
P. 8-9	Trouver un stage/PFE : Nos bons conseils
P. 10-16	Présentation des filières
P. 10	SEOC
P. 11	IF
P. 12	MMIS
P. 13	ISI
P. 14	Synthèse filières
P. 15	Masters
P. 16-17	Ensilibre
P. 18-19	L'insoutenable rythme du Projet GL
P. 20-21	Nettoyage de Steam
P. 22	Concepts de startup
P. 23	Bingo du GL
P. 24	4ème de couverture

Edito

Hello there !

Le mois de janvier était un peu hard (GL tmtc) (ou pas), mais nous voilà de retour, avec plein d'anecdotes à vous partager !

Et pour toi, le.a petit.e 1A qui lit ce mag (continue, c'est bien de lire le mag <3), nous te proposons une présentation des filières que tu peux choisir pour l'an prochain (NB : y'a pas de projet GL si tu pars en Master) (ce serait dommage pas vrai ?). Et puis si des questions existentielles te viennent à l'esprit, n'hésite pas à nous les poser, le Pôle Com' est toujours là pour vous informer !

Bisous Check de coude, et plein de courage, on en a tous besoin !
Au fait, j'ai entendu dire que c'est bientôt les campagnes...

2021 UN(E) AN VACHE

Eh oui chers lecteur.trices, bien que 2020 ait été particulièrement riche en émotions, l'année à venir nous apportera sans doute bien plus de joie et de rires. On t'a concocté un petit florilège de ce qui aura lieu dans les mois à venir !

SANTÉ

Commençons sans plus tarder par ce qui nous concerne toutes et tous, le VACCIN arrive ! Finis les interminables confinements, finis les partiels en distanciel, finies la déprime et l'angoisse. Place aux réjouissances d'un monde plus tranquille et aux grosses soirées à venir. Bon, ce ne sera pas pour tout de suite non plus, mais en tout cas on peut espérer pour le courant de l'année !

SPORT

L'Euro de foot et les Jeux Olympiques 2020 à Tokyo (qui auront lieu en 2021 du coup), sont vraiment les événements sportifs majeurs de l'année. Cependant, ce ne sont pas les seuls. Le mois de janvier aura vu se tenir les championnats du monde de handball masculin (la France est le pays le plus titré avec 6 titres, mais battue par le tenant du titre, le Danemark, lors de la dernière édition), et le mois de décembre verra ceux féminins (les françaises font partie des meilleures équipes, avec une médaille d'argent aux championnats d'Europe l'an dernier). Comme chaque année, on pourra également assister au Tour de France ; mais cette année, celui-ci ne sera sans doute pas aussi perturbé qu'en 2020.

ANIME

2021 sera clairement une bonne année pour les fans d'animation japonaise. Après une saison 1 dantesque et un film sorti au Japon en octobre, *Demon Slayer* a su conquérir le cœur de bon nombre d'entre nous. Notre pourfendeur de démons et sa sœur seront de retour en 2021 aux côtés de *Dr Stone*, notre scientifique de génie dans un monde à l'âge de pierre, et de Midoriya Izuku, super-héros star de *My Hero Academia* ! A noter également la sortie d'*Edens Zero* (du même auteur que *Fairy Tail*), d'un reboot de *Shaman King* et de *Platinum End* parmi les plus gros titres.

ENSIMAG

LES CAMPAGNES. Mais ça on en parlera un peu plus (BCP) dans notre prochain numéro. Alors pour le moment, gardons ça secret...



NÉE QUAND MÊME MENT SYMPA

JEU VIDÉO

Entre les titres annuels ou presque annuels, aussi bons soient-ils, quels jeux se dégagent particulièrement pour l'année à venir ? Eh bien pour commencer *Hitman 3*, la saga assassine fait son retour. C'est également le cas pour *Horizon Forbidden West*, suite du jeu "hors série existante" le mieux vendu de la PS4, *Horizon*. C'est aussi et surtout le retour de *Halo*, avec *Halo Infinite* qui reprend l'héritage laissé en 2015. Enfin, mentionnons également Nintendo avec l'arrivée supposée en fin d'année de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2* et du regretté *Metroid Prime 4*. Tu sauras trouver ton bonheur !

FILM

Un nouveau James Bond (*Mourir peut attendre*), le début d'un nouvel arc pour la saga de films de super-héros Marvel (*Black Widow*), *Matrix 4* (clearly breathtaking), *Mission impossible 7*, *Les Minions 2 : il était une fois Gru*, que demander de plus ? Tu n'as pas eu assez d'action ? Bon allez, on te remet un petit film *Mortal Kombat*. Ah non plus de comédie ? Ne t'en fais pas, *OSS 117 : Alerte rouge en Afrique noire* est là pour toi. Oui, 2021 sera chargée en émations (émotions, action, tmtc les néologismes).

SCIENCE

Thomas Pesquet repart dans l'espace et ses acolytes autour du monde préparent la conquête de Mars et le retour sur la Lune. La mission de test pour les technologies de navigation et d'atterrissage *Peregrine One* se fera en juillet, et les missions chinoises et arabes, respectivement *Tianwen-1* et *Hope*, atteindront Mars dans l'été également. Et après 14 ans de retard, le télescope spatial *James Webb* va enfin être lancé !

POLITIQUE

Les régionales et les départementales c'est pour cette année ! Voilà, c'est important de voter, donc va aux urnes comme presque chaque année. C'est également cette année que l'on verra émerger les candidat.e.s pour les présidentielles de 2022, donc profite bien de 2021 parce qu'on va en bouffer de la politique l'an prochain ! Et tiens-toi bien, Angela Merkel va quitter son poste, après 16 ans de bons et loyaux services, le 26 septembre, comme le veut le renouvellement du Bundestag. Et il y aura aussi l'Exposition Universelle 2020 qui se tiendra à Dubaï en 2021 (on ne change pas une équipe qui gagne, n'est-ce pas Tokyo ?). Qui sait ce qu'on pourra y trouver ?

Le jeu vidéo

au service de la musique

Au même titre que dans la cinématographie, l'importance de la musique dans l'industrie vidéoludique ne fait aucun doute. Avoir une bonne musique, qui correspond à l'ambiance et immerge le joueur, fait partie intégrante de l'expérience d'un jeu vidéo. La musique au service du jeu vidéo est donc quelque chose de parfaitement acquis.

Du côté de la cinématographie, on a une importance non négligeable de la musique au service de la vidéo, mais l'inverse existe également. Il s'agit du concept du clip d'une musique, où la vidéo est alors au service de l'audio (je sais, c'est un peu ambitieux de comparer un clip avec du cinéma, mais il n'empêche que les médias vidéo et audio y inversent leur importance).

Prenons maintenant cette idée d'inversion des rôles et appliquons-la au jeu vidéo. Pourquoi ne pas faire un clip de musique qui, au lieu d'être une vidéo, serait carrément un jeu vidéo ?

Si je vous en parle aujourd'hui, c'est parce qu'il y a un peu plus d'un mois, le groupe d'origine grenobloise Ma Pauvre Lucette (MPL) sortait sa musique "Presqu'iles" dont le clip était justement un jeu vidéo. Le concept m'a séduit et j'ai donc voulu vous en parler.

Dans cet exemple, le jeu est de type continuous scrolling, assez bateau¹ puisqu'on contrôle une voiture qui avance dans un paysage en évitant des obstacles et en attrapant des items (la voiture avance toute seule, seuls les mouvements latéraux sont autorisés).

Le style rose flashy, avec des petites touches de synthwave, nous plonge dans l'univers déjanté du groupe, qui a la particularité d'accorder une importance majeure au développement de son histoire fictive.



Certes, on est loin du jeu AAA, mais à l'instar d'un clip de musique, le but n'est pas ici de promouvoir le jeu en lui-même, mais bien de mettre en valeur la musique. Il faut toujours garder cela à l'esprit : on ne regarde pas un clip pour la vidéo, mais pour la musique ; ici c'est pareil, on ne joue pas pour le jeu mais pour la musique.



Le jeu

Alors quels sont les éléments qui, selon moi, semblent importants pour que ce genre de dispositif fonctionne bien ?

- Un aspect de l'avancement du jeu indépendant du joueur, pour que celui-ci soit toujours en phase avec la musique (dans le jeu de MPL, il s'agit du continuous scrolling qui impose la vitesse d'avancée du jeu, mais on peut imaginer d'autres choses, par exemple un univers qui se détruit petit à petit) ;
- L'avancement du jeu est en phase avec la musique (dans notre exemple, cela est marqué par des accélérations de la voiture au moment où la musique gagne en puissance) ;
- Un décor en cohérence avec la musique (dans notre exemple, l'univers graphique est cohérent avec la musique, et des panneaux d'affichage affichent des paroles par moments) ;
- Un but du jeu en cohérence avec la musique (dans notre exemple, on est sur une route qui nous mène petit à petit à une presqu'île) ;
- Des bruitages limités et en phase avec la musique (dans notre exemple, cela n'est pas forcément respecté, mais au moins les bruitages sont en retrait et dans la bonne tonalité par rapport à la musique) ;
- Le jeu ne doit pas demander une concentration trop importante, car l'esprit doit rester focalisé sur la musique.

MPL n'est pas le premier groupe à exploiter cette idée de jeu-clip, on retrouve des traces antérieures de ce concept avec notamment "*Lazers From My Heart*" de Birdy Nam Nam en 2016, mais l'idée reste cependant très peu démocratisée.



Pour conclure, je ne sais pas si ce concept a de l'avenir, ou même s'il est aussi intéressant à grande échelle qu'il en a l'air, mais j'ai passé un très bon moment à jouer à "*Presqu'îles*" et je vous invite à découvrir, si vous ne le connaissez pas, le groupe **MPL**.

TROUVER

un stage / PFE



Nos bons conseils !

1 - Fais des portes ouvertes et autres forums

Grâce à la réputation de l'Ensimag, les entreprises viennent te voir sur le campus à de multiples occasions. Tu as déjà eu l'opportunité de rencontrer des professionnels lors des conférences métiers, mais tu bénéficies aussi de l'organisation des forums FEEL et STEEL (plus d'informations sur le site de l'école).

Bien évidemment, si jamais cela ne te suffit pas, il existe de nombreux événements publics lors desquels les entreprises ouvrent leurs portes ou se rassemblent. À toi de saisir l'occasion !



2 - Soigne ton apparence

Ne dit-on pas que l'habit ne fait pas le moine, mais qu'un moine mal habillé n'est pas embauché (ou un truc dans le genre...) ?

Soigner son apparence est primordial. Il ne s'agit pas de renier la personne que tu es mais de montrer dans tous tes aspects que tu seras un bon élément. Personne n'a envie d'avoir un parasite puant qui traîne dans les bureaux, donc sors le déo et surtout ON SOURIIIIIIIIIIIT.



3 - Élargis ton réseau



Te voilà présentable et armé.e d'une petite expérience avec les entreprises du secteur qui t'intéresse. Parfait ! Il est grand temps de commencer les recherches sérieusement. Pour cela, il est nécessaire de trouver des contacts intéressés par ton profil. Il va falloir apprendre à te servir de tes connaissances pour atteindre de proche en proche LA personne qu'il te faut.

4 - Installe LinkedIn

Le FAMEUX réseau social. Oui, installe le. Tu préfères peut-être Facebook ou Twitter, mais ce n'est pas en montrant ta tête en lendemain de soirée ou tes préférences politiques que t'auras ce boulot. Que ce soit clair, ici, c'est la guerre. Chacun pour soi, et ton profil LinkedIn est une arme stratégique pour remporter chaque bataille.



5 - Vends tes proches

Tu n'as pas réussi à convaincre, ou tu sens que cet entretien n'aboutira pas ? Garde ton calme. L'entreprise a sans doute un besoin urgent d'une personne capable de finir des puzzles de plus de 3000 pièces, comme ton cousin Arthur à qui tu ne parles plus depuis 8 ans. Demande son contact à tes parents (évidemment tu ne l'as plus) et glisse un mot pour lui.

Sur un malentendu, il pourra lui-même te recommander plus tard dans cette entreprise ou une autre. Cela ne t'aidera peut-être pas pour ce stage mais si on en arrive à ce stade, c'est que valider l'année sera compliqué, donc autant assurer ses arrières.

6 - Travaille gratuitement

Complètement désespéré.e, la meilleure méthode est celle de la psychologie inversée. Quelqu'un refuse de t'embaucher ? Bosse gratuitement pour cette personne en la harcelant, elle finira forcément par céder et te donner un peu d'argent. C'est toujours ça de pris. Maintenant tu es en garde à vue pour harcèlement, mais ça valait le coup pour avoir de quoi racheter du dentifrice.



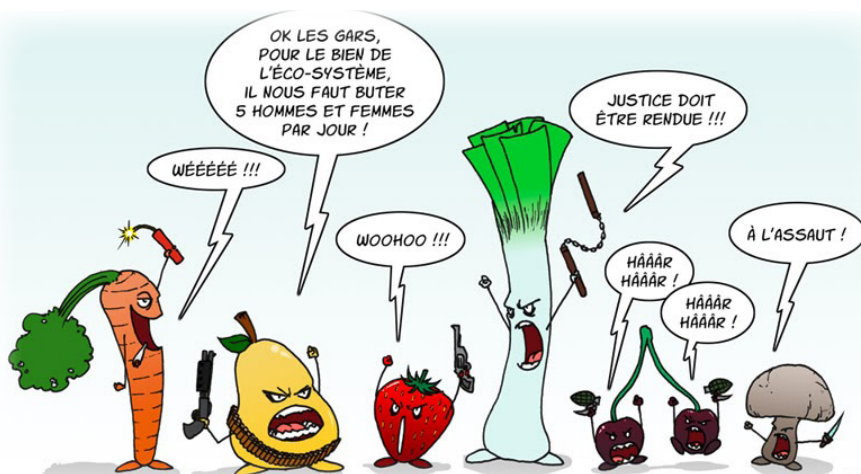
7 - Va à l'église le dimanche

Bon tu es un cas perdu, je suis désolé mais là c'est plus possible. Les humains ne peuvent plus rien pour toi si tu en es à ce stade. Va à l'église, la mosquée, n'importe quoi, faut tenter. Bon après techniquement, sans foi, je doute que tu trouves de l'aide, mais peut-être que le rabbin ou le curé est chaud pour t'offrir un stage en théologie ?



8 - Mange 5 fruits et légumes par jour

Si Dieu ne peut rien pour toi, désolé mais c'est la rue hein. Bah je vais essayer de te donner de quoi rester en vie déjà moi. Bon bah écoute, bois de l'eau, respire de l'air et mange 5 fruits et légumes par jour.



La filière SEOC

En 4 mots : Réseaux, Architecture, Objets connectés



SEOC

Ghislaine Maury

La SEOC est commune à Phelma et à l'Ensimag, on y trouve des cours mutualisés et d'autres cours selon l'école. C'est une filière qui pousse notamment les aspects sécurité, informatique bas-niveau et réseaux.

La filière est née de la fusion de deux anciennes filières et propose donc un choix d'options qui entraîne vers les télécoms/réseaux ou les aspects embarqués/systèmes d'exploitation.

• Vers où vont les élèves en sortie de cette filière ?

C'est très divers, beaucoup partent dans des start-up et d'autres font du consulting. La polyvalence est clef et ouvre beaucoup de portes. Par exemple récemment le Ministère de la Défense a recruté pas mal de SEOC vis-à-vis des aspects sécurité.

• Quels seraient vos conseils pour des 1A qui hésitent ?

On a l'impression que c'est une filière spécialisée, pour moi c'est finalement assez généraliste : ça ouvre l'aspect embarqué en plus, l'aspect réseau, sans oublier l'aspect informatique. C'est plus une ouverture qu'un enfermement.

• Un mot de la fin ?

Cette année, la gestion administrative est passée à Phelma. Avec la pandémie, ça a posé pas mal de problèmes en début d'année notamment, il y a eu des cafouillages administratifs et techniques. Mais ce sont des points qui seront corrigés d'ici la rentrée 2021.

La voix du 2A : Niels Thiebaut

• Qu'est-ce qui t'a donné envie de choisir ta filière ?

J'ai beaucoup hésité avec ISI, mais j'ai finalement choisi SEOC car j'aime l'informatique de bas niveau (donc proche du langage machine) et la physique. En apprendre plus sur l'embarqué me semblait être le mélange parfait.

• Est-ce qu'après coup tu es heureux de ce que tu y as trouvé ?

Le bilan est pour moi très mitigé. Le contenu des cours était globalement intéressant et c'était ce que j'étais venu chercher, mais plusieurs problèmes m'ont fait momentanément regretter mon choix. Les informations arrivaient de manière disparate, l'alternance Phelma campus/Minatech, bien que rare, n'en était pas moins déstabilisante... Mais plus que chaque problème en lui-même, c'est l'accumulation qui a rendu ce 1er semestre difficile.

• Une remarque supplémentaire ?

Le changement de direction de la filière date de cette année, plusieurs cours ont été faits pour la première fois, et tout le semestre a été marqué par la crise sanitaire. Cela a sûrement engendré la majorité des problèmes, et les gestionnaires de filière essayent de les régler au fur et à mesure (par exemple par des réunions de filière régulières).



La filière IF

En 3 mots : Expertise pluridisciplinaire, Finance

Mnacho Echenim

En troisième année, les élèves de cette filière préparent un double diplôme Ensimag-Master Finance Quantitative (IAE) et acquièrent ainsi une triple compétence en Mathématiques, Informatique et Finance. L'Ensimag est la seule école à proposer ce type de formation, ce qui explique pourquoi les institutions financières sont aussi intéressées par le profil des élèves à la sortie de l'école.

• Vers où vont les élèves en sortie de cette filière ?

Banques françaises ou internationales, sociétés d'édition de logiciels financiers, start-up (et autres fintech), mais aussi thèses.

• Quels seraient vos conseils pour des 1A qui hésitent ?

Je voudrais les rassurer : à mon avis, le choix d'une filière peut avoir une influence sur les premières années de la vie professionnelle, mais les élèves peuvent ensuite se réorienter comme bon leur semble, donc il ne faut pas se mettre trop de pression sur ce choix !

• Un mot de la fin ?

La finance est un domaine très intéressant et en pleine transformation, avec une appétence forte pour les nouvelles technologies, et dans lequel il y a toujours de nouveaux défis à relever !

La voix du 2A : Ayoub Fenkouch

• Qu'est-ce qui t'a donné envie de choisir ta filière ?

La filière IF m'intéressait avant même d'intégrer l'ENSIMAG. D'une part, la programmation, les systèmes d'exploitation et le fonctionnement d'internet m'intéressent, mais je n'ai jamais désiré en faire mon métier à part entière. D'autre part, les maths ont occupé une grande place dans ma formation (depuis le baccalauréat) et je trouverais ça dommage de ne pas les utiliser dans mon métier.

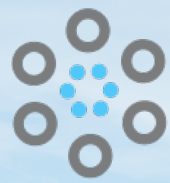
• Est-ce qu'après coup tu es heureux de ce que tu y as trouvé ?

J'ai beaucoup apprécié les modules finance, les profs sont très compétents (surtout l'IFEE <3) et pour quelqu'un qui ne savait pas grand chose en finance, je suis très satisfait après ce semestre. Mais petite déception au milieu du premier semestre : j'enchainais des projets et des TP, et aucun sur la finance.

• Une remarque supplémentaire ?

On n'est pas obligé d'avoir un bagage énorme en finance pour faire IF, mais il est intéressant de commencer à le construire depuis le premier semestre. S'intéresser aux news et à d'autres aspects de la finance, à part ceux qu'on voit en amphi, m'a bien aidé.

La filière MMIS



MMIS

En ∞ mots : L'équilibre entre le 'i' et le "ma" de l'Ensimag !

Matthieu Chabanas

Justement cette balance entre informatique et mathématiques, que chacun.e peut ajuster selon ses choix via le jeu des options.

Côté maths, il est possible de pousser en stats, optimisation ou aide à la décision. Les cours sont moins théoriques et approfondis qu'en master (MSIAM ou ORCO par exemple), mais fournissent toutes les fondations nécessaires. Côté informatique, on est plus sur les méthodes et la programmation performante que le bas niveau.

• Vers où vont les élèves en sortie de cette filière ?

La R&D dans l'industrie et l'expertise technique, dans à peu près tous les secteurs et des sociétés de toutes tailles. C'est vraiment très large.

• Quels seraient vos conseils pour des 1A qui hésitent ?

Le choix est délicat car beaucoup de thématiques sont abordées dans plusieurs, voire même toutes les filières, avec simplement des approches différentes.

Regardez bien les cours & options possibles, et faites l'effort de regarder les sujets des PFE des années précédentes ; c'est généralement très parlant. Et surtout n'hésitez pas à en parler avec les 2A, 3A et vos profs !

• Un mot de la fin ?

Les filières sont un peu cloisonnées, mais ça ne ferme aucune porte. Les projets en 2A (IRL, projet de spécialité, etc.) et surtout vos stages vous permettront toujours d'explorer des domaines qui vous intéressent.

**L'important in fine est votre diplôme Ensimag,
la filière on s'en fiche !**

La voix du 3A : Mathieu David

• Qu'est-ce qui t'a donné envie de choisir ta filière ?

Je voulais faire des Maths et de l'algorithmique, l'optimisation me plaît beaucoup (exit le réseau !). Y'avait aussi un peu de choix par défaut, je me voyais mal dans les autres filières. En dehors de ça, c'est aussi la perspective de faire du deep learning, du traitement d'image et de la 3D.

• Est-ce qu'après coup tu es heureux de ce que tu y as trouvé ?

Au top ! J'ai fait ce que je voulais faire : des maths, de l'algo, de l'opti, du deep learning... En 2A et en 3A on a plus de choix dans les cours qu'on veut suivre.

• Une remarque supplémentaire ?

Être dans une filière n'empêche pas de s'intéresser aux autres domaines de l'informatique.



ISI

La filière ISI

En 3 mots : Développement, Infrastructure, Données

Sylvain Bouveret

C'est la filière la plus « informatique » de l'Ensimag. Cela va du développement logiciel aux problématiques d'infrastructure, en passant par le stockage et le traitement des données et la sécurité informatique. Dans la filière, nous sensibilisons aussi aux impacts considérables du numérique.

Un mot-clef qui colle plutôt bien à la filière est la notion de devops (conception d'applications qui vont être déployées sur des infrastructures distribuées). Il faut savoir programmer des logiciels qui fonctionnent, mais surtout qui sont adaptés à l'environnement dans lequel ils seront déployés.

• Vers où vont les élèves en sortie de cette filière ?

Pas mal de devops, du développement Web et mobile, mais aussi, ces dernières années, pas mal de projets autour de l'IA.

• Quels seraient vos conseils pour des 1A qui hésitent ?

Il faut dédramatiser un peu le choix de filière. Quel que soit le choix que vous ferez, vous serez avant tout ingénieur.e Ensimag. Faites votre choix de filière en fonction de vos affinités techniques : quitte à passer le temps restant à l'Ensimag quelque part, autant que ce soit pour suivre des cours qui vous passionnent.

Si vous êtes passionné.e d'informatique, alors ISI est probablement faite pour vous. Et si vous hésitez un peu, sachez que la filière est quand même large, avec des options à choix, et que la 3A fait la part belle à la pratique et aux projets. Vous trouverez probablement de quoi vous amuser un peu.

La voix du 2A : Benjamin Beaud

• Qu'est-ce qui t'a donné envie de choisir ta filière ?

Choisir la filière ISI fut assez naturel finalement, en procédant par élimination. IF et SEOC étaient déjà selon moi trop spécialisées. MMIS m'intéressait pour certains cours en particulier, j'aime les maths, mais j'ai préféré choisir ISI car elle présentait des compétences pratiques variées que je considère plus importantes que de la théorie.

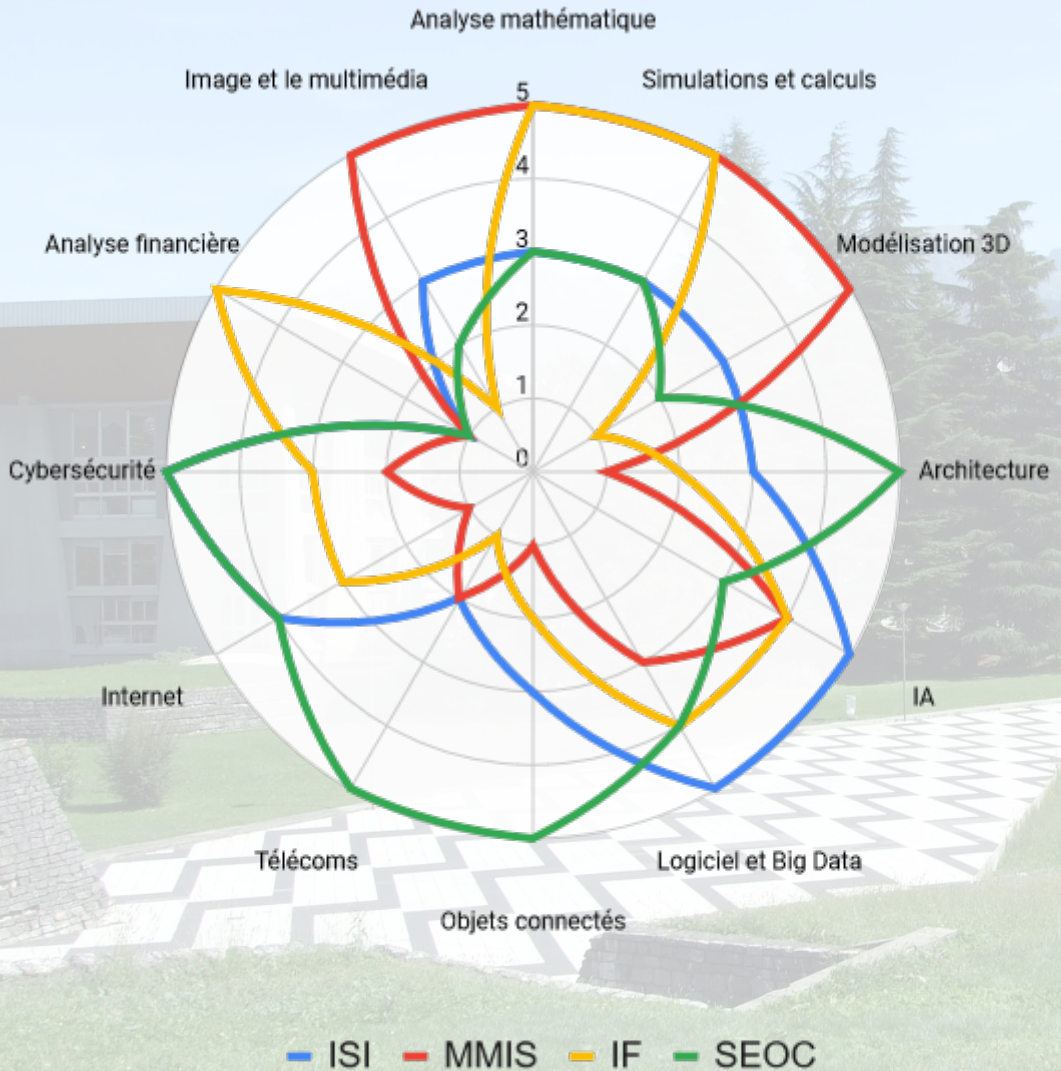
• Est-ce qu'après coup tu es heureux.se de ce que tu y as trouvé ?

Ce que j'apprécie particulièrement, c'est tous ces projets qui nous permettent d'appliquer concrètement ce que l'on apprend. C'est aussi la débrouillardise, le travail d'équipe et l'auto-formation qui vont avec. Je ne regrette pas mon choix et je le referais sans hésiter !

• Une remarque supplémentaire ?

Peu importe votre filière, vous saurez vous épanouir, et elle ne détermine absolument pas ce que vous ferez de votre diplôme.

Synthèse des domaines les plus travaillés par filière





Masters

Les Masters

En 3 mots : Moderne, Flexibilité, Recherche

Christophe Picard

Les masters sont des parcours qui sont proches de la recherche. Une part importante de la formation est consacrée à la mise en réflexion sur des sujets spécifiques, soit en mathématiques, soit en informatique. Ils sont plus focalisés thématiquement et laissent de la place aux approfondissements personnels.

• **Vers où vont les élèves en sortie de cette filière ?**

Généralement en thèse ou dans les services R&D des entreprises. Tous les secteurs d'activité sont possibles.

• **Quels seraient vos conseils pour des 1A qui hésitent ?**

Si vous hésitez à choisir un master, dites-vous que chaque UE propose un approfondissement spécifique en maths appliquées, que vous serez immergés dans un environnement multiculturel avec une reconnaissance et une visibilité internationales, tout en demeurant des étudiants Ensimag.

• **Un mot de la fin ?**

Un master, c'est développer des compétences recherche en plus des compétences ingénieur. Dès le M1, vous développez ces compétences.

La voix du 2A : Matthieu Muller (MSIAM)

• **Qu'est-ce qui t'a donné envie de choisir ta filière ?**

Je trouvais que la part de théorie "pure" de maths était trop light, et que je n'avais pas tant envie de faire des masses d'info à la place. Et aussi, je suis plus intéressé par la recherche et l'enseignement que par le métier d'ingénieur.

• **Est-ce qu'après coup tu es heureux de ce que tu y as trouvé ?**

Après un semestre je suis super content. On n'a pas des masses de cours, 75% sont des maths (plus ou moins appliquées selon les matières), on a quand même un cours de C++ mais il est cool. On est une petite promo en 2A, une trentaine de personnes, et l'esprit est plus académique qu'à l'Imag. Aussi on n'est pas des masses submergés par le taf (un coup de stress 2 semaines avant les partiels quoi) et quasiment tous les cours optionnels du second semestre (on doit en choisir 2) sont super intéressants.

• **Une remarque supplémentaire ?**

J' "insiste" sur le caractère académique du master. Les profs sont plus stricts sur les absences, rendus en retard, etc qu'à l'Imag. On "enchaîne" les CMs et les TDs/TPs dans un esprit lycée/prépa (en vraiment, vraiment plus chill que la prépa). On n'a quasiment pas de projets (sauf l'équivalent GL) au premier semestre, juste les cours et les exos (et les rendus de TP qui sont des mini projets).

MOSIG : Recherche, Logiciel, Calcul distribué / parallèle

M1 AM : Les théories et modèles mathématiques, Le calcul par ordinateur, Multidisciplinarité

M2 MSIAM - Data Science : Les Big Data, Les théories et modèles mathématiques, L'analyse statistique

M2 MSIAM - MSCI : Les simulations numériques, Le calcul par ordinateur, Les théories et modèles mathématiques

M2 ORCO : L'aide à la décision, Le calcul par ordinateur, Le logiciel

M2 CySeC : La cybersécurité, Les théories et modèles mathématiques, Le logiciel



ensilibre

Ensilibre, c'est l'association dédiée aux logiciels libres et aux standards ouverts à l'Ensimag.

News du libre

Videolan, le projet à l'origine du lecteur multimédia VLC, fête ses 20 ans !

Saviez-vous que ce lecteur multimédia était un logiciel libre à l'origine développé par des étudiants ? En effet, il y a tout juste 20 ans, le projet initié par des étudiants de Centrale Paris est devenu libre, et a ainsi proliféré dans le monde entier, fournissant à tout un chacun la possibilité de lire des centaines de types de fichiers multimédias avec un unique logiciel libre et gratuit. Il est aujourd'hui utilisé par des centaines de millions d'utilisateurs.



→ Plus d'informations : videolan.org/press/videolan-20.html

Sondage

Ensilibre a besoin de vous !

La passation de l'asso a bientôt lieu, et à ce titre nous aimerions récolter votre avis sur l'asso et son futur.

Alors que vous souhaitez rejoindre l'asso ou non, n'attendez pas, répondez à ce rapide questionnaire, ça ne vous prendra que quelques minutes !

→ Rendez-vous sur ensilib.re/sondage


C'est quoi, un logiciel libre ?


Un logiciel libre (*free software* en anglais) désigne un logiciel qui respecte la liberté des utilisateurs. En gros, cela veut dire que les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ce logiciel, ce qui n'est pas le cas de nombreux logiciels dits « propriétaires » !

On trouve aussi souvent la désignation « *open source* », qui garantit les mêmes libertés. Néanmoins, la philosophie du logiciel libre (qui peut aussi s'appliquer à des œuvres d'art) est plus large puisqu'il s'agit d'un mouvement social qui incite à prendre en compte les enjeux éthiques autour de la création et l'utilisation d'un logiciel.

Nos services

Ensilibre vous fournit différents services basés sur des logiciels libres. Parmi eux, vous pourrez par exemple retrouver...

 videos.ensilib.re, une alternative décentralisée à YouTube qui permet d'uploader et visionner des vidéos et même suivre des vidéastes sur le réseau PeerTube. Vous pouvez dès maintenant y consulter les vidéos de campagne de l'année précédente !

 sondages.ensilib.re, pour créer un sondage rapidement en ayant un contrôle total sur celui-ci ! Ce service, basé sur le logiciel LimeSurvey, permet de créer des questionnaires avec de nombreuses possibilités, sans contraintes et avec de l'analyse de résultats incluse.

... et plus encore !

Alors rejoignez-nous !

Vous pouvez suivre l'actualité d'Ensilibre en vous abonnant à notre liste de diffusion (ensilib.re/diffusion) ou via le canal [#annonce-ensilibre:ensimag.fr](https://matrix.org/#annonce-ensilibre:ensimag.fr) sur Matrix (ensilib.re/annonces).

Si vous voulez engager une discussion, rendez-vous sur [#ensilibre:ensimag.fr](https://matrix.org/#ensilibre:ensimag.fr) sur Matrix (ensilib.re/discussion).



Tous les liens et plus d'informations sur

<https://ensilib.re>

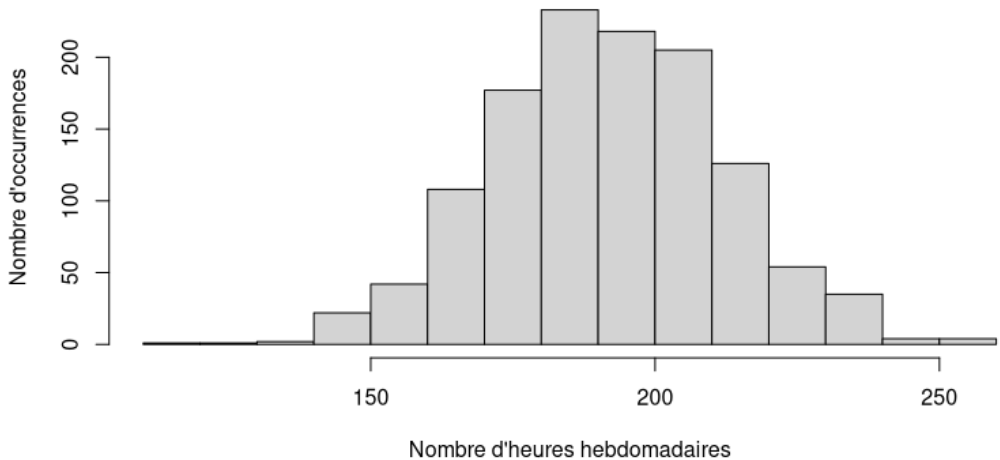
L'insoutenable rythme du Projet GL

Il y a deux semaines de cela, s'est terminé dans le sang et les larmes le projet GL des étudiant.e.s en deuxième année de Grenoble INP - Ensimag.

Certaines rumeurs naissantes soupçonnaient les professeurs* de surexploiter les élèves en détresse en les faisant travailler davantage que le maximum légal. Notre institut de sondage** a donc décidé de mener l'enquête.

Dans le cadre de cette étude, a été interrogé un échantillon représentatif*** de 1232 étudiant.e.s, ayant tous effectué le projet GL de janvier 2021.

Nombre d'heures de travail d'un élève 2A Ensimag en période de projet GL



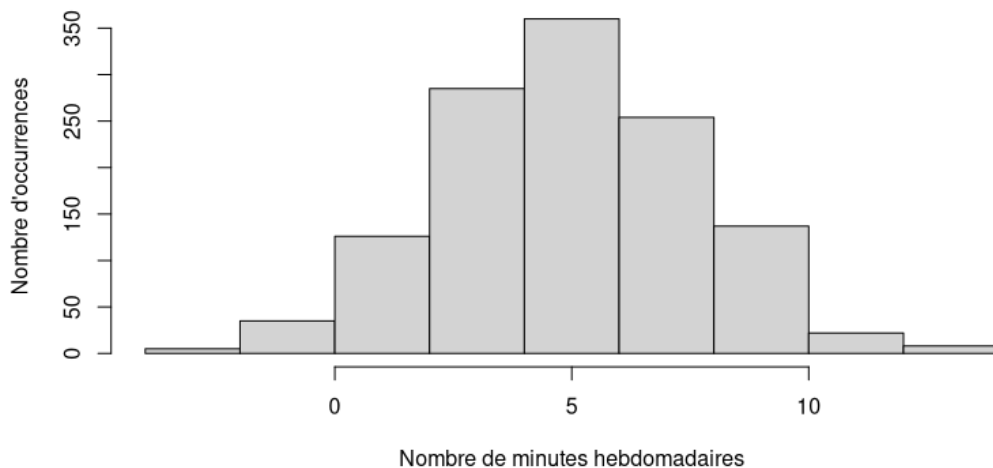
Les résultats sont sans équivoque. On nous exploite.

Avec une moyenne de **191h 38min 38s de travail par semaine**, et un **écart-type de 20h 20min 24s**, nous nous plaçons largement au-dessus du maximum de travail légal de l'étudiant ingénieur !

Afin de remettre ces chiffres en perspective, nous avons effectué un sondage du nombre de minutes de travail par semaine d'un étudiant Ensimag classique**** en temps normal.

18

Nombre de minutes de travail d'un élève 2A Ensimag hors période de projet GL



Avec sa moyenne de **4min 57s de travail hebdomadaire*******, on constate aisément qu'en temps normal, les étudiants de l'Ensimag respectent bel et bien les quotas du maximum de travail légal des étudiant.e.s ingénieurs.

La période de projet GL est donc clairement abusive vis-à-vis des droits étudiants.

Bien entendu, nous nous sommes alors demandé "Mais que fait le syndic ????" Curieux, nous avons donc posé cette question à une étudiante syndiquée.

La réponse fut laconique :

"Mais je ne fais pas partie de votre syndicat moi, je suis étudiante en lettres modernes et je me suis perdue sur le campus c'est tout... C'est par où la BU d'ailleurs ?"

C'est ainsi que nous avons découvert que le syndic en question n'existait pas... Ceci expliquant beaucoup de choses, notamment son inaction face à cette situation révoltante.

#maisquefaitlesyndic

* Cœur sur vous les profs, en vrai on sait que vous souffrez aussi dans tout ça.

** Ce sondage est proposé par l'ISPCE (Institut de Statistiques du Pôle Com de l'Ensimag).

*** Tiré au hasard parmi tous les étudiants concernés.

**** N'ont pas été retenus les résultats des étudiant.e.s séchant les cours, parce que sécher c'est mal.

***** Une étude tierce a démontré que 81% du temps libre d'un.e élève Ensimag moyen.ne est consacré aux jeux vidéo, et que les 63% restants sont consacrés à jouer à minecraft.

Le Nettoyage de Printemps

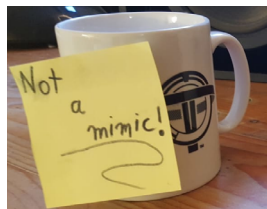
de votre bibliothèque Steam

Certains jeux sont assez anciens, et vous les avez sûrement dans votre bibliothèque depuis des années sans les avoir lancés, ou les avez même oubliés depuis le temps. Mais il est temps de ressortir de nos tiroirs des pépites que vous avez peut être ratées et qui valent la peine d'être jouées !

Prey

Comme son nom l'indique, dans ce jeu vous êtes la PROIE.

Dans un laboratoire infesté de créatures étranges, vous ne pourrez plus faire confiance à votre environnement. En effet, si l'ennemi peut parfois être un gros monstre doté de capacités psychiques hors du commun que vous voudrez éviter à tout prix, Prey vous mettra une pression supplémentaire.



Dès que vous entendez le cliquetis caractéristique des "Mimics", votre premier réflexe sera de frapper dans tous les objets que vous verrez pour éviter de vous faire attaquer par surprise par ces petites vermines qui prennent la forme de n'importe quel objet de votre environnement. Vous trouverez peut-être qu'il n'y a pas beaucoup d'ennemis, mais contrairement à la plupart des jeux qui tentent de jouer sur votre peur, leur particularité sera de pouvoir surgir n'importe quand.

Un des problèmes que vous pourrez avoir sera lié à la gestion de vos ressources, et surtout des munitions de vos armes les plus utiles, ce qui vous forcera à utiliser votre perception pour trouver des moyens d'esquiver les ennemis ou de les neutraliser facilement à l'aide de votre arme de poing. D'ailleurs, si vous trouvez le jeu trop facile ou que vous ne vous sentez pas assez sous pression par cet univers, vous pouvez très bien commencer en mode survie et vous ajouter la gestion des traumatismes comme la fatigue, la peur, les fractures, hémorragies et pléthore d'autres paramètres, faire attention à la détérioration de vos armes en les réparant, et gérer une jauge d'oxygène dans les milieux qui le nécessitent.

Cependant ce n'est qu'une facette du jeu, et si son ambiance est si spéciale, c'est par la minutie apportée au gameplay et à tous les petits détails que l'environnement riche du jeu contient. En effet, même si la trame principale est très intéressante et permet de retracer l'origine et l'histoire du laboratoire, le jeu brille par sa narration environnementale entre la recherche de mails, la vision d'un univers en déchéance totale, et les cadavres des employés dont la disposition et les enregistrements vocaux vous raconteront beaucoup.

L'univers de ce jeu est très immersif et vous vous surprendrez sûrement à jouer de façon roleplay, en ne faisant qu'un avec votre personnage et en prenant la responsabilité des choix que vous devrez faire, qui auront un impact sur la psychologie de votre personnage, et dont le jeu ne manquera pas de vous indiquer les conséquences par de petites lignes de dialogue assassines.

Finalement, si le côté pseudo horreur du jeu et la sensation que l'univers vous oppresse vous rebute, vous pouvez jouer en mode Histoire, qui est adapté pour pouvoir vous laisser vous balader dans Talos I sans trop de problèmes.



NieR:Automata

Dans un autre type d'univers, NieR:Automata est un... Beat them all 3D ? Platformer ? Shooter ? Bref, il est assez complexe de le mettre dans une case mais il vous en mettra plein les yeux.

Doté d'un gameplay dynamique et d'un univers qui vous semblera gigantesque au premier abord, il vous sera très agréable de vous déplacer dans le monde de NieR:Automata, et une fois que l'introduction du jeu vous aura montré comment le gameplay est au service de la narration sans rester en retrait, vous aurez vite fait de vous retrouver happé par l'univers du jeu et ses personnages pour la plupart complexes, mémorables, et dont l'évolution raconte beaucoup sur l'univers du jeu.

En effet, que vous aimiez jouer pour le gameplay ou pour l'histoire, vous en aurez pour votre compte, car même s'il y a un certain nombre de scènes scriptées, la majorité de la narration est racontée par l'ambiance que le jeu met en place, dans un univers en progressive déchéance où vous apprendrez à vos dépens que tout ce que vous pensez n'est pas forcément acquis.

Au premier abord, vous pourrez penser que l'histoire a l'air simpliste et trouver certains éléments farfelus ou même illogiques, mais la force du scénario de ce jeu est d'utiliser des ressorts narratifs éculés mais pourtant efficaces pour transmettre des émotions, puis de vous montrer rétrospectivement que certains éléments étonnants étaient pourtant à leur place.

Pour revenir sur l'ambiance, celle-ci est très fortement portée par les musiques, qui en plus de créer des moments épiques ou mélancoliques par l'utilisation du piano et d'un orchestre, s'adaptent à merveille à la situation, et sont adaptatives en enlevant ou en rajoutant des instruments selon la situation.

Un exemple important est l'ajout de voix et d'un fond important lors d'un combat, ou le fait de revenir uniquement aux essentiels dans les moments où le jeu veut vous faire prendre conscience de votre environnement. L'adaptativité des musiques permet en effet une immersion importante, sans coupure et de voir l'évolution des lieux au rythme de l'histoire ou de vos choix, avec des thèmes qui se font référence et dont les connexions représentent un lien implicite très fort.

De plus, une très forte attention est donnée à la colorimétrie et plus généralement à la gestion des couleurs dans chaque zone, ce qui permet de créer des ambiances toutes différentes à la fois entre les zones, mais aussi en fonction de l'évolution de l'histoire.



Un autre point fort du jeu est sa gestion de l'empathie, car il arrive à donner de l'expressivité à des robots qui, contrairement à la plupart des robots humanoïdes, ont un visage fixe avec une seule expression faciale permanente. Cette gestion des émotions est un plus, qui pousse les joueurs à faire les quêtes secondaires, pas forcément pour obtenir une récompense en retour, mais aussi pour comprendre les parties de cet univers.

Finalement, si l'ambiance est très importante, il ne faut pas oublier qu'elle dépend aussi fortement du gameplay qui, s'il a l'air d'être un *beat them all* générique, saura vous surprendre agréablement avec de petits changements qui donnent un bol d'air parmi la base que propose le jeu, tout en étant totalement accessible à des joueurs débutants, et montrant à des joueurs plus chevronnés que la difficulté n'est pas une nécessité, en proposant une difficulté relevant juste le verrouillage automatique de la caméra et vous faisant mourir plus facilement, sans aucune récompense en retour.

Concepts de startup

Vous ne rêvez que d'une chose : lancer votre startup ?

Sauf que vous êtes triste parce que vous n'avez pas d'idée de concept...

Pas de panique ! Le Pôle Com' est là pour vous sauver !

Voilà quelques idées de startup pour dépanner les futurs PDG que vous êtes !

Urb'isounours : Marre de chercher pendant des heures pour trouver un pauvre lieu d'urbex ? Plus besoin de vous embêter ! Notre application recense tous les lieux d'urbex de France et d'ailleurs ! (*"Mais Roger, le principe d'un urbex c'est pas de rester se... - Ta gueule Pierre, ta gueule..."*)

...

Adopte un dealer : Le site de rencontre n°1 entre producteurs de spécialités grenobloises et consommateurs curieux de nouvelles sensations ! (*"Euh Roger... - Ta gueule j'ai dit !"*)

...

Camp'action : Vous êtes une liste BDE, BDS ou BDA en détresse ? Il vous reste 3 jours pour écrire le script, tourner et monter votre film de campagne ? Pas de panique, nous prenons le relais. Qualité campagnes garantie.

...

Et mer... : Perdu sur une île déserte ? Pas de soucis, commandez-nous notre lot de bouteilles à jeter à la mer ! Garanties incassables, flottantes, waterproof et avec assez de place pour y mettre un coquillage souvenir ! Disponibles en plusieurs coloris, demandez les disponibilités en magasin.

...

La start'and stop : La startup la plus écolo c'est celle qui n'existe pas !

...

La spéculastup : Le concept est simple : faire de la spéculation sur nos actions ! Achetez-nous et revendez-nous plus cher.

...

Saoulé of gaming : Flemme de jouer à votre MMO préféré, mais vous voulez quand même avoir un perso trop fort du turfu ? Pas de soucis, nos gameurs professionnels s'occupent de tout ! Nous sommes là pour jouer à votre place. Service 24h/24 7j/7.



Bingo à l'EG!

Le principe est simple : tu coches les cases que tu as vécues (ou que tu penses vivre petit 1A) !

Un point par case cochée.

10 points par ligne complète, colonne complète ou diagonale complète.

Grille 01

Passer l'oral de la soutenance en pyjama	Faire un "git rm <i>Projet_GL</i> " sur le master et push le tout le matin du rendu	Ne pas écrire une seule ligne de Deca de tout le projet	Faire au moins une nuit blanche
Ecrire plus de lignes de mails aux profs que de lignes de code	Dormir (ainsi que le reste de l'équipe) à l'heure du suivi avec les profs	Modifier le code d'ima pour que le compilateur fonctionne	Coder en C
"Trouver de l'inspiration" sur Stackoverflow	Choper la covid au milieu du projet	Aller à la BU chercher un livre introuvable	Se rendre compte du problème posé par le mot "groupe" dans projet de groupe
Faire l'extension en une nuit la veille de la soutenance	Oublier la deadline et tout rendre en retard même si c'était prêt à temps	Utiliser planner (rip)	Case joker : ajoute ici ta meilleure anecdote

Grille 02

Gueuler "Youpi c'est finiii !!!" avant de voir qu'en fait, on n'avait pas encore quitté le zoom de la soutenance	Découvrir le lendemain du rendu qu'en fait le projet ne marche pas du tout	Sombrier dans la divination pour comprendre quoi faire	Recevoir du prof un projet déjà fait
Faire une bannière animée (ou un logo pour son projet, même combat)	Travailler avec des gens dont on n'a jamais vu le visage	Recevoir d'un ancien élève son propre projet amélioré, avec les profs en copie du mail	Ecrire entre 2 et 5 fois plus de Doc que demandé
Décaler son réveil à 14h	Ne pas écrire une seule ligne de Java de tout le projet	Se passer les fichiers par Discord (git c'est surcôté)	Coder en français
Faire plus d'une extension	Être réveill.e et à l'heure pour sa soutenance, mais pas son prof	Devoir acheter un ordinateur pour faire le projet	Coder seul.e toute la partie C (ou B) et l'extension

P.S.: Evénements grandement inspirés de faits réels.

P.P.S.: Vécus par de parfaits amateurs, merci de ne pas reproduire ces actions chez vous !

