

# Des métiers du numérique en pleine mutation

Apparue au milieu du 20<sup>e</sup> siècle, l'informatique s'est peu à peu diffusée dans le monde de l'entreprise. Les banques et les compagnies aériennes ont été les premières à mettre en place de l'informatique de gestion portée par des ordinateurs de plus en plus miniaturisés, des logiciels de plus en plus sophistiqués et des ressources humaines de plus en plus spécialisées. Peu à peu se sont structurées dans les entreprises les DSI, Directions des Systèmes d'Information, chargées de mettre en place des systèmes fiables, automatisés, robustes, sécurisés. De grandes familles de métiers ont émergé autour des études et du développement, de la conception et l'exploitation des infrastructures, du support et du management des équipes et des projets.



**S**i les DSI d'alors acceptent en leur sein les sous traitants issus de SSII, leurs interactions avec le reste du monde de l'entreprise restent relativement limitées. Une fois le cahier des charges fourni par les « métiers », elles rentrent dans une organisation autonome portée par un système en silo et le cycle en V.

**Mais à l'orée du 21<sup>e</sup> siècle, les avancées du numérique font bouger les frontières.** L'Internet et les réseaux sociaux connectent tout le monde avec tout le monde, les tablettes et les smartphone personnels rentrent dans l'entreprise, pendant que les serveurs dédiés en sortent par le biais du Cloud Computing. Economie du partage, jeux vidéo, e-commerce, animation : de nouvelles industries émergent à un rythme élevé. Et demain, que nous réserve l'explosion de l'Internet des objets, de la 3D, de la réalité virtuelle et augmentée ou du Big Data ? Dans cette révolution numérique en pleine accélération, la création de valeur repose sur le design, l'innovation, l'esprit start-up, l'agilité et la capacité à concevoir en petite équipe multi disciplinaire. Les grandes entreprises en prennent bien conscience. La preuve en est avec l'organisation régulière de

hackatons sur nos campus par des entreprises telles que Microsoft, entre autres.

En tant qu'établissement d'enseignement supérieur, nous entrons dans une période passionnante qui nous demande une adaptation rapide pour anticiper les nouveaux métiers, tels que Game Designer, Data Scientist ou User Experience Designer pour donner quelques exemples récents, et fournir à l'ensemble de ces nouveaux professionnels du numérique les compétences qui les feront réussir demain : au-delà d'une expertise forte dans leur domaine, la culture globale du numérique, les capacités de remise en cause et d'auto-apprentissage et le travail en équipe alliant des profils différents seront les clés.

C'est pourquoi une école du numérique du 21<sup>e</sup> siècle ne doit pas avoir peur de faire bouger les lignes et fournir à ses étudiants un contexte où l'innovation est au cœur du cursus grâce à une pédagogie qui favorise l'initiative, la prise de risques, la responsabilité et le travail d'équipe au travers de la conduite tout au long de l'année de projets de groupe coachés et donnant lieu à des réalisations concrètes, et où le cursus est rythmé par la vie associative,

les cycles de conférences, la participation à des concours et événements professionnels français et internationaux, les stages et l'alternance et la rencontre d'experts différents, designers, ingénieurs, artistes, managers, entrepreneurs et chercheurs reconnus, participant ainsi directement à la professionnalisation de l'étudiant et à la création de son réseau professionnel.

Par **EMMANUEL PETER**,  
Directeur de l'**ESGI** et de l'**ICAN**

