

LICENCE Sciences et Technologies

MENTION : Informatique

Responsable	Descriptions	Informations
Arnaud LABOUREL arnaud.labourel@univ-amu.fr	Type de diplôme : Licence générale Domaine : Sciences et Technologies Nombre de crédits : 180	Droits d'inscription : 170 € (formation initiale en 2018/2019) http://formations.univ-amu.fr Composantes : Faculté des Sciences - Faculté d'Économie et de Gestion

OBJECTIF

Discipline jeune, l'informatique est en constante évolution et modifie profondément notre société. Ses applications sont devenues omniprésentes et proviennent essentiellement des avancées scientifiques réalisées en recherche qui, par ailleurs, irriguent de nombreuses autres disciplines telles que la physique, la biologie, ou encore les sciences humaines. Mais l'informatique n'est pas seulement un outil : la France a besoin de former de nombreux informaticiens qui comprennent les ressorts de la discipline, qu'ils se tournent ensuite vers ses aspects technologiques ou scientifiques. L'objectif général de la Licence d'informatique est de répondre à ce besoin et de former les informaticiens de demain, en fournissant aux étudiants toutes les clés leur permettant de créer, construire et développer leurs connaissances et compétences pour s'adapter mais aussi choisir au mieux leur futur métier.

PUBLIC VISÉ

Bac scientifiques, DUT, BTS, CPGE, abandon écoles, VAE, formation continue, ...

CONDITIONS D'ADMISSION

La licence d'informatique sera ouverte à tout titulaire d'un baccalauréat ou équivalent (y compris en provenance de l'étranger), un baccalauréat général scientifique étant fortement conseillé. Les compétences attendues de l'étudiant sont donc celles d'un bac général scientifique : mettre en œuvre une recherche de façon autonome, mener des raisonnements, avoir une attitude critique vis-à-vis des résultats obtenus et communiquer à l'écrit et à l'oral.

Les étudiants titulaires d'un DUT d'informatique, d'un BTS en informatique, ou d'un diplôme équivalent, en formation initiale ou en reprise d'études, en abandon CPGE ou écoles, peuvent postuler pour entrer sur dossier en 3^{ème} année (ou 2^{ème} selon niveau). En fonction de leur provenance et de leur niveau dans les différentes matières, une harmonisation et une mise à

niveau sont prévus. Il est enfin possible d'intégrer cette formation par le biais de la validation des acquis.

RÉGIMES D'INSCRIPTION

- Formation initiale
- Formation continue

STRUCTURE ET ORGANISATION

La licence Informatique fait partie du portail René Descartes contenant Informatique, Mécanique, Mathématiques et Physique. La première année est donc commune à ces quatre mentions hormis 6 crédits d'options au second semestre. Elle donne ensuite le choix en L2 entre deux parcours sur deux ans : Informatique et Mathématiques-informatique. Un étudiant dans l'un de ces deux parcours aura la possibilité de se réorienter dans l'autre parcours à l'issue de la deuxième année s'il le souhaite. Les deux autres parcours, MIAGE et plurisciences, commencent en L3 et sont accessibles de droit aux étudiants de L2 des deux parcours Informatique et Mathématiques-Informatique.

LISTE DES PARCOURS TYPES

- Informatique
- Mathématiques-Informatique
- Plurisciences
- Méthodes Informatiques Appliquées à la Gestion des Entreprises (MIAGE)

CONNAISSANCES À ACQUÉRIR

L'objectif de la Licence d'Informatique est de donner une solide formation scientifique dans le domaine de l'informatique (majeur), ainsi que de bonnes bases (mineur) en mathématiques ou en gestion d'entreprise (selon parcours). Elle donne les bases fondamentales indispensables à la maîtrise de l'évolution de la discipline, en même temps que des connaissances pratiques immédiatement utiles dans le monde professionnel.

COMPÉTENCES VISÉES

- Identifier, articuler et mettre en œuvre les outils théoriques et techniques de l'informatique les mieux adaptés à la résolution d'un problème informatique complexe.
- Modéliser un problème, concevoir des solutions techniques et/ou algorithmiques, les mettre en œuvre et les évaluer au regard de critères d'efficacité, de fiabilité et de qualité de conception.
- Lire et exploiter des documents en français ou en anglais : documentation, texte scientifique et cahier des charges. Présenter oralement ou par écrit les résultats d'un travail avec clarté, concision et rigueur.
- Utiliser les outils et techniques de gestion de projet informatique : environnement de développement, contrôle de version, automatisation de la production et méthodes de pilotage et de réalisation de projets.
- Réaliser un projet informatique prenant en compte les besoins d'un client, en étant conscient de l'existence de dimensions non techniques. Être initié aux processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs et technologies.
- Développer son projet personnel et professionnel. Connaître les problèmes liés à la propriété intellectuelle, notamment les licences de logiciels, et à la protection de la vie privée.
- **Compétence spécifique pour le parcours Informatique** : Comprendre le fonctionnement des systèmes informatiques (réseaux, systèmes d'exploitation, architectures, langages de programmation et systèmes de gestion de bases de données), utiliser leurs outils dédiés, concevoir des interfaces.
- **Compétence spécifique pour le parcours Mathématiques-Informatique** : Traiter un problème formalisé au moyen d'outils mathématiques variés dans des modèles tant continus que discrets (entre autres analyse, algèbre, probabilités, statistiques, logique...).
- **Compétence spécifique pour le parcours MIAGE** : Comprendre et appliquer les principes de la gestion de projet, mettre en œuvre les méthodes, les outils et les processus pour s'insérer dans l'équipe projet, assister le directeur de projet ou gérer des projets simples. Identifier les enjeux de l'alignement du système d'information à la stratégie métier de l'entreprise.
- **Compétence spécifique pour le parcours Plurisciences** : Éveiller et éduquer un public

scolaire ou extrascolaire aux sciences en transmettant de façon rigoureuse et pédagogique des savoirs pluridisciplinaires.

STAGES ET PROJETS ENCADRÉS

Cette licence offre la possibilité d'effectuer un stage optionnel L3 (obligatoire pour le parcours MIAGE), des projets tutorés et de nombreux mini-projets intégrés dans les enseignements. Le stage donne lieu à un mémoire écrit et à une présentation orale.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Des débouchés professionnels disciplinaires existent au sortir de la Licence d'informatique, en raison de l'utilisation croissante de l'informatique dans notre société. Parmi les métiers accessibles, on trouve : analyste programmeur, développeur de systèmes d'information, concepteur de sites web, utilisateur et/ou assistant administrateur de bases de données, de systèmes ou de réseaux, assistant ingénieur en informatique, ou encore formateur en informatique.

PARTENARIATS

Établissements ou laboratoires partenaires : laboratoires LIS et I2M.

AIDE À LA RÉUSSITE

Afin d'augmenter la réussite en première année, deux dispositifs ont été mis en place au sein de l'UFR sciences : une année de mise à niveau (année 0) ciblant les bacs technologiques et généraux non-S et une préparation aux études scientifiques qui consiste à répartir les enseignements de la première année du portail en deux ans et ciblerait les bac S faibles.

ÉTUDES À L'ÉTRANGER

Une partie de cette licence en L3 peut se faire à l'étranger dans le cadre des programmes ERASMUS et CREPUQ, en bénéficiant d'un suivi pédagogique et administratif par les enseignants responsables, dans les deux pays, et par le service des relations internationales. Réciproquement, la licence accueille régulièrement des étudiants étrangers via les programmes ERASMUS, CREPUQ et AVERROES.

CONTACTS ORIENTATION

Visitez les sites :

- suo.univ-amu.fr/contact
- formations.univ-amu.fr

Dernière modification le 29/05/2018

