

MODALITÉS D'ADMISSION

- **L'admission en L1** est automatique pour les titulaires d'un baccalauréat français général avec des spécialités scientifiques. Les autres bacheliers se verront proposer un parcours aménagé.
- **L'admission en L2** dans le parcours informatique est possible pour des étudiants en réorientation (classes prépas, IUT, BTS) ayant déjà quelques notions d'informatique et de mathématiques de niveau universitaire.
- **L'admission en L3** est rare et réservée aux étudiants en réorientation ayant déjà validé dans leurs études une partie significative des enseignements d'informatique de L1 et L2.

Les dossiers de candidatures sont à adresser sous forme dématérialisée, sur les plateformes ParcoursSup (L1) et e-Candidat (L2,L3) pour les étudiants français ou issus d'un pays de l'Union Européenne (et Suisse, Monaco, etc.) ou la plateforme Études en France pour les autres candidats étrangers.

POURSUITE D'ÉTUDES

À l'issue de la Licence, les diplômés ont vocation à se spécialiser et se professionnaliser en s'orientant vers des Masters sélectifs d'Université Côte d'Azur tels que :

- Master Informatique (parcours Informatique, parcours Intelligence artificielle ou parcours international EIT Digital)
- Master MIAGE
- MSc Sciences des données et intelligence artificielle

Ils peuvent aussi intégrer un autre Master ou une école d'ingénieurs, en France ou à l'étranger, et éventuellement prolonger leurs études par une thèse de Doctorat.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Tous les secteurs recrutent des informaticiens, pour travailler dans de nombreux domaines :

- Science des données
- Recherche et développement
- Informatique de gestion et d'entreprise
- Informatique mobile
- Objets connectés
- Développement web
- Cybersécurité, sécurité des systèmes d'information
- Réseaux de télécommunications
- Administration des systèmes informatiques
- Cloud computing
- Recherche académique

Après la Licence

- Webmaster développeur / développeuse
- Études et développement informatique
- Administration de systèmes d'information
- Intégrateur-riche d'application informatique
- Testeur / Testeuse informatique

Après le Master

- Ingénieur-e logiciel / R&D / Systèmes et réseaux
- Responsable sécurité systèmes informatiques
- Développeur-se d'applications embarquées
- Architecte des systèmes d'information
- Architecte logiciel

 **Lieu d'enseignement**
Campus Valrose
28, avenue Valrose, Nice



MAJ oct 2024

Licence INFORMATIQUE

```
INPUT=$1
OUTPUT=$2
```

```
> $OUTPUT
```

```
while read value
do
```

```
duration=$value
```

```
# La ligne suivante permet d'améliorer les performances
# facteur 10 avec l'option -f (pour fast).
[ -n "$OPTIMISATION" ] && duration=$((bc -l <<
```

```
(sleep $duration ; echo $value) >> $OUTPUT
```



Pour + d'infos
scannez-moi !

PRÉSENTATION

La Licence Informatique aborde l'informatique comme une discipline scientifique fondée sur plusieurs piliers théoriques (algorithmique, programmation, logique, calculabilité, langages formels, etc.) et sur des standards incontournables dans les principaux domaines professionnalisants (bases de données, systèmes, réseaux, architecture des processeurs, web, génie logiciel, etc.).

Fiche RNCP n° 24514

Les et compétences

Analyser des problèmes, modéliser des systèmes, construire des solutions informatiques et les présenter, à l'écrit comme à l'oral.

Lire une documentation technique et chercher de l'information.

Mettre en œuvre des projets de programmation ou de modélisation informatique, principalement en équipe, en développant l'autonomie.

Pendant chacun des six semestres de la Licence, l'étudiant doit suivre cinq unités d'enseignements (UE), dont quatre scientifiques.

Au premier semestre, l'étudiant ne suit qu'une UE informatique afin de permettre une réorientation facilement. Ce nombre d'UE augmente jusqu'au quatrième semestre, à partir duquel l'étudiant ne fait plus que de l'informatique.

Aux quatre UE scientifiques s'ajoute l'UE Compétences transversales comprenant les compétences écrites, informationnelles et numériques indispensables et l'anglais.

PROGRAMME

Semestre 1	Licence 1	Semestre 2
	<p>Maths Enjeux - Remise à niveau obligatoire</p> <p>Bases de l'Informatique 1 <i>Informatique</i> <i>Algorithmique et programmation</i></p> <p>Introduction à l'analyse <i>Mathématiques</i></p> <p>Introduction à l'algèbre linéaire 1 <i>Mathématiques</i></p> <p>Électronique numérique - Bases <i>Électronique</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>	<p>Bases de l'Informatique 2 <i>Informatique</i> <i>Logiques et modèles formels</i></p> <p>Système 1 <i>Informatique</i> <i>Unix et programmation Shell</i></p> <p>Calculus 2 <i>Mathématiques</i> Introduction à l'algèbre linéaire 2</p> <p>Choix : <i>Mathématiques : Logique et arithmétique</i> <i>Électronique : Communication sans fil du terrestre au spatial</i> <i>Électronique : Electronique analogique</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>
Semestre 3	Licence 2	Semestre 4
	<p>Programmation fonctionnelle <i>Informatique</i></p> <p>Outils formels pour l'Informatique <i>Informatique</i></p> <p>Bases de données <i>Informatique</i></p> <p>Choix : <i>MIASHS : Introduction à R</i> <i>Mathématiques : Intro. aux stat. et Struct. algébriques</i> <i>IA : Introduction à l'intelligence artificielle</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>	<p>Programmation C <i>Informatique</i></p> <p>Algorithmique 1 <i>Informatique</i> <i>Complexité et méthodes générales</i></p> <p>Systèmes 2 <i>Informatique</i> <i>Mécanismes internes des systèmes d'exploitation</i></p> <p>Choix : <i>Informatique : Concepts d'intelligence artificielle</i> <i>Informatique : Développement d'applications web</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>
Semestre 5	Licence 3	Semestre 6
	<p>Programmation et conception orientée objet <i>Informatique</i></p> <p>Algorithmique 2 <i>Informatique</i> <i>Graphes, texte et objets géométriques</i></p> <p>Automates et langages <i>Informatique</i></p> <p>Choix : <i>Informatique : Architecture machine</i> <i>Informatique : Codes, cryptographie et calcul symbolique</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>	<p>Compilation <i>Informatique</i></p> <p>Réseaux et télécommunications <i>Informatique</i></p> <p>Choix : <i>Informatique : Paradigmes et interprétation</i> <i>Informatique : Grands concepts de l'Informatique</i></p> <p>Choix : <i>Informatique : Méthodes de simulation informatique</i> <i>Informatique : TERD (projet de programmation)</i></p> <p><i>Compétences transversales</i></p>

UNE LICENCE DU PORTAIL SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Le Portail Sciences et Technologies regroupe des Licences de différentes disciplines (mathématiques, électronique, physique, etc.). La réorientation vers une autre discipline du Portail durant la première année est possible. Dans le cadre du système LMD, chaque Unité d'Enseignement (UE) permet de valider 6 crédits ECTS et la Licence 180 crédits ECTS, reconnus dans toutes les universités européennes.

Deux autres formations proches de la Licence Informatique sont disponibles :

- la Licence Sciences et Technologies parcours Intelligence Artificielle (spécialisation après trois premiers semestres communs avec la Licence Informatique).
- la Double Licence Maths/Info, formation sélective qui permet d'obtenir deux Licences en trois ans : Mathématiques et Informatique.