



Licence INFORMATIQUE

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

```
> $OUTPUT
```

```
while read value  
do
```

```
    duration=$value
```

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

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

```
< $INPUT
```

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° 40116

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.

UNE LICENCE DU PORTAIL SCIENCES, INGÉNIERIE, TECHNOLOGIES, ENVIRONNEMENT (SITE)

Les Licences d'Université Côte d'Azur sont organisées sous forme de « Portails » pour vous offrir la possibilité de construire et de personnaliser votre parcours universitaire. Le Portail SITE regroupe les disciplines suivantes : Mathématiques, Électronique, Informatique, MIAHS, Physique, Chimie, Sciences de la Terre. Il intègre également des Doubles Licences.

En 1^{re} année ces disciplines partagent un socle commun de compétences, composé d'enseignements disciplinaires et transversaux.

Vous vous spécialisez progressivement dans la Licence choisie, tout en découvrant d'autres disciplines scientifiques du Portail. Une réorientation vers une autre discipline du Portail reste possible au cours de la 1^{re} année.

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
Bases de l'Informatique 1 <i>Algorithmique et programmation</i> Informatique Introduction à l'analyse Mathématiques Introduction à l'algèbre linéaire 1 Mathématiques Au choix : <i>Électronique : Électronique numériques</i> <i>Physique : Mouvement et interaction</i> Compétences transversales		Bases de l'Informatique 2 <i>Logiques et modèles formels</i> Informatique Système 1 <i>Unix et programmation Shell</i> Informatique Algèbre linéaire et Calculus 2 Mathématiques Au choix : <i>Mathématiques : Logique et arithmétique</i> <i>Électronique : Communication sans fil du terrestre au spatial</i> <i>Électronique : Électronique analogique</i> Compétences transversales
Semestre 3	Licence 2	Semestre 4
Programmation fonctionnelle Informatique Outils formels pour l'Informatique Informatique Bases de données Informatique Au choix : <i>MIASHS : Introduction à R</i> <i>Mathématiques : Probabilités et structures algébriques</i> <i>I.A. : Introduction à l'intelligence artificielle</i> Compétences transversales		Programmation C Informatique Algorithmique 1 <i>Complexité et méthodes générales</i> Informatique Systèmes 2 <i>Mécanismes internes des systèmes d'exploitation</i> Informatique Au choix : <i>Informatique : Concepts d'intelligence artificielle</i> <i>Informatique : Développement d'applications web</i> Compétences transversales
Semestre 5	Licence 3	Semestre 6
Programmation et conception orientées objet Informatique Algorithmique 2 <i>Graphes, texte et objets géométriques</i> Informatique Automates et langages Informatique Au choix : <i>Informatique : Architecture machine</i> <i>Informatique : Codes, cryptographie et calcul symbolique</i> Compétences transversales		Compilation Informatique Réseaux et télécommunications Informatique Au choix : <i>Informatique : Apprentissage automatique</i> <i>Informatique : Grands concepts de l'Informatique</i> Au choix : <i>Informatique : Méthodes de simulation informatique</i> <i>Informatique : Sciences du logiciel par l'expérimentation (Projet de programmation)</i> Compétences transversales

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 / Intelligence artificielle / international EIT Digital)
- **Master MIAGE** (parcours : IA2-Intelligence artificielle appliquée / MBDS-Mobilité, Big Data et intégration de systèmes / NUMRES-Numérique responsable / SIRIS-Systèmes d'information et management du risque).
- **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

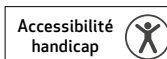
Après le Master

- 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

Université Côte d'Azur
Campus Valrose
06108 Nice Cedex 2



MAJ - Octobre 2025



UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR

ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE
SYSTÈMES NUMÉRIQUES
POUR L'HUMAIN

CONTACT

Responsable pédagogique

✉ licence-info.responsable@univ-cotedazur.fr



[upinfo.univ-cotedazur.fr/licence/](https://univ-cotedazur.fr/licence/)
<https://univ-cotedazur.fr/portails/site>

Responsable handicap :

Marina.DIBONNET@univ-cotedazur.fr

Plus d'informations

