UNIVERSITÉ **CÔTE D'AZUR**

Licence INFORMATIQUE

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.

APRÈS LA LICENCE

Poursuite d'études

En Master > La Licence Informatique apporte un socle solide de connaissances et de méthodes, ouvrant la voie à une spécialisation dans les différents domaines de l'informatique et du numérique. À Université Côte d'Azur, les diplômés peuvent notamment candidater au :

Master Informatique et ses 5 parcours

- *Systèmes logiciels et calculs distribués (SLCD), alternance possible*
- *Intelligence artificielle (IA), alternance possible*
- *Ingénierie informatique, alternance possible*
- *Ubiquitous Networking (UBINET), alternance possible*
- *EIT Digital*

Master MIAGE et ses 4 parcours, tous accessibles en alternance

- *Intelligence artificielle appliquée (IA2)*
- *Mobiquité, Big Data et intégration de systèmes (MBDS)*
- *Numérique responsable (NUMRES)*
- *Systèmes d'information et management du risque (SIRIS)*

Les diplômés peuvent également candidater à d'autres masters ou à des écoles d'ingénieurs, en France ou à l'étranger, puis poursuivre éventuellement en doctorat.

Insertion professionnelle

'Quelques exemples'

Après une Licence

- Développeur·se web
- Administrateur·rice de systèmes d'information
- Testeur·se informatique

Après un Master

- Ingénieur·e logiciel
- Développeur·se d'applications embarquées
- Architecte des systèmes d'information

Après un Doctorat

- Chercheur·se
- Enseignant·e-chercheur·se

ADOSSEMENT À LA RECHERCHE

Une grande partie des enseignements est assurée par des enseignants-chercheurs impliqués dans des laboratoires de recherche. Cet adossement permet aux étudiants de bénéficier d'enseignements nourris par les avancées scientifiques et de découvrir les démarches et les enjeux de la recherche dans les disciplines étudiées.

i3S sophia antipolis

Laboratoire d'Informatique, Signaux et Systèmes de Sophia Antipolis (I3S)

Lieu d'enseignement

Université Côte d'Azur
Campus Valrose
06108 Nice Cedex 2

Accessibilité handicap

Cette offre de formation est éligible à MON COMPTE FORMATION moncompteformation.gouv.fr

MAJ - Octobre 2026

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/portails/site

Responsable handicap :
Marina.DIBONNET@univ-cotedazur.fr

Plus d'informations

DIPLÔME NATIONAL DE LICENCE CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

univ-cotedazur.fr/portails/site



La Licence Informatique est une **formation scientifique** consacrée à la conception des programmes et au fonctionnement des systèmes informatiques. Elle associe les fondements de la discipline, comme l'algorithmique, la programmation, la logique et les langages formels, à des domaines d'application tels que les bases de données, les réseaux, le web et le développement logiciel.

Structurée sur trois années, elle s'inscrit dans le **Portail Sciences, Ingénierie, Technologies, Environnement (SITE)**, qui regroupe plusieurs licences scientifiques. En première année, les étudiants acquièrent les bases de l'informatique et les outils mathématiques nécessaires, tout en découvrant d'autres disciplines comme la physique ou l'électronique. Cette organisation permet, si nécessaire, une réorientation au sein du Portail au cours de la première année.

La **spécialisation en informatique est progressive**. Au premier semestre, une UE lui est consacrée. Sa place augmente ensuite jusqu'au second semestre de deuxième année, à partir duquel les quatre UE scientifiques relèvent de l'informatique. Une UE de compétences transversales complète les enseignements chaque semestre.

Les étudiants apprennent à **analyser un problème, à le décomposer et à construire une solution informatique**. Les projets de programmation et de modélisation permettent de mettre les connaissances en pratique, tout en développant l'autonomie et le travail en équipe. La formation apporte ainsi les bases nécessaires pour s'adapter à la diversité des technologies et à leurs évolutions.

Des projets CONCRETS

Des projets de programmation et de modélisation pour appliquer les connaissances et développer des solutions en équipe.

Des perspectives VARIÉES

Des bases pour s'orienter vers le développement web, les applications mobiles, les objets connectés ou la cybersécurité.



Mebarek DAIDECHE
Diplômé de la
Licence Informatique
Poursuite en Master INFO - IA

" Arrivé comme étudiant international, j'ai intégré directement la L2 Informatique à Université Côte d'Azur. Je cherchais une **formation complète**, qui permette d'acquérir de solides bases avant de se spécialiser, notamment en **programmation, systèmes, bases de données, mathématiques et intelligence artificielle**.

J'ai particulièrement apprécié la place accordée aux **travaux pratiques et aux projets**, qui permettent d'appliquer rapidement les notions vues en cours. La formation donne aussi une vision large de l'informatique, du développement logiciel au fonctionnement des ordinateurs.

Un projet marquant a été la **création d'un mini-compilateur en L3**, qui m'a permis de mieux comprendre le fonctionnement des langages informatiques et de renforcer mes compétences en programmation et en algorithmique.

Les enseignants sont accessibles et nous accompagnent aussi dans l'utilisation des **outils d'intelligence artificielle**, pour apprendre et progresser sans perdre la compréhension de ce que l'on fait.

La licence m'a apporté de **solides bases en programmation, algorithmique, mathématiques et gestion des données**, et m'a permis d'intégrer le **Master Informatique, parcours Intelligence Artificielle d'Université Côte d'Azur**.

Avec le recul, je conseillerais de **pratiquer régulièrement la programmation, de ne pas négliger les mathématiques et de rester curieux**. "

PROGRAMME

Licence 1

Semestre 1

- Bases de l'Informatique 1 — *Informatique*
  Algorithmique et programmation
- Introduction à l'analyse — *Mathématiques*
- Introduction à l'algèbre linéaire 1 — *Mathématiques*
- ***Au choix :***
  - *Électronique* : *Électronique* numérique
  - *Physique* : Mouvement et interaction
- ***Compétences transversales***

Semestre 2

- Bases de l'Informatique 2 — *Informatique*
  Logiques et modèles formels
- Système 1 — *Informatique*
  Unix et programmation Shell
- Algèbre linéaire et Calculus 2 — *Mathématiques*
- ***Au choix :***
  - *Mathématiques* : Logique et arithmétique
  - *Électronique* : Communication sans fil du terrestre au spatial
  - *Électronique* : Électronique analogique
- ***Compétences transversales***

Licence 2

Semestre 3

- Programmation fonctionnelle — *Informatique*
- Outils formels pour l'Informatique — *Informatique*
- Bases de données — *Informatique*
- ***Au choix :***
  - *MIASHS* : Introduction à R
  - *Mathématiques* : Probabilités et structures algébriques
  - *I.A.* : Introduction à l'intelligence artificielle
- ***Compétences transversales***

Semestre 4

- Programmation C — *Informatique*
- Algorithmique 1 — *Informatique*
  Complexité et méthodes générales
- Systèmes 2 — *Informatique*
  Mécanismes internes des systèmes d'exploitation
- ***Au choix :***
  - *Informatique* : Concepts d'intelligence artificielle
  - *Informatique* : Développement d'applications web
- ***Compétences transversales***

Licence 3

Semestre 5

- Programmation et conception orientées objet — *Informatique*
- Algorithmique 2 — *Informatique*
  Graphes, texte et objets géométriques
- Automates et langages — *Informatique*
- ***Au choix :***
  - *Informatique* : Architecture machine
  - *Informatique* : Deep Learning
- ***Compétences transversales***

Semestre 6

- Compilation — *Informatique*
- Réseaux et télécommunications — *Informatique*
- ***Au choix :***
  - *Informatique* : Codes, cryptographie et calcul symbolique
  - *Informatique* : Grands concepts de l'Informatique
- ***Au choix :***
  - *Informatique* : Méthodes de simulation informatique
  - *Informatique* : Sciences du logiciel par l'expérimentation (Projet de programmation)
- ***Compétences transversales***

COMPÉTENCES VISÉES

Fiche RNCP n°40116
Possibilité de valider un ou des blocs de compétences : Non

Résoudre des problèmes > Analyser une situation et choisir les algorithmes et les structures de données adaptés pour construire une solution.

Développer des applications > Programmer des solutions informatiques en utilisant plusieurs langages et méthodes de programmation.

Vérifier des logiciels > Mettre en œuvre des tests et interpréter les résultats pour vérifier le fonctionnement d'un programme.

En plus de ces compétences, la formation offre un large éventail de savoirs et savoir-faire, indispensables pour réussir la poursuite d'études et s'insérer dans un environnement professionnel exigeant.