



LICENCE



Lieu de la formation
U.F.R. Sciences

Chiffres clés
60 étudiants en L3 Informatique
50-65% taux de réussite en L3

Contacts scolarité
L1 - L2
T. 02 41 73 50 65
L3
christelle.chasle@univ-angers.fr
T. 02 41 73 53 99

Responsables de la formation
Responsable des études
david.genest@univ-angers.fr
Responsable L3 Informatique
igor.stephan@univ-angers.fr
Responsable pédagogique L1
denis.gindre@univ-angers.fr
Responsable pédagogique L2
lionel.sanguinet@univ-angers.fr

Adresse web
www.univ-angers.fr/sciences



Informatique

INFORMATIQUE

Présentation

La licence Informatique est accessible via un portail de Licence MPCIE (Mathématiques-Physique-Chimie-Informatique-Economie).

Les enseignements sont fortement mutualisés en L1 en raison d'un tronc commun nécessaire, notamment en mathématiques et informatiques, et grâce à des enseignements transversaux (langues, expression écrite et orale, méthode de travail universitaire, 3PE, UEL). Les étudiants.es se spécialisent peu à peu en informatique en choisissant dès le deuxième semestre les Unités d'Enseignement nécessaires pour conduire à une **troisième année mention informatique**.

La formation prépare l'étudiant.e diplômé.e à :

- Exercer des activités liées à la conception et au développement informatique.
- Exercer un emploi parmi : Ingénieur d'étude, Analyste programmeur, Développeur web, Ingénieur multimédia informatique, Analyste exploitation, etc.
- Analyser les besoins, concevoir des solutions, les modéliser et les implémenter.
- Connaître les bases théoriques de l'Informatique afin d'aborder des études avec une finalité théorique et fondamentale (intelligence artificielle, recherche opérationnelle, optimisation, etc.)
- Intégrer avec succès tout type de Masters Informatique.

Public visé

La licence informatique correspond à une poursuite d'études appropriée pour les titulaires du baccalauréat **S** et **ES**. Elle est aussi accessible aux titulaires d'un BAC technologique, principalement **STL** et **STI2D**, voire **ST2S**.

Objectifs

Objectifs pédagogiques

L'objectif de la formation est triple. Il s'agit d'abord de fournir aux étudiants une culture de base scientifique, il s'agit ensuite d'enseigner les bases fondamentales de la discipline informatique et enfin de donner une première compétence pour des développements informatiques professionnels. Cette approche prépare les étudiants à une poursuite d'étude en MASTER, tout en n'excluant pas pour certains d'entre eux une sortie vers le monde professionnel.

Deux principaux objectifs professionnels

Former des spécialistes de l'informatique et de ses fondements, métiers envisagés : recherche (public ou privé) et enseignement.
Former des spécialistes de l'informatique et de ses développements, métiers visés : technicien et ingénieur informaticien dans des sociétés de développement en informatique ou des services informatiques de diverses entreprises ou administrations.

Aide à la réussite

En première année

- Petits effectifs grâce aux cours/TD intégrés et travaux pratiques.
- Enseignants référents
- Tutorat étudiant
- DARE (Dispositif d'Accompagnement à la Réussite)

En Licence 3

- Un module d'accueil obligatoire est mis en place en L3 pour les étudiants ne provenant pas d'un parcours L1-L2 portail MPCIE (IUT, BTS et autres)

Poursuite d'étude | Insertion professionnelle

- Master Intelligence Décisionnelle
- Master Analyse, Conception et Développement en Informatique (ACDI)
- Autres masters Informatique



— Programme

Semestre 1

S1-UE1-MPCIE

Expression Ecrite
Anglais

S1-UE2-MPCIE Mathématiques

Math1 (analyse élémentaire)
Math2 (calcul algébrique élémentaire)

S1-UE3-MPCIE Informatique

Algorithmique 1

S1-UE4-MPCIE Physique et Chimie

Mécanique du point 1
Fondement de la chimie : atomistique

S1-UE5-MPCIE Economie

Economie 1

S1-UE6-MPCIE Au choix**Choix 1 : physique et chimie**

Mécanique du point 2
Evolution d'un système chimique

Choix 2 : économie

Macroéconomie

Semestre 3

S3-UE1-MPCIE

Anglais
Projet professionnel et personnel de l'étudiant

S3-UE2-MIE Mathématiques

Math 6 : algèbre linéaire
Math 7 : probabilité discrète et combinatoire

S3-UE3-I Informatique

Bases de données et conception

S3-UE4-MI-Informatique

Algorithmique 3

Semestre 5

UE1

Anglais

UE2

Fondement de l'informatique

UE3

Théorie des langages et compilation

UE4

Décomposition, conception et réalisation d'applications

UE5

Théorie de l'information et architecture

UE6

Programmation Orientée Objet en C++

UE7

Algorithmique des graphes

Semestre 2

S2-UE1-MPCIE

Anglais
Projet professionnel et personnel de l'étudiant

Culture numérique

S2-UE2-MPCIE

Mathématiques (géométrie analytique)

S2-UE3-MIE Informatique

Algorithmique 2

S2-UE4-MPCIE Informatique

Fondement de l'informatique 1
Développement web
Théorie des langages

Semestre 4

S4-UE1-MPCIE

Anglais
Projet professionnel et personnel de l'étudiant

S4-UE2-I-Informatique

Système et Administration

S4-UE3-I-Informatique

XML

S4-UE4-I-Informatique

Développement Web 2
Fondements de l'informatique 2

S4-UE5-I-Informatique

AOOP

Semestre 6 :

UE1

Bases de données

UE2

Développement Web

UE3

Programmation logique et fonctionnelle

UE4 Options (2 options parmi les options ouvertes compatibles)

O1 : Synthèse d'images

O2 : Traitement de données en Python

O3 : Développement d'interfaces graphiques avancées

O4 : Production automatisée de documents

O5 : Initiation à la programmation de systèmes intelligents

UE5 Projet ou Stage

Projet ou stage (8 semaines)
Suivi du projet ou stage

UE6

Projet professionnel et personnel de l'étudiant

UE7

Anglais

— Stage

Stage ou un projet tuteuré en semestre 6 (2 mois) :

Objectifs : immersion dans le monde professionnel, réalisation d'une application informatique d'envergure, produire un rapport, présenter oralement son travail.

— À noter

Possibilité d'ajouter **l'international à son cursus** des séjours d'études à l'étranger (année, semestre ou stage) sont offerts principalement lors des deuxième et troisième année de licence.