

SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTÉ

Licence | Informatique

- › Composante : Faculté des sciences
- › Ouvert en alternance : Non
- › Formation à distance : Non
- › Lieu d'enseignement : Angers
- › Campus : Campus Belle-beille

Parcours proposés

- › LI | MI - Parcours informatique

Présentation

Le portail Mi (Mathématiques, informatique) proposé en première année est destiné aux étudiants qui sont intéressés par des études dans ces deux disciplines, et peut conduire à une licence mention Informatique et à une licence mention Mathématiques

Le choix d'orientation a lieu en milieu de première année.

Objectifs

Les enseignements de la première année sont conçus de manière à apporter aux étudiants des bases solides en Mathématiques et Informatique et développer leur capacité d'autonomie par l'acquisition de compétences transversales (Méthodologie, Expression écrite et orale, etc.) ainsi que des compétences en langues et outils informatiques.

Savoir-faire et compétences

À l'issue de la première année, les principales compétences acquises sont :

- Être capable de concevoir des algorithmes simples en utilisant l'approche impérative et l'approche récursive ;
- Être capable d'écrire des programmes simples en C++ et Python ;
- Connaître le modèle relationnel et être capable d'écrire des requêtes SQL d'interrogation simples ;
- Utiliser un système Unix et ses commandes de base ;
- Connaître les bases du web et être capable de créer des pages HTML (+CSS) ;

– Assimiler les notions de mathématiques discrètes nécessaires pour appréhender les fondements de l'informatique en tant que discipline scientifique.

Les + de la formation

Aide à la réussite

- Enseignement par périodes (5 par an) et contrôles continus
- Dispositif BienvenUA = Parcours adaptés individualisés
- Tests de positionnement
- Méthodologie de Travail Universitaire
- Tutorat disciplinaires
- Enseignants référents
- Contrat pédagogique
- Petits effectifs grâce aux cours/TD intégrés

Admission

Conditions d'admission

L'accès à la LI M1 se fait en candidatant sur [Parcoursup](#) et requiert un Baccalauréat français ou équivalent.

[Parcoursup](#) doit être utilisé qu'il s'agisse d'une première inscription dans le supérieur ou d'une réorientation pour intégrer la LI.

Des modalités spécifiques s'appliquent, notamment via [Campus France](#), pour les titulaires d'un diplôme étranger équivalent.

> Si vous êtes demandeur d'emploi, cette formation est éligible au PROGRAMME RÉGION - Abondement CPF demandeurs d'emploi - Formations sup. Pour savoir si vous êtes éligible, [cliquez ici](#)

Pré-requis obligatoires

Pour intégrer dans de bonnes conditions le portail M1, il est nécessaire de suivre la spécialité Mathématiques en première et en terminale d'un baccalauréat série générale.

Pré-requis recommandés

Pour intégrer le parcours de première année, il est conseillé de suivre la spécialité Numérique et Sciences Informatiques en première et terminale. Cette spécialité constitue un « plus » pour le parcours Informatique, mais ne pas avoir suivi cette spécialité par choix ou parce qu'elle n'était pas proposée par le lycée n'empêchera pas de suivre et réussir dans le parcours Informatique.

En plus de la spécialité Mathématiques, il est conseillé de privilégier le choix de spécialités scientifiques en première et terminale.

Et après

Poursuite d'études

1 parcours en Licence 3 Mention Informatique

1 Master avec 2 parcours à l'Université d'Angers

- Conception et Développement
- Intelligence Artificielle

Infos pratiques

Contacts

Directeur des études

David Genest

✉ david.genest@univ-angers.fr

Responsable pédagogique L1

Touria Ait El Mekki

✉ touria.aitemekki@univ-angers.fr

Responsable pédagogique L2

Sylvain Lamprier

✉ sylvain.lamprier@univ-angers.fr

Responsable pédagogique L3

Igor Stéphan

✉ igor.stephan@univ-angers.fr

Contact administratif

Portail MI - MPC

✉ llmpc-mi.sciences@contact.univ-angers.fr

Contact administratif


L2 Informatique

✉ l2info.sciences@contact.univ-angers.fr

Lieu(x)

📍 Angers

Campus

 Campus Belle-beille

Programme

Organisation

Chaque année de licence est découpée en 5 périodes de 6 ou 7 semaines.

La LI est divisée en deux parties : les périodes 1 et 2 sont composées d'enseignements suivis par tous, et à partir de la période 3, deux parcours distincts sont proposés pour conduire à une spécialisation allant vers la mention visée : Mathématiques ou Informatique.

L1 | Mi – Parcours informatique

L1 | Mi – Parcours informatique

Année 1

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Anglais	UE				3
Anglais	Matière		2,66h	13,34h	
Expression écrite et orale	UE				2
Expression écrite et orale	Matière			2,67h	
Projet personnel et professionnel	UE				1
Projet personnel et professionnel	Matière		5,34h	1,33h	
Culture numérique	UE				1
Culture numérique	Matière			8h	
Concrétisation	UE				5
Concrétisation	Matière	4h		36h	
Bloc : Mathématiques	Bloc				13
Analyse élémentaire	UE				5
Analyse élémentaire	Matière				
Algèbre élémentaire	UE				5
Algèbre élémentaire	Matière				
Arithmétique dans Z	UE				4
Arithmétique dans Z	Matière	8h	20h		
Bloc : Fondements et algorithmique	Bloc				22
Algorithmique 1	UE				7
Algorithmique 1	Matière			22,67h	
Algorithmique 2	Matière				8
Algorithmique 2	Matière	8h	8h	20h	
Fondements de l'informatique 1	UE				6
Fondements de l'informatique 1	Matière	8h	16h		

Base d'informatique	UE			1
Bases d'informatique	Matière			
Bloc : Développement	Bloc			13
Développement web 1	UE			4
Développement web 1	Matière			
Linux	UE			2
Linux	Matière		8h	
Développement Python	UE			3
Développement Python	Matière	4h	16h	
Base de données 1	UE			4
Bases de données 1	Matière	5,33h	12h	

L2 | Informatique

Année 2

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Anglais 1	UE				2
Anglais 1	Matière			16h	
Anglais 2	UE				2
Anglais 2	Matière			16h	
Projet personnel et professionnel	UE				3
Projet personnel et professionnel	Matière	10,67h	13,33h	4h	
Algèbre linéaire	UE				7
Algèbre linéaire	Matière	24h	36h		
Algorithmique et programmation	Bloc				16
Algorithmique 3	UE				8
Algorithmique 3	Matière	13,34h	18,66h	22,67h	
Programmation orientée objet 1	UE				8
Programmation orientée objet 1	Matière	25,33h	22,67h	20h	
Fondements et théorie de l'informatique	Bloc				14
Fondements de l'informatique 2	UE				6
Fondements de l'informatique 2	Matière	24h	24h		
Théorie des langages 1	UE				6
Théorie des langages 1	Matière	25,33h	9,99h	9,99h	
Fondements de l'informatique 3	UE				2
Fondements de l'informatique 3	Matière	8h	8h		
Technologie de l'informatique	Bloc				16
Bases de données 2	UE				4
Bases de données 2	Matière	10,67h	9,33h	12h	
Développement web 2	UE				6
Développement web 2	Matière	20,07h	7,99h	0000000000000002h	
Systèmes GNU/Linux et Bash	UE				3

Systèmes GNU/Linux et Bash
Systèmes
Systèmes

Matière	8h	16h	
UE			3
Matière	12h	12h	

L3 | Informatique

Année 3

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Anglais 1	UE				2
Anglais 1	Matière			16h	
Anglais 2	UE				2
Anglais 2	Matière			16h	
3PE	UE				0
3PE	Matière			20h	
Stage choix 1 parmi 2	UE				6
Entreprise	Matière				
Laboratoire	Matière				
Choix de 2 UE parmi les 4	UE				4
Synthèse d'image	Matière	6,33h		17,67h	
Initiation aux systèmes intelligents	Matière	7h	3,33h	13,67h	
Développement d'interfaces graphiques	Matière	4h		20h	
Introduction au machine learning avec Python	Matière	7h	4,67h	12,33h	
Fondement	Bloc				15
Fondements de l'informatique 4	UE				3
Fondements de l'informatique 4	Matière	10h	10h		
Théorie des langages 2 et compilation	UE				6
Théorie des langages 2 et compilation	Matière	20h	16h	12h	
Architecture des ordinateurs	UE				6
Architecture des ordinateurs	Matière	20h	11,6h	4,2h	
Algorithmique et programmation	Bloc				16
Programmation logique	UE				3
Programmation logique	Matière	10h	6h	8h	
Programmation fonctionnelle	UE				3
Programmation fonctionnelle	Matière	10h	6h	8h	
Algorithmique des graphes	UE				3
Algorithmique des graphes	Matière	12h	4h	8h	
Programmation orientée objet 2	UE				7
Programmation orientée objet 2	Matière	20h		44h	
Technologie de l'informatique	Bloc				15
Traitement de données	UE				
Traitement de données	Matière	6,67h		13,33h	3
Base de données 3	UE				6

Base de données 3
Développement web 3
Développement web 3

Matière	12h	12h	16h	
UE				6
Matière	13,33h		26,67h	