

L3 parcours Informatique

Niveau de diplôme
Bac +3

ECTS
60 crédits

Durée
1 an

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Présentation

La licence 3 informatique permet d'acquérir un socle solide de connaissances et de compétences théoriques et pratiques en informatique (programmation impérative, objets, fonctionnelle, bases de données, technologies Web, réseaux, interface homme-machine, etc.).

Elle est principalement orientée vers une poursuite d'étude en master informatique, mais elle permet également d'intégrer directement le marché du travail sur des emplois de niveau Bac+3 (par exemple, analyste-programmeur ou webmestre).

Un Cursus Master Ingénierie (CMI) est adossé à la licence 3 informatique. Il permet une ouverture vers d'autres disciplines connexes à l'informatique, un renforcement du lien avec la recherche et une ouverture à l'international.

Objectifs

La licence 3 informatique a pour objectif de former des étudiants ayant un socle solide de connaissances et de compétences théoriques et pratiques en informatique.

Elle est construite de façon suffisamment généraliste pour permettre d'intégrer des masters variés comme, par exemple, le master informatique de l'Université de Poitiers (composé des trois parcours « Conception Logicielle », « Gestion et Analyse de Données » et « Informatique Embarquée »).

Elle permet également une insertion professionnelle à niveau Bac+3 sur des métiers tels que développeur informatique ou webmestre.

Savoir-faire et compétences

La licence 3 informatique permet d'acquérir de nombreuses compétences en informatique telles que :

- mettre en oeuvre différents principes de programmation (impérative, fonctionnelle, objet, système) pour coder un programme informatique ;
- savoir concevoir et exploiter une base de données relationnelle ;
- savoir concevoir et développer un site Web dynamique ;
- être capable d'installer et de configurer un réseau local TCP/IP ;
- savoir programmer une interface homme-machine.

La licence 3 informatique permet également d'acquérir des compétences organisationnelles, relationnelles et linguistiques (travailler en équipe, être capable de s'exprimer en anglais, etc.).

Organisation

Stages

Stage : Obligatoire

Durée du stage : 1 mois minimum

Stage à l'étranger : Possible

Admission

Conditions d'admission

- Accès de droit à la Licence 3 informatique pour les titulaires d'une Licence 2 informatique.
 - Sur dossier pour les autres cas (BTS, IUT, CPGE, etc.).
- Cette formation est également accessible aux adultes qui désirent reprendre des études (salariés, demandeurs d'emploi...) titulaires du diplôme requis ou bénéficiant d'une validation d'acquis (VAPP, VAE). [# En savoir plus..](#)

Et après

Poursuite d'études

- Poursuivre par un master informatique comme celui de l'Université de Poitiers (composé des trois parcours « Conception Logicielle », « Gestion et Analyse de Données » et « Informatique Embarquée »).
- Admission sur dossier en école d'ingénieurs.

Insertion professionnelle

Analyste-programmeur, développeur informatique, gestionnaire de bases de données, concepteur intégrateur, webmestre, gestionnaire de parc informatique, intégrateur web, technicien de maintenance en informatique, etc.

Concours administratifs de niveau Bac+3

Infos pratiques

Autres contacts

[# Sylvie DUCLAUD](#) 05 49 49 74 71

Lieu(x)

[# Futuroscope](#)

Programme

Organisation

Sur les 30 ECTS que compte chaque semestre, 24 sont consacrés aux disciplines informatiques et 6 à l'anglais et à la préprofessionnalisation (rédaction de CV, compréhension du marché du travail en informatique, sensibilisation à la gestion de projet, etc.). Un stage d'un mois minimum est réalisé en fin d'année.

Mode full (title / type / CM / TD / TP / credits)

L3 parcours Informatique

Semestre 5

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Algorithmique et programmation 3	UE	10h	20h	20h	6 crédits
Programmation orientée-objet	UE	18h	14h	18h	6 crédits
Programmation avancée en C	UE	10h		40h	6 crédits
UE4 à choix	UE				6 crédits
Mathématiques pour l'informatique	UE	14h	26h	10h	6 crédits
Option Parcours International	UE				6 crédits
LV2 (Langue Vivante) : allemand ou espagnol ou Italien avec renforcement anglais	UE				6 crédits
LV1 : Anglais renforcé	MATIERE		16,5h		
LV2 au choix	MATIERE		24h		
LV2 Espagnol	MATIERE		16,5h		
LV2 Allemand	MATIERE		16,5h		
LV2 Italien	MATIERE		16,5h		
LV2 (Langue Vivante) : arabe ou chinois ou portugais ou russe	UE				6 crédits
Portugais	MATIERE		40h		
Russe	MATIERE		40h		
Arabe	MATIERE		40h		
Chinois	MATIERE		40h		
UE5 Anglais et professionnalisation (S5)	UE	1h	10h	6h	6 crédits
Gestion de projet (S5)	MATIERE				
Outils de communication professionnelle et préparation au stage (français et anglais) (S5)	MATIERE	1h			
Communication en langue anglaise contextualisée (S5)	MATIERE				
Anglais généraliste (S5)	MATIERE				

Semestre 6

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Bases de données 2	UE	10h	20h	20h	6 crédits
Programmation des interfaces homme-machine	UE	12h		38h	6 crédits
Technologies du Web 2	UE	10h		40h	6 crédits
UE4 à choix	UE				6 crédits
Programmation fonctionnelle et théorie des langages	UE	14h	20h	16h	6 crédits
Programmation fonctionnelle	MATIERE	8h	6h	10h	
Théorie des langages, analyse lexicale	MATIERE	6h	14h	6h	
Option Parcours International	UE				6 crédits
LV2 (Langue Vivante) : allemand ou espagnol ou Italien avec renforcement anglais	UE				6 crédits
LV1 : Anglais renforcé	MATIERE		16,5h		
LV2 au choix	MATIERE		24h		
LV2 Espagnol	MATIERE		16,5h		
LV2 Allemand	MATIERE		16,5h		
LV2 Italien	MATIERE		16,5h		
LV2 (Langue Vivante) : arabe ou chinois ou portugais ou russe	UE				6 crédits
Portugais	MATIERE		40h		
Russe	MATIERE		40h		
Arabe	MATIERE		40h		
Chinois	MATIERE		40h		
UE5 Anglais et professionnalisation (S6)	UE		12h	5h	6 crédits
Gestion de projet (S6)	MATIERE			5h	
Outils de communication professionnelle et préparation au stage (français et anglais) (S6)	MATIERE		2h		
Anglais généraliste et communication en langue anglaise contextualisée (S6)	MATIERE		10h		
Pratique professionnelle : stage ou projet de fin d'études (S6)	STAGE				

UE = Unité d'enseignement

EC = Élément Constitutif