

PRÉCISER SON PROJET

JULIEN GIRAUD
G1S3

Sommaire

- Que faire après le DUT ?
- Présentation des licences informatique
- Précision du projet
- Projet finale ?

Que faire après le DUT ?

Insertion professionnelle Licence générale en Informatique Licence professionnelle

École d'ingénieur École d'ingénieur en alternance Master informatique...

Master en alternance... Spécialisation en Web Spécialisation en Réseau

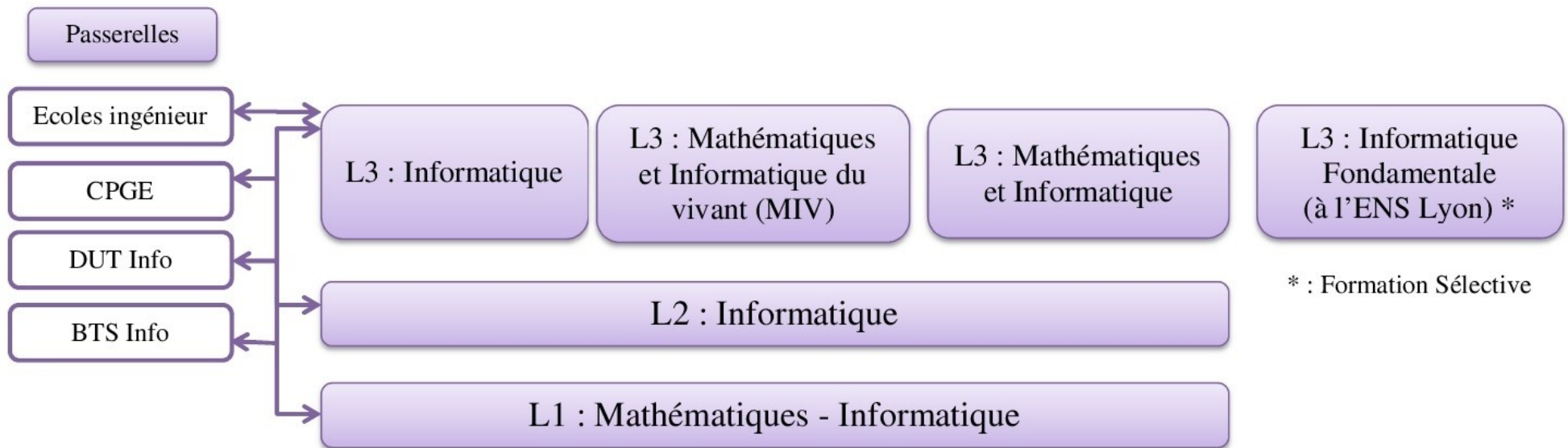
Spécialisation en Cybersécurité Double Master Magicien

Spécialisation en droit informatique Spécialisation en commerce

Mes critères

- Une fin d'étude à bac + 5 en Informatique
 - Situé à Lyon
 - Pas d'école d'ingénieur ou équivalent
 - De l'alternance
- Licence + Master en alternance

Les licences en informatique



Source : licence-info.univ-lyon1.fr/

La licence informatique générale → à Nauthibus



L3 informatique

Liste des Unités d'Enseignement (UE) :

| | | | | | | | |
|----|------------------------------|-----------------------------|-------------------|---------------------------|--------------------------------|----------------------------|------------------|
| S5 | Réseaux 6* | Algorithmique, Pro... 6* | Logique... 3* | Théorie ... 3* | Transversale 5 6* | Base de données a... 6* | |
| S6 | Algorithmique et Pr... 6* | Analyse ... 3* | Algorith... 3* | Projet Informatique 6* | Stage de découverte d... 7* | TRIP... 2* | Program... 3* |

UE Obligatoire UE Optionnelle UE Libre

* Nombre de crédits de l'UE

+ Stage de 3 mois

Source : offre-de-formations.univ-lyon1.fr/parcours-12/informatique.html

L3 informatique

Compétences acquises dans cette formation :

- Connaître les principes d'algorithmique afin de pouvoir concevoir un programme pertinent répondant à un problème donné
- Connaître les différents paradigmes de programmation : itérative, récursive, procédurale, fonctionnelle, orientée objet
- Savoir mettre en œuvre des algorithmes en utilisant des langages de programmation variés et leurs outils de mise au point associés
- Savoir mettre en œuvre (implantation), évaluer et choisir les différents types de données selon le problème posé
- **Savoir analyser un algorithme/programme afin d'en connaître les coûts mémoire et d'exécution**
- Concevoir et réaliser en programmation orientée objet
- Lire ou exprimer des spécifications complexes avec des formalismes abstraits (UML)
- Savoir planifier les étapes du développement d'un projet informatique
- Connaître l'architecture matérielle et logicielle des ordinateurs
- Connaître les différents systèmes d'exploitation
- Connaître l'architecture d'Internet, ses principaux protocoles, l'adressage et le routage IP
- **Savoir mettre en œuvre un réseau local et le raccorder à Internet**
- Connaître les principes et les contraintes de la programmation concurrente
- Utiliser une base de données relationnelle
- Concevoir un schéma de base de donnée relationnelle
- **Optimiser les performances d'une base de données relationnelle**



Compétence nouvelle

Entrée en L3 informatique depuis un DUT

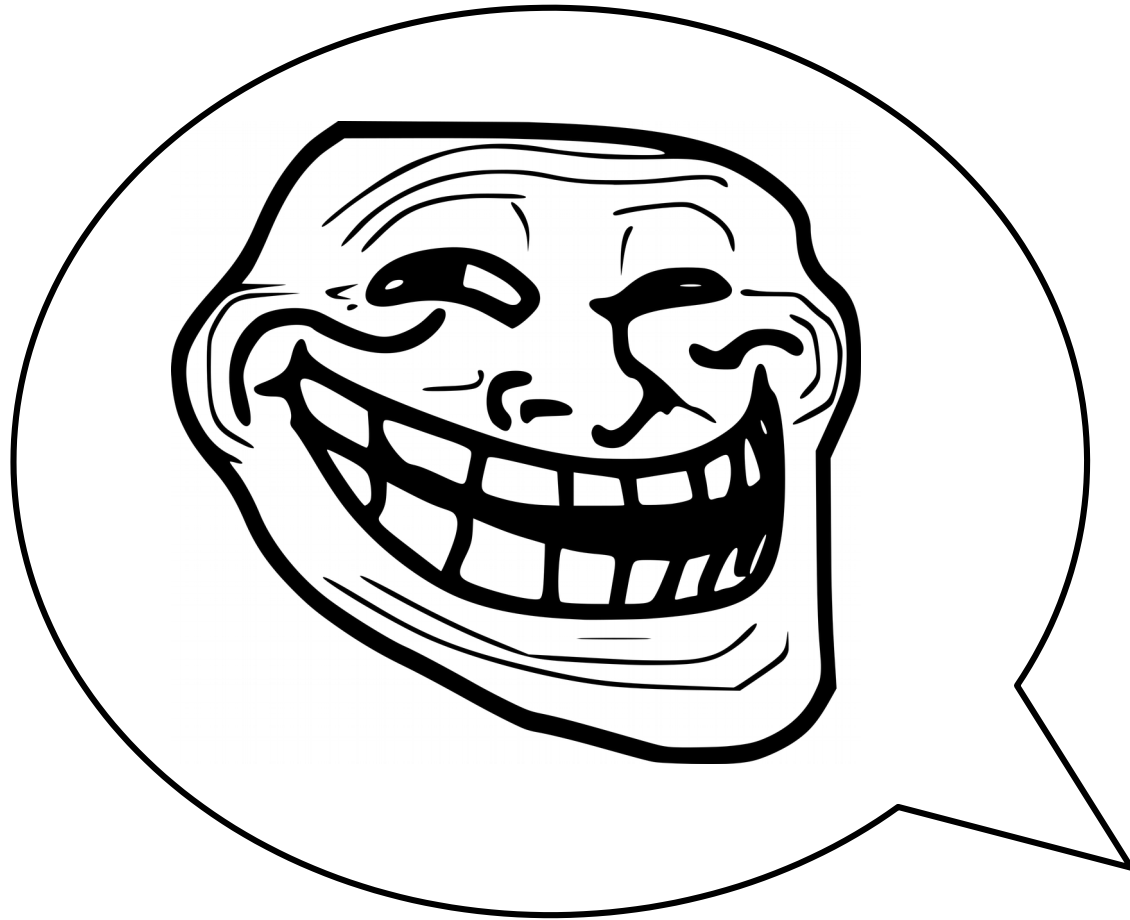
En théorie :

- Il faut présenter un dossier à la commission pédagogique
- L'admission fait sur dossier

En pratique :

- Il y a environ 200 places disponibles
- Avec plus de 11 de moyenne on est accepté sans problème
- En dessous de 11 de moyenne notre dossier est étudié de plus près

Et après la licence ?



Déjà, il faudrait finir le DUT.

Merci