



LICENCE EN INFORMATIQUE ET MULTIMEDIA

Objectifs de la Formation

La licence en informatique et multimédia permet à l'étudiant d'acquérir, le long des trois années, un ensemble de compétences et de connaissances dans les domaines de :

- l'informatique : la conception et le développement des systèmes, des logiciels et des applications.
- Le multimédia : les données multimédia (image, son, vidéo et texte) sont abordées selon plusieurs plans : acquisition/transformation, représentation, manipulation, organisation sémantique
- Le web : Le design, la conception et le développement des sites web.

Débouchés/ Perspectives professionnelles

Les possibilités d'insertion professionnelle sont donc très larges, elles concernent toutes les structures (entreprise, associations, administrations, éditeurs de logiciels).

En ce qui concerne les débouchés professionnels, vous avez au niveau bac+3, déjà des opportunités de métiers :

- Designer de sites web
- Développeur d'applications web
- Développeur d'applications mobiles
- Développeur informatique
- Développeur Multimédia
- Testeur des applications
- Intégrateur de solutions informatiques
- Monteur image et son
- Infographiste
- Concepteur et développeur des jeux électroniques

Perspectives Académiques

Les futurs diplômés de cette formation pourront poursuivre un master professionnel à SESAME ou au sein du CNAM Paris. Ils peuvent également poursuivre d'autres masters dans les établissements publics

Organisation de la formation

S1	S2	S3
Mathématique 1	Mathématique 2	Probabilité et statistique
Algorithmique et Programmation 1	Algorithmique et programmation 2	Théorie des langages et des Automates
Système d'exploitation 1	Programmation Python	Graphes et optimisation
Logique formelle	Système d'exploitation 2	Conception des Systèmes d'Information
Technologies Multimédias	Fondements des réseaux	Programmation Java
Anglais 1	Fondements des bases de données	Ingénierie des Bases de Données
Techniques de communication 1	Anglais 2	Services des Réseaux
Atelier Programmation 1	Techniques de communication 2	Anglais 3
Anglais 1	Culture et Compétences Numériques	Gestion d'entreprise
		C++
		Développement personnel
S4	S5	S6
Numérisation et codage des objets Multimédias	Framework & technologies Big Data	Stage en entreprise (PFE) De 4 à 6 mois (Rédaction d'un rapport + Soutenance)
Traitement d'images numériques	Virtualisation et Cloud	
Infographie	Architecture SOA et services web	
Technologies et programmation web	Techniques d'indexation et de référencement	
Développement d'applications mobiles	Réalité virtuelle et réalité augmentée	
Fondements & Programmation IA	Maillage 2D/3D	
Tests de logiciels (Certification ISTQB)	Développement d'applications web et multimédia(JEE, .Net..)	
Anglais 4	Anglais 5	
Droit informatique, protection des données et éthique	Entreprenariat	
Projet fédéré (méthode Agile)	Préparation à l'environnement professionnel	
Physique Multimédia	Animation 2D avancée	
Animation 2D	Animation 3D	

Stage d'été obligatoire de 6 semaines après la deuxième année avec la rédaction d'un rapport et une soutenance devant un jury.

Conditions d'admission

- Admission en première année de licence : les étudiants titulaires d'un baccalauréat scientifique (Mathématiques, Sciences Expérimentales, Sciences Techniques, Sciences Informatiques) ou d'un diplôme admis en équivalence.
- Admission en deuxième année de licence : les étudiants qui ont réussi une année d'études supérieures dans la spécialité ou dans des spécialités connexes après étude de leurs dossiers.
- Admission en troisième année de licence : les étudiants qui ont réussi deux années d'études supérieures dans la spécialité après étude de leurs dossiers.