



FORMATION INITIALE : PARCOURS LICENCE

SYSTEMES INFORMATIQUES

ET GENIE LOGICIEL

SIGL



```
*return show("Page2", "Page2");* > show page 2 </pre>
```

CARACTERISTIQUES DE LA FORMATION

Formation diplômante accessible en formation initiale

Durée de la formation
3 ans (6 semestres)

Grade
Licence (BAC +3)

OBJECTIFS DE LA FORMATION

L'objectif de la formation en Licence RTEL est de former des techniciens supérieurs opérationnels et capables de participer activement à des projets professionnels des entreprises spécialisées dans le domaine des réseaux et Télécommunications.

COMPETENCES ACQUISES

A l'issue de la formation, l'étudiant est capable de :

- ✓ installer, configurer et maintenir un réseau informatique ;
- ✓ développer des applications mobiles et web ;
- ✓ concevoir des bases de données ;
- ✓ créer des sites web ;
- ✓ analyser les besoins et mettre en œuvre une méthodologie de description et de conception de logiciel en utilisant un atelier de génie logiciel ;
- ✓ expliquer le fonctionnement d'une entreprise ;
- ✓ travailler en équipe en développant des capacités de communication et de relations interpersonnelles.

CONDITIONS D'ACCES

- Après l'admission au concours, l'étudiant doit valider
- ✓ la première année de tronc commun en Systèmes Réseaux Informatiques et Télécommunications (SRIT).



METHODES D'ENSEIGNEMENT

Les méthodes d'enseignement sont celles de la Pédagogie Classique et Active, notamment :

Cours magistraux, travaux dirigés et pratiques

Conférences et séminaires

Coaching pédagogique et professionnel (projets et mémoire de stage)

POURSUITE DES ÉTUDES

Poursuite des études en master (sur concours)

INSERTION PROFESSIONNELLE

- ✓ Développeur d'applications mobiles et web ;
- ✓ Technicien support utilisateur;
- ✓ Testeur et intégrateurs de solutions web ;
- ✓ Assistant Architecte de systèmes et réseaux ;
- ✓ Paramètreur de progiciels .

CONTENU DE L'ENSEIGNEMENT

LICENCE 1 (S1)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Eléments d'algèbre	Logique et raisonnements mathématiques	5
	Structures algébriques	
Fonctions à variables réelles	Fonctions d'une variable réelle	6
	Fonctions à plusieurs variables réelles	
Initiation à la programmation	Algorithme	6
	Programmation Python	
Initiation aux systèmes d'exploitation	Introduction aux systèmes d'exploitation	3
	Introduction à LINUX/UNIX	
Architecture des ordinateurs et logiciels scientifiques	Architecture des ordinateurs	3
	Logiciels scientifiques	
Communication et Développement personnel	Technique d'expression française	3
	Développement personnel	
Droit	Introduction au droit	2
Anglais	Anglais	2
TOTAL CREDIT		30

LICENCE 1 (S2)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Algèbre	Algèbre linéaire	4
complément sur les fonctions à variables réelles	Complément sur les fonctions à variables réelles	4
Algorithmique et Programmation	Structures de données complexes et langage C	4
	Programmation orientée objet (C++)	
Merise	Merise 1 & 2	4
UML	UML	4
Systèmes d'exploitation et shell	Système d'exploitation	3
	Linux/UNIX et shell	
Communication et Développement personnel	Technique d'expression française	3
	Développement Personnel	
Analyse économique	Analyse économique	2
Anglais	Anglais	2
TOTAL CREDIT		30

CONTENU DE L'ENSEIGNEMENT

LICENCE 2 (S3)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Analyse numérique et optimisation	Analyse numérique	4
	Optimisation linéaire	
Algorithmique et Programmation	Structure de données complexes et langage C	4
	POO (C++)	
Systèmes d'exploitation et SHELL	Introduction aux Systèmes d'exploitation	4
	Introduction à LINUX/UNIX	
Merise et UML	Merise 1 & 2	6
	Initiation à l'UML	
Programmation WEB	Langage du WEB (Architecture client/serveur, XHTML/CSS, PHP)	6
	Méthodologie de création de site WEB	
Communication et développement personnel	Anglais	4
	Français	
	Developpement personnel	
OGE	Organisation et gestion des entreprises	2
TOTAL CREDIT		30

LICENCE 2 (S4)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Mathématiques appliquées	Probabilité et statistique	5
	Graphes et applications	
Génie logiciel	Génie logiciel	6
	Technologie XML	
Infographie	Infographie	4
	Communication graphique	
Réseaux et services	Réseaux et services	4
JAVA	JAVA	3
Developpement des BD	Developpement des Bases de Données	3
Projet-APP2	Projet-APP2	2
Communication et développement personnel	Anglais	3
	Français	
	Sport / Chinois	
TOTAL CREDIT		30

CONTENU DE L'ENSEIGNEMENT

LICENCE 3 (S5)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Systèmes et sécurité	Administration et sécurité	4
	Programmation système	
Atelier de génie logiciel	Atelier de génie logiciel	5
	Initialisation à l'IA	
Développement DotNet	POO (MVC)	4
	Programmation .NET	
Entrepreneuriat et droit	Entrepreneuriat	4
	Droit des Télécommunications/TIC	
Communication et développement personnel	Anglais	4
	Français	
	Développement personnel	
Réseaux et systèmes avancés	Réseaux et systèmes avancés	2
Maintenance Informatique	Maintenance Informatique	2
Développement mobile	Développement mobile	3
Comptabilité	Comptabilité d'entreprise	2
TOTAL CREDIT		30

LICENCE 3 (S6)

Intitulé des Unités d'Enseignement	Eléments constitutifs	CECT UE
Atelier de formations professionnelles	Séminaires	4
Projet-APP3	Projet-APP3	10
Stage	Stage	10
Gestion de projets	Gestion de projets	2
Administration des BD	Administration des BD (Oracle)	3
Communication et développement personnel	Sport / Chinois	1
TOTAL CREDIT		30

