

Maquette des enseignements

L2 INFORMATIQUE - 2025-2026

			VOLUME HORAIRE					
	ECTS	Coef	Lib long	CM	TD	TP	Stage et autre	Total heures étudiant
Semestre 3	30	30	SEMESTRE 3 - L2 - INFORMATIQUE	84	165	0	0	249
	11	11	S3UE1 - Informatique (compétences disciplinaires)	33	57	0		90
	5	5	Base de données	15	21			36
	6	6	Architecture des ordinateurs	18	36			54
	6	6	S3UE2 - Spécialisation (compétences spécifiques)	36	42	0		78
	4	4	Bases d'analyse	18	18			36
	2	2	1 option au choix :	18	24	0		42
	2	2	<i>Algèbre Linéaire avancée</i>	18	24			42
	2	2	<i>Introduction à la gestion et au management</i>	22				22
	2	2	<i>Connaissance du système éducatif</i>	22				22
	2	2	S3UE3 - Transverses (compétences transverses)	0	21	0		21
	1	1	Anglais		15		3	15
	1	1	1 option au choix :	0	6	0		6
	1	1	<i>Mieux se connaître et exprimer son parcours</i>		6		6	6
	1	1	<i>Valorisation engagement étudiant</i>				2	2
	11	11	S3UE4 - Programmation	15	45	0		60
11	11	Programmation C	15	45			60	
Semestre 4	30	30	SEMESTRE 4 - L2 - INFORMATIQUE	120	199,5	0		319,5
	16	16	S4UE1 - Algorithmique, programmation et architecture (disc)	42	94,5	0		136,5
	9	9	Algorithmique et structures de données	24	43,5			67,5
	3	3	Projet de programmation et compétences numériques	6	30		18	36
	4	4	Algorithmique des images	12	21			33
	8	8	S4UE2 - Web et données (compétences disciplinaires)	33	39	0		72
	4	4	Programmation web	15	21			36
	4	4	Théorie de l'information, Cryptographie	18	18			36
	5	5	S4UE3 - Spécialisation (compétences spécifiques)	45	51	0		96
	3	3	Calcul intégral et séries numériques	18	24			42
	2	2	1 option au choix :	27	27	0		54
	2	2	<i>Introduction aux pédagogies</i>	22	2			24
	2	2	<i>Algèbre et géométrie</i>	27	27			54
	2	2	<i>Théorie des jeux</i>	22				22
	1	1	S4UE4 - Transverses (compétences transverses)	0	15	0		15
	1	1	Anglais		15		3	15