



CONTACTS

Secrétariat :

03 59 63 22 20/21

iut-info@univ-lille.fr

IUT A de Lille

Département INFO

Av Paul Langevin - Cité scientifique

BP 90179

59653 Villeneuve d'Ascq CEDEX



Dossier de candidature disponible sur www.iut-a.univ-lille.fr rubrique « Candidature »

L'admission repose sur l'examen du dossier scolaire complété par un test de positionnement.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Former des développeurs capables de s'adapter aux évolutions constantes du domaine et pouvant intégrer le monde professionnel à l'issue du DUT ou poursuivre leurs études.

Compétences acquises durant la formation :

- analyse / capacités relationnelles et de communication
- conception / capacité d'abstraction et de synthèse
- développement / capacités techniques et travail en équipe

Le DUT Informatique ne forme pas des programmeurs, mais des développeurs de logiciels : applications pérennes appelées à évoluer. Ils interviennent dans les services informatiques d'entreprises, d'administrations et dans des entreprises de service du numérique (ESN).

CONDITIONS D'ADMISSION

Le DUT Informatique est organisé sur 4 semestres et accessible en formation initiale, en formation continue et en alternance pour la deuxième année (contrat de professionnalisation).

Une connaissance préalable du domaine informatique et une connaissance générale de ce qu'est la programmation est souhaitable (option ISN, SIN).

Peuvent être admis :

- **EN FORMATION INITIALE** : les titulaires d'un baccalauréat S, STI2D ou d'une autre mention si la spécialité et la motivation sont en adéquation avec la formation informatique.
- **EN FORMATION CONTINUE** : les personnes engagées ou non dans la vie active, possibilité de validation des études, des expériences et acquis professionnels.
- **EN FORMATION EN ALTERNANCE (en 2^e année)** : les étudiants en contrat de professionnalisation.
- **CANDIDATS SCOLARISÉS DANS LES ÉTABLISSEMENTS ÉTRANGERS** : les candidats ressortissants CEF (centre pour les études en France) doivent se connecter sur le site Campus France de leur pays.

CONTENU DE LA FORMATION

Unités d'enseignement	Matières	S1	S2	S3	S4
UE 1 - Informatique	Systèmes informatiques	X	X		
	Algorithmique	X		X	
	Programmation	X	X	X	X
	Langages			X	X
	Architecture matérielle		X		
	Systèmes d'exploitation			X	
	Réseaux		X	X	X
	Web - internet - mobilité			X	X
	Bases de données	X	X		
	Conception de documents et d'interfaces numériques	X	X		
	Analyse, conception et développement d'applications				X
	Volume horaire	261	234	263	136
UE 2 - Cultures scientifique, sociale et humaine	Mathématiques	X	X	X	X
	Expression - communication	X	X	X	X
	Anglais*	X	X	X	X
	Economie - gestion - droit	X	X	X	X
	Volume horaire	182	208	186	128
UE 3 - Méthodologie et projet	Projet personnel et professionnel	X	X	X	
	Projet tuteuré (300h de travail personnel)	X	X	X	X
	Volume horaire	40	32	78	34
UE 4	Stage (10 semaines minimum)				X



* Une deuxième langue vivante peut être étudiée, la note peut être comptée comme «bonus» à la note d'anglais.

ORGANISATION DES ÉTUDES

Répartition des enseignements :

42 %

travaux pratiques

38 %

travaux dirigés

20 %

cours magistraux

Pédagogie : les enseignements sont articulés autour de projets de semestre qui constituent un fil rouge entre différentes matières et permettent de mobiliser les concepts acquis lors des enseignements :

- S1 : développement d'un projet ludo-pédagogique en binômes
- S2 : initiation à la gestion de projet en équipe de 6
- S3 : développement d'applications en lien avec les mathématiques
- S4 : projets émanant de créateurs d'entreprises (semaine agile)

Professionnalisation : en plus du stage d'au moins 10 semaines, le projet tuteuré de S4 consiste en la réalisation d'un prototype répondant aux demandes de créateurs d'entreprises.

International : 30% des étudiants effectuent leur stage à l'étranger dans le cadre des échanges Erasmus et hors Europe (Canada, Japon).



APRÈS LE DUT

Métiers visés : analyste-programmeur, développeur d'applications web, développeur d'applications mobiles, développeur front end, administrateur BDD, analyste d'exploitation, responsable de parc informatique...

Poursuites d'études (80%) : licence professionnelle (DA2I, CGIR), licence générale parcours Informatique, puis master Informatique, école d'ingénieur

POINTS FORTS DE LA FORMATION

- Équipe pédagogique mixte : professionnels/enseignants/enseignants-chercheurs
- Accompagnement individualisé des étudiants :
 - dans le cadre de programmes de soutien
 - réalisation d'un eportfolio
- Organisation de journées de simulations d'embauches en partenariat avec les entreprises
- Pratiques novatrices : serious game, méthode agile...
- Supports technologiques variés : tablettes, smartphones, raspberry pi...
- Médiation scientifique pour les collèges et écoles primaires au travers d'actions d'initiation à la programmation