

Licence 3 MIAGE

Méthodes Informatiques Appliquées à la Gestion des Entreprises

Compétences développées en Licence 3 MIAGE

Compétences disciplinaires

- Mettre en œuvre des outils informatiques pour des applications relevant de la gestion.
- Appliquer des approches raisonnées de résolution de problèmes par décompositions et/ou approximations successives et mettre en œuvre des méthodes d'analyse pour concevoir des applications et algorithmes à partir d'un cahier des charges partiellement donné.
- Mettre en œuvre des techniques algorithmiques et de programmation (principalement objet) et se servir aisément d'au moins un langage de programmation.
- Concevoir le traitement informatisé d'informations de différentes natures, telles que des données, des images et des textes.
- Choisir, sur des critères objectifs, les structures de données et construire les algorithmes les mieux adaptés à un problème donné.
- Analyser et interpréter les résultats produits par l'exécution d'un programme.
- Expliquer et documenter la mise en œuvre d'une solution informatique.
- Concevoir, implémenter et exploiter des bases de données.

Compétences préprofessionnelles

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- Se mettre en recul d'une situation, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Compétences transversales et linguistiques

- Identifier et sélectionner diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation avec esprit critique.
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Se servir aisément de la compréhension et de l'expression écrites et orales dans au moins une langue vivante étrangère.

Enseignements de la Licence 3 MIAGE

Les enseignements s'organisent autour des suivantes unités d'enseignement, qui concernent l'informatique et la gestion :

- **Semestre 1 (266 heures de cours) :**
 - Marketing et Environnement de l'Entreprise : 6 ECTS¹, 54h²
 - Les fondements du marketing numérique
 - Environnement économique et financier de l'entreprise
 - L'entreprise Innovante et ses environnements
 - Systèmes et Réseaux : 6 ECTS, 54h
 - Conception Objet et Programmation : 6 ECTS, 54h
 - Découverte du Métier 5 : 6 ECTS
 - Méthodologie du Génie Logiciel : 24h
 - Suivi Alternance : 3h
 - UE Transversale : 6 ECTS,
 - Langue vivante étrangère 5, 20h
 - Compétences informationnelles 3, *intègrement en distanciel*
 - Compétences numériques 3, *intègrement en distanciel*
- **Semestre 2 (269 heures de cours) :**
 - Stratégie de gestion comptable & management de l'Innovation : 6 ECTS, 54h
 - Gestion et stratégie comptable de l'entreprise
 - Management Stratégique de l'Innovation
 - Approfondissement Base de Données : 6 ECTS, 54h
 - Analyse des Besoins et Application Web : 6 ECTS, 54h
 - Découverte du métier : 6 ECTS,
 - Méthodologie du Conception Objet et Programmation : 27h
 - Suivi Alternance : 3h
 - UE Transversale : 6 ECTS, 20h
 - Langue vivante étrangère 6, 20h

¹ European Credit Transfer Scale, 1 ECTS = 25-30 heures du travail étudiant, y compris le travail personnel fait en dehors des locaux de l'université ou le suivi des cours en distanciel.

² Les heures sont des heures du présentiel-étudiant, c.-à-d. des heures en présentiel qui un étudiant passe dans les locaux de l'université.

- Compétences écrites 3, *intègrement en distanciel*
- Compétences pré-professionnalisation 3, *intègrement en distanciel*