

Niveau :	<b>BUT 1</b>					Année 2022-2023
Domaine :	SCIENCES TECHNOLOGIES SANTÉ					<b>BUT1</b>
Mention :	<b>INFORMATIQUE Nevers</b> <i>Parcours développement d'applications</i>					
Volume horaire étudiant :	115 h	340 h	388 h		175 h	<b>843 h</b>
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	stage ou projet	Total hors projet
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais			

**Contacts :**

Responsable de formation	Scolarité – secrétariat pédagogique
<p>Maxime BERGER P.R.A.G. <a href="mailto:maxime.berger@iut-dijon.u-bourgogne.fr">maxime.berger@iut-dijon.u-bourgogne.fr</a></p>	<p>Responsable du service scolarité Dante PARINI ☎ 03.80.39.64.10 <a href="mailto:scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr">scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr</a></p> <p>Suivi scolarité : BUT INFO ☎ 03.80.39.65.69 <a href="mailto:n.benhaddou@iut-dijon.u-bourgogne.fr">n.benhaddou@iut-dijon.u-bourgogne.fr</a></p> <p>Secrétariat Pédagogique : Alexandra De Oliveira ☎ 03.86.71.50.47 <a href="mailto:info-sec-nev@iut-dijon.u-bourgogne.fr">info-sec-nev@iut-dijon.u-bourgogne.fr</a></p>
Composante(s) de rattachement : IUT DIJON-AUXERRE site de Nevers 26 rue de l'Université 58000 Nevers	

**Objectifs de la formation et débouchés :**

## ■ Objectifs :

Les départements Informatique des IUT forment en trois ans les informaticiens qui participent à la conception, la réalisation et la mise en œuvre de solutions informatiques répondant aux besoins de transformation numérique des organisations. Le technicien supérieur en informatique exerce son activité au sein des entreprises de services du numérique (ESN), des éditeurs de logiciels, des DSI des

entreprises (banques, assurances, grande distribution, industrie, plateformes e-commerce...) et des administrations. Il met ses compétences spécialisées en informatique au service des entreprises (finance, comptabilité, ressources humaines, logistique, production, etc). À l'issue de la formation, l'informaticien diplômé exerce ses missions de manière autonome, ou peut, dans une structure importante, travailler sous la direction d'un chef de projet.

La formation s'appuie sur l'acquisition de savoirs fondamentaux en développement informatique et web par l'apprentissage de langages de programmation les plus utilisés, en administration des systèmes et réseaux, en bases de données et en conduite de projets ; l'accent est mis sur la communication écrite et orale, y compris en langue anglaise, et sur l'importance du travail en groupe pour intégrer une équipe projet.

Les titulaires du B.U.T. Informatique compétents sur les plans technique et méthodologique, sont également sensibilisés aux problématiques actuelles (sécurité des données, cloud computing, intelligence artificielle...), aux questions sociétales, juridiques, éthiques et environnementales liées aux usages du numérique.

■ Débouchés du diplôme (métiers ou poursuite d'études) :

Le B.U.T. informatique permet d'exercer une activité dans le secteur public ou privé, notamment dans les ESN (Entreprises de Services du Numérique).

Les domaines sont variés : télécommunications, banques, assurances, grande distribution, industries, défense, éditeurs de logiciels...

Quelques exemples de métiers :

- Concepteur-développeur (mobile, web, IOT, jeux vidéo, d'applications etc.)
- DevOps
- Testeur
- Lead developer (selon les secteurs et les technologies)
- Développeur Big Data, administrateur de bases de données
- Intégrateur ou paramètreur / gestionnaire de progiciels/applications
- Scrum master
- Administrateur outils système réseau,
- Architecte informatique et infrastructure logicielle,
- Technico-commercial de solutions informatiques matérielles ou logicielles,

■ Compétences acquises à l'issue de la formation :

Les compétences communes à tous les parcours du BUT informatique :

- Réaliser un développement d'application
- Optimiser des applications informatiques
- Administrer des systèmes informatiques communicants complexes
- Gérer des données de l'information
- Conduire un projet
- Travailler dans une équipe informatique

Le parcours « Réalisation d'applications » complète ces compétences : de l'expression du besoin du client, à la conception, à la programmation, à la validation et à la maintenance de l'application. Il forme aux métiers de concepteur-développeur d'applications (mobile, web, Internet des objets, jeux vidéo...).

## Modalités d'accès à l'année de formation :

Conformément aux dispositions de l'arrêté du 6 décembre 2019 (Titre V - Art.17) « *les demandes d'admission en première année d'IUT sont examinées par un jury désigné par le président de l'université, sur proposition du directeur de l'IUT* »

Publics concernés : préparant et titulaire du baccalauréat ou d'un titre équivalent en adéquation avec la formation demandée

Lycéens en terminale, étudiants en réorientation, candidats en reprise d'études. Le calendrier des candidatures est fixé nationalement, la saisie des candidatures et des vœux s'effectue sur la plateforme

[Parcoursup](#)

Candidats étrangers (hors espace économique européen) : dépôt de candidature sur [Campus France](#)

Pour plus d'information relatives aux candidatures consultez [nos pages web sur le site de l'IUT](#)

- par validation d'acquis ou équivalence de diplôme

En formation initiale (càd poursuite d'études) : s'adresser à la scolarité organisatrice de la formation [serv-scol@iut-dijon.u-bourgogne.fr](mailto:serv-scol@iut-dijon.u-bourgogne.fr)

En formation continue (càd reprise d'études éligible à un dispositif de financement) : s'adresser au service de formation continue de l'université [SEFCA](#)

## Organisation et descriptif des études :

- Schéma général:

*Arrêté du 27 mai 2021 - ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »*

Point 3 : Référentiel de formation

Le bachelor universitaire de technologie est organisé en 6 semestres composés d'unités d'enseignement (UE) et chaque niveau de développement des compétences se déploie sur les deux semestres d'une même année.

Les UE et les compétences sont mises en correspondance. Chaque UE se réfère à une compétence finale et à un niveau de cette compétence. Elle est nommée par le numéro du semestre et celui de la compétence finale.

Chaque unité d'enseignement est composée de deux éléments constitutifs :

- un pôle "Ressources", qui permet l'acquisition des connaissances et méthodes fondamentales,
- un pôle "Situation d'apprentissage et d'évaluation" (SAÉ) qui englobe les mises en situation professionnelle au cours desquelles l'étudiant développe la compétence et à partir desquelles il fera la démonstration de l'acquisition de cette compétence dans la démarche portfolio.

Le référentiel de formation de chaque spécialité contient des préconisations sur les SAÉ

- tableau de répartition des enseignements et des contrôles de connaissances assortis :

**SEMESTRE 1**

COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coeff	ECTS
UE1.1  Développer des applications informatiques simples	<b>RESSOURCES</b>								
	R1.01 Initiation au développement	8	18	30		56	CC	42	
	R1.02 Développement d'interfaces web	1	0	4		5	CC	12	
	R1.10 Anglais technique	0	2	2		4	CC	6	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>36</b>		<b>65</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S1.01 Implémentation d'un besoin client	1	4	2	12	7	CC	40	
	P1.01 Portfolio			1		1		0	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>8</b>		<b>40</b>	
	<b>TOTAL UE1.1</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>39</b>	<b>12</b>	<b>73</b>		<b>100</b>	<b>5</b>
UE1.2  Appréhender et construire des algorithmes	<b>RESSOURCES</b>								
	R1.01 Initiation au développement	6	10	18		34	CC	24	
	R1.03 Introduction à l'architecture des ordinateurs	0	4	0		4	CC	6	
	R1.06 Mathématiques discrètes	4	10	4		18	CC	15	
	R1.07 Outils mathématiques fondamentaux	2	10	10		22	CC	15	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>12</b>	<b>34</b>	<b>32</b>		<b>78</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S1.02 Comparaison d'approches algorithmiques	1	4	2	12	7	CC	40	
	P1.01 Portfolio			1		1	CC	0	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>8</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE 1.2</b>	<b>13</b>	<b>38</b>	<b>35</b>	<b>12</b>	<b>86</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
UE1.3  Installer et configurer un poste de travail	<b>RESSOURCES</b>								
	R1.03 Introduction à l'architecture des ordinateurs	4	4	8		16	CC	21	
	R1.04 Introduction aux systèmes d'exploitation et à leur fonctionnement	4	4	20		28	CC	21	
	R1.10 Anglais technique	0	4	6		10	CC	12	
	R1.11 Bases de la communication	0	2	4		6	CC	6	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>38</b>		<b>60</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S1.03 Installation d'un poste pour le développement	1	4	2	12	7	CC	40	
	P1.01 Portfolio			1		1		0	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>8</b>			
<b>TOTAL UE 1.3</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>41</b>	<b>12</b>	<b>68</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
UE1.4  Concevoir et mettre en place une base de données à partir d'un cahier des charges client	<b>RESSOURCES</b>								
	R1.05 Introduction aux bases de données et SQL	7	16	22		45	CC	36	
	R1.06 Mathématiques discrètes	6	10	6		22	CC	18	
	R1.09 Économie durable et numérique	2	4	0		6	CC	6	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>28</b>		<b>73</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S1.04 Création d'une base de données	1	4	2	12	7	CC	40	
	P1.01 Portfolio			1		1		0	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>8</b>			
	<b>TOTAL UE1.4</b>	<b>16</b>	<b>34</b>	<b>31</b>	<b>12</b>	<b>81</b>		<b>100</b>	<b>5</b>
UE1.5  Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs	<b>RESSOURCES</b>								
	R1.02 Développement d'interfaces web	1	2	8		11	CC	18	
	R1.08 Gestion de projet & des organisations	3	10	6		19	CC	27	
	R1.11 Bases de la communication	0	4	4		8	CC	15	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>18</b>		<b>38</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S1.05 Recueil de besoins	1	4	2	12	7	CC	40	
	P1.01 Portfolio			1	1	1		0	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>8</b>			
	<b>TOTAL UE1.5</b>	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>13</b>	<b>46</b>		<b>100</b>	<b>5</b>

UE1.6		RESSOURCES							
		R1.02 Développement d'interfaces web	1	0	2		3	CC	5
R1.08 Gestion de projet & des organisations	2	6	2		10	CC	11		
R1.09 Économie durable et numérique	2	14	0		16	CC	11		
R1.10 Anglais technique	0	4	4		8	CC	11		
R1.11 Bases de la communication	0	4	4		8	CC	11		
R1.12 Projet professionnel et personnel	0	4	6		10	CC	11		
<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>5</b>	<b>32</b>	<b>18</b>		<b>55</b>		<b>60</b>		
Identifier ses aptitudes pour travailler dans une équipe		SAÉ							
		S1.06 Découverte de l'environnement économique et écologique	1	4	2	12	7	CC	40
P1.01 Portfolio	1		1	2	2		0		
<b>TOTAL SAE</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>9</b>				
<b>TOTAL UE1.6</b>	<b>7</b>	<b>36</b>	<b>21</b>	<b>14</b>	<b>64</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
<b>TOTAL S1</b>	<b>60</b>	<b>170</b>	<b>188</b>	<b>75</b>	<b>418</b>		<b>600</b>	<b>30</b>	

CC : contrôle continu

saé : situation d'apprentissage et d'évaluation

## SEMESTRE 2

COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coef	ECTS
UE2.1  Développer des applications informatiques simples	<b>RESSOURCES</b>								
	R2.01 Développement orienté objets	5	10	14		29	CC	21	
	R2.02 Développement d'applications avec IHM	4	8	12		24	CC	21	
	R2.03 Qualité de développement	1	4	10		15	CC	12	
	R2.13 Communication avec le milieu professionnel	0	2	2		4	CC	6	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>38</b>		<b>72</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S2.01 Développement d'une application	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio	0	1	0		1	CC	2	
	<b>TOTAL SAE</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>11</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE2.1</b>	<b>12</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	<b>16</b>	<b>83</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
UE2.2  Appréhender et construire des algorithmes	<b>RESSOURCES</b>								
	R2.01 Développement orienté objets	3	10	14		27	CC	15	
	R2.04 Communication et fonctionnement bas niveau	2	2	4		8	CC	12	
	R2.07 Graphes	3	10	10		23	CC	21	
	R2.09 Méthodes numériques	2	4	8		14	CC	12	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>		<b>72</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S2.02 Exploration algorithmique d'un problème	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio		1	0		1	CC	2	
	<b>TOTAL SAÉ</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>11</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE 2.2</b>	<b>12</b>	<b>31</b>	<b>40</b>	<b>16</b>	<b>83</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
UE2.3  Installer et configurer un poste de travail	<b>RESSOURCES</b>								
	R2.04 Communication et fonctionnement bas niveau	4	8	8		20	CC	36	
	R2.05 Introduction aux services réseaux	4	6	6		16	CC	15	
	R2.12 Anglais d'entreprise	0	2	2		4	CC	6	
	R2.13 Communication avec le milieu professionnel	0	0	2		2	CC	3	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>18</b>		<b>42</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S2.03 Installation de services réseau	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio		1	1	1	2	CC	2	
	<b>TOTAL SAÉ</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>12</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE 2.3</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>17</b>	<b>54</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	
UE2.4  Concevoir et mettre en place une base de données à partir d'un cahier des charges client	<b>RESSOURCES</b>								
	R2.06 Exploitation d'une base de données	2	6	26		34	CC	30	
	R2.08 Outils numériques pour les statistiques descriptives	1	6	8		15	CC	12	
	R2.10 Gestion de projet & des organisations	2	4	2		8	CC	12	
	R2.12 Anglais d'entreprise	0	2	2		4	CC	6	
	<b>TOTAL RESSOURCES</b>	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>38</b>		<b>61</b>		<b>60</b>	
	<b>SAÉ</b>								
	S2.04 Exploitation d'une base de données	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio		1	1	1	2	CC	2	
	<b>TOTAL SAÉ</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>12</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE2.4</b>	<b>7</b>	<b>23</b>	<b>43</b>	<b>17</b>	<b>73</b>		<b>100</b>	<b>5</b>	

UE2.5		RESSOURCES							
Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs	R2.02 Développement d'applications avec IHM	0	0	4		4	CC	3	
	R2.03 Qualité de développement	0	0	4		4	CC	6	
	R2.07 Graphes	0	2	2		4	CC	6	
	R2.10 Gestion de projet & des organisations	4	14	8		26	CC	30	
	R2.12 Anglais d'entreprise	0	2	4		6	CC	6	
	R2.13 Communication avec le milieu professionnel	0	4	4		8	CC	9	
<b>TOTAL RESSOURCES</b>		<b>4</b>	<b>22</b>	<b>26</b>		<b>52</b>		<b>60</b>	
		SAÉ							
	S2.05 Gestion d'un projet	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio		1	1	1	2	CC	2	
<b>TOTAL SAÉ</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>12</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE2.5</b>		<b>6</b>	<b>27</b>	<b>31</b>	<b>17</b>	<b>64</b>		<b>100</b>	<b>5</b>
UE2.6		RESSOURCES							
Identifier ses aptitudes pour travailler dans une équipe	R2.02 Développement d'applications avec IHM	2	2	4		8	CC	4	
	R2.11 Droit des contrats et du numérique	4	14	0		18	CC	17	
	R2.12 Anglais d'entreprise	0	4	4		8	CC	17	
	R2.13 Communication avec le milieu professionnel	0	4	4		8	CC	11	
	R2.14 Projet professionnel et personnel : métiers de l'informatique	0	10	4		14	CC	11	
<b>TOTAL RESSOURCES</b>		<b>6</b>	<b>34</b>	<b>16</b>		<b>56</b>		<b>60</b>	
		SAÉ							
	S2.06 Organisation d'un travail d'équipe	2	4	4	16	10	CC	38	
	P2.01 Portfolio		1	1	1	2	CC	2	
<b>TOTAL SAÉ</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>12</b>		<b>40</b>	
<b>TOTAL UE2.6</b>		<b>8</b>	<b>39</b>	<b>21</b>	<b>17</b>	<b>68</b>		<b>100</b>	<b>5</b>
<b>TOTAL S2</b>		<b>55</b>	<b>170</b>	<b>200</b>	<b>100</b>	<b>425</b>		<b>600</b>	<b>30</b>
<b>TOTAL NIVEAU 1</b>		<b>115</b>	<b>340</b>	<b>388</b>	<b>175</b>	<b>843</b>		<b>1200</b>	<b>60</b>

CC : contrôle continu

saé : situation d'apprentissage et d'évaluation

#### ■ Modalités de contrôle des connaissances en BUT :

Arrêté du 27 mai 2021 Art. 1er – Les dispositions générales des programmes nationaux de la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie » sont fixées conformément à l'annexe 1 du présent arrêté. Elles déterminent notamment les règles de validation, de compensation et de progression dans le cursus de formation, conformément à l'article 17 de l'arrêté du 6 décembre 2019

ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »

#### Point 4. Référentiel d'évaluation

##### 4.1 Contrôle continu

Les unités d'Enseignement (UE) sont acquises dans le cadre d'un contrôle continu intégral. Celui-ci s'entend comme une évaluation régulière pendant la formation reposant sur plusieurs épreuves.

##### 4.2 Assiduité

L'assiduité est un élément important du contrat pédagogique pour la réussite de l'étudiant. L'obligation d'assiduité à toutes les activités pédagogiques organisées dans le cadre de la préparation du diplôme national de bachelor universitaire de technologie est indissociable de l'évaluation par contrôle continu intégral. Le règlement intérieur adopté par le conseil de l'IUT propose à l'établissement les modalités d'application de cette obligation. Lorsqu'elles ont une incidence sur l'évaluation, elles sont arrêtées par les CFVU de chaque établissement ou tout autre organe en tenant lieu sur proposition du Conseil de l'IUT.

#### 4.3 Conditions de validation

Le bachelor universitaire de technologie s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement constitutive, soit par application des modalités de compensation. Le bachelor universitaire de technologie obtenu par l'une ou l'autre voie confère la totalité des 180 crédits européens.

Une unité d'enseignement est définitivement acquise et capitalisable dès lors que la moyenne obtenue à l'ensemble « pôle ressources » et « SAÉ » est égale ou supérieure à 10. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants. À l'intérieur de chaque unité d'enseignement, le poids relatif des éléments constitutifs, soit des pôles « ressources » et « SAÉ », varie dans un rapport de 40 à 60%. En troisième année ce rapport peut toutefois être apprécié sur l'ensemble des deux unités d'enseignement d'une même compétence.

La validation des deux UE du niveau d'une compétence emporte la validation de l'ensemble des UE du niveau inférieur de cette même compétence.

#### 4.4 Compensation

La compensation s'effectue au sein de chaque unité d'enseignement ainsi qu'au sein de chaque regroupement cohérent d'UE. Seules les UE se référant à un même niveau d'une même compétence finale peuvent ensemble constituer un regroupement cohérent. Des UE se référant à des niveaux de compétence finales différents ou à des compétences finales différentes ne peuvent pas appartenir à un même regroupement cohérent. Aucune UE ne peut appartenir à plus d'un regroupement cohérent. Au sein de chaque regroupement cohérent d'UE, la compensation est intégrale. Si une UE n'a pas été acquise en raison d'une moyenne inférieure à 10, cette UE sera acquise par compensation si et seulement si l'étudiant a obtenu la moyenne au regroupement cohérent auquel l'UE appartient.

#### 4.5 Règles de progression

La poursuite d'études dans un semestre pair d'une même année est de droit pour tout étudiant. La poursuite d'études dans un semestre impair est possible si et seulement si l'étudiant a obtenu :

- la moyenne à plus de la moitié des regroupements cohérents d'UE ;
- et une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 à chaque regroupement cohérent d'UE.

La poursuite d'études dans le semestre 5 nécessite de plus la validation de toutes les UE des semestres 1 et 2 dans les conditions de validation des points 4.3 et 4.4, ou par décision de jury. Durant la totalité du cursus conduisant au bachelor universitaire de technologie, l'étudiant peut être autorisé à redoubler une seule fois chaque semestre dans la limite de 4 redoublements. Le directeur de l'IUT peut autoriser un redoublement supplémentaire en cas de force majeure dûment justifiée et appréciée par ses soins. Tout refus d'autorisation de redoubler est pris après avoir entendu l'étudiant à sa demande. Il doit être motivé et assorti de conseils d'orientation.

#### 4.6 Jury

Le jury présidé par le directeur de l'IUT délibère souverainement à partir de l'ensemble des résultats obtenus par l'étudiant. Il se réunit chaque semestre pour se prononcer sur la progression des étudiants, la validation des unités d'enseignement, l'attribution du diplôme universitaire de technologie au terme de l'acquisition des 120 premiers crédits européens du cursus et l'attribution de la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie ».