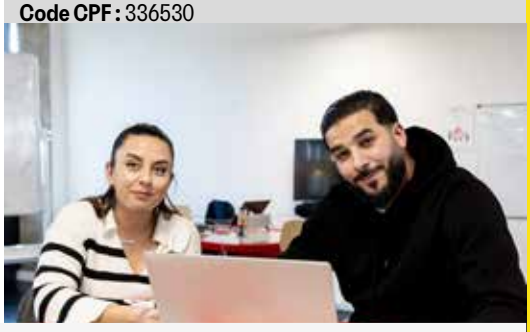
BACHELOR DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

ETUDIANT

Durée : 239.50 jours
sur 36 mois
Code WEB : INFCDA3AE (PA)
Code RNCP : RNCP36490
Code CPF : 336530



OBJECTIFS

Analyser et formaliser le besoin de l'entreprise en solutions logicielles
Concevoir une solution informatique logicielle; la développer et la tester
Déployer et sécuriser les applications informatiques
Favoriser l'utilisation de l'application informatique par les utilisateurs
Maintenir une application informatique, corriger et faire évoluer celle-ci
Manager les équipes et les projets informatiques

POUR QUI ?

Public
Toute personne répondant aux prérequis, souhaitant évoluer vers le métier de concepteur développement informatique et valider un titre certifiant bac+3

Prérequis
- Titulaire d'un bac (ou d'un niveau 4 équivalent) : parcours en 3 ans comprenant le cursus technicien·ne supérieur·e de 2 ans et la troisième année du cursus bachelor
- La troisième année peut être réalisée en apprentissage

Rythme de formation
1ere et 2eme année : temps plein en campus à raison de 3,5 jours par semaine, travail en autonomie et complété de stages en entreprise (durée totale des stages : minimum 6 mois)
3eme année en apprentissage (25% du temps en campus et 75% en entreprise) ou sous statut étudiant (6 mois de stage)

Frais de scolarité
Tarif applicable pour la rentrée scolaire 2026.
7000 euros/an. La troisième année peut se réaliser en alternance. Dans ce cas, la 3e année est financée et rémunérée par l'entreprise dans le cadre d'un contrat de travail en alternance.

DIPLÔME

Concepteur développeur d'applications, certification professionnelle enregistrée au RNCP au niveau 6 (codes NSF 326, 326t), par décision de France compétences du 31/05/2022, publiée le 01/06/2022

OUVERTURES DANS NOS CAMPUS

Contactez nos campus pour en savoir plus.

Arras, Brest, Caen, Lille, Nancy, Pau, Reims, Rouen, Strasbourg

Rentrée du 1er septembre au 15 novembre 2026

Edition : 13/10/26

Les informations mentionnées sur cette fiche sont susceptibles de modification.
Pour en savoir plus : 0 800 054 568 (service & appel gratuits) - contact@cesi.fr
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé - Association à but non lucratif

CESI
ÉCOLE D'INGÉNIEURS

LE PROGRAMME

Année 1 & 2

Je m'initie à la programmation
Rouages des systèmes et réseaux : les essentiels
Logique et programmation
Environnement du développeur
Analyse du besoin et modélisation
Création d'une base de données sécurisée
Projet individuel : Je code mon premier prototype de jeu (niveau I)
Projet individuel : J'interroge les data de mon programme
Projet fil rouge : «Sport Manager» : propulse ton équipe virtuelle

Je développe mon premier logiciel professionnel
Gestion de projet informatique
Programmation Orientée Objet : restructuration efficace du code
IA générative : fais en ton alliée
Création d'interface graphique
Bibliothèques : Intégration de fonctionnalités complémentaires
Manipulation de données & ORM
Projet individuel : Je rends mon jeu interactif (niveau II)
Projet individuel : J'imagine & développe un logiciel d'entreprise
Projet fil rouge : «Sport Manager» : propulse ton équipe virtuelle
Validation - Développement d'une application informatique

Je programme un site web & son application mobile
Renforcement en programmation objet
Grands principes du Web
Développement FrontEnd : le site vu de l'internaute
Animation du site web en 2D/3D
Développement BackEnd : le site vu du programmeur
Création d'une application mobile IOS & Android
Projet individuel - Je rends mon jeu accessible (Niveau III)
Projet d'entreprise - Je développe une application professionnelle en équipe
Projet fil rouge - «Sport Manager» : propulse ton équipe virtuelle

Je déploie mon application & assure sa maintenance
Clean code : normes & optimisation
Test & contrôle de l'application
Déploiement & hébergement d'une application
Versionning : correction & évolution du produit
Documentation : transmettre les connaissances aux équipes
Projet individuel - Je publie mon jeu (Niveau IV)
Projet collaboratif - Je débugge & fais évoluer une application

Je développe mes connaissances techniques et technologiques
Techniques d'analyse scientifique des données
FabLab Makers
Outils numériques et cybersécurité
Sensibilisation à la recherche et développement
Données, IA et performance personnelle
Défi créativité et innovation
Prospectives technologiques du métier

Je m'engage en tant que citoyen responsable
Challenge d'intégration
Sensibilisation à l'inclusion, l'égalité et la diversité
Enjeux des transitions écologique, numérique, énergétique
Impacts des transitions sur le métier
Information : discernement et éthique
Responsabilité sociétale des entreprises
Projet d'engagement entrepreneurial, citoyen ou écologique

Je me prépare à la vie active
Communication professionnelle
Efficacité personnelle et professionnelle
Projet personnel et professionnel de l'étudiant
Anglais professionnel et interculturalité
Préparation de l'intégration en entreprise
Retour d'expérience et projection
Gestion de projet
Analyse et reporting de son activité
Méthodologie et accompagnement aux épreuves
Argumenter pour convaincre

Année 3

Concevoir les solutions logicielles
Construction d'un cahier des charges
Modélisation de l'architecture logicielle (UML)
Gestion des données de l'entreprise
Projet collaboratif Concevoir les solutions logicielles

Développer et tester les applications informatiques
Développement en langage objet
Tests et recette d'un projet informatique / Développement d'application mobile
Projet collaboratif Développer et tester les applications informatiques

Déployer et sécuriser les applications informatiques
Sécurité des applications
Déploiement continu DevOps
Projet collaboratif

Manager les équipes et les projets informatiques
Introduction à la gestion de projet
Méthodes et outils projet
Agilité : application dans le projet
Projet collaboratif Manager les équipes et les projets informatiques

Développer ses pratiques professionnelles et certifier ses compétences
Team building : cohésion d'équipe
Engagement citoyen
Pratique de l'anglais métier
Projet professionnel
Actualités métier et/ou territoire
Méthodologie de projet d'entreprise et des écrits professionnels
Argumenter pour convaincre
Retour d'expérience et projection

Edition : 13/10/26