

BACHELOR CONCEPTEUR·TRICE DÉVELOPPEUR·SE D'APPLICATIONS

ETUDIANT

Durée : 303 jours
sur 36 mois
Code WEB : INFCD3AE (PA)



OBJECTIFS

1^{ème} et 2^{ème} année

Analyser et formaliser le besoin de l'entreprise en solutions logicielles
Concevoir une solution informatique logicielle sous la responsabilité de son hiérarchique

Développer une application informatique sous la responsabilité de son hiérarchique

Favoriser l'utilisation de l'application informatique par les utilisateurs

Maintenir une application informatique, corriger et faire évoluer celle-ci

3^{ème} année

Concevoir les solutions logicielles

Développer et tester les applications informatiques

Déployer et sécuriser les applications informatiques

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 diplôme bac +3

Prérequis

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

Rythme de formation

1^{ère} et 2^{ème} 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)

3^{ème} année en apprentissage : 25% du temps en campus et 75% en entreprise

Frais de scolarité

5 500 euros

Prix affiché par an pour les deux premières années. La troisième année se faisant en apprentissage.

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

Brest, Caen, Lille, Montpellier, Nancy, Nantes, Paris - Nanterre, Pau, Reims, Rouen

Rentrée du 15 septembre au 15 novembre 2024

Année 1 & 2

Analyser le besoin logiciel de l'entreprise et formaliser une étude préliminaire

Outil informatique, configuration et utilisation
Spécifications fonctionnelles
Interconnexion et communication du système d'information
Projet collaboratif

Concevoir une application informatique

Bases de la programmation et algorithmique
Programmation de l'internet des objets
Introduction à la modélisation des données
Outils et environnements de travail
Projet collaboratif

Développer un site web et son application mobile

Introduction HTML et CSS
Javascript : client
Développement PHP / Développement mobile hybride
Projet collaboratif

Développer une application informatique

Introduction à l'UML et design pattern / Introduction à Unity
Introduction au développement applicatif en objet
Développement applicatif avancé en objet
Projet collaboratif

Déployer et maintenir une application informatique

Introduction aux méthodes agiles
Tests et recette des applications / Développement avancé
Normes et optimisation du code source
Déploiement et mise en service d'applications
Projet collaboratif

Se préparer au métier de développeur informatique

Projet Algorithme et programmation
Projet Bases de données
Projet Objets connectés
Projet Création d'un site Web
Projet Débuggage de code
Projet Développement Web dynamique
Projet Programmation java
Projet Gamification d'une solution informatique
Projet Veille technologique

Développer ses pratiques professionnelles

Anglais professionnel
Rendre compte efficacement
Calcul statistique / Traitement de données avec excel
Engagement citoyen

Sensibilisation à l'inclusion, l'égalité et la diversité
Agir pour le développement durable
Économie d'entreprise / Challenge entrepreneurial
Expression écrite et orale / Maîtrise des outils collaboratifs
Sensibilisation aux métiers de la data / Données numériques et Cybersécurité

Se préparer à intégrer l'entreprise en professionnel

Régulation et cohésion d'équipe / Projet personnel et professionnel
Actualités métier et/ou territoire
Méthodologie de projet d'entreprise et des écrits professionnels
Argumenter pour convaincre
Retour d'expérience et projection

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

Développer et tester les applications informatiques

Développement en langage objet
Tests et recette d'un projet informatique / Développement d'application mobile
Projet collaboratif

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

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