

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

Etudiant souhaitant intégrer une école en France et obtenir un bac+3 reconnu par l'Etat

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

1ère et 2ème 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)
3ème année en apprentissage : 25% du temps en campus et 75% en entreprise

Frais de scolarité

Tarif applicable pour la rentrée scolaire 2025.

- Pour les étudiants résidant dans un pays de l'Espace Économique Européen (EEE) : 7 000 euros/an pour les deux premières années du cursus.
- Pour les étudiants de nationalité non française, ressortissants hors EEE et primo arrivants : 9 000 euros l'année d'arrivée en formation, puis 7 000 euros l'année suivante.

La troisième année est financée et rémunérée par l'entreprise d'accueil dans le cadre d'un contrat d'alternance réalisé en apprentissage ou contrat de professionnalisation.

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.

Angoulême, Arras, Bordeaux, Brest, Caen, Dijon, Grenoble, La Rochelle, Lille, Lyon, Montpellier, Nancy, Nantes, Nice, Paris - Nanterre, Pau, Reims, Rouen, Strasbourg, Toulouse

Rentrée du 15 septembre au 15 novembre 2025

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 débogue & 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