

BACHELOR CONCEPTEUR·TRICE DÉVELOPPEUR·SE D'APPLICATIONS EN ALTERNANCE

CONTRAT APPRENTISSAGE, CONTRAT PRO-
FESSIONNALISATION

Durée : 195 jours
sur 36 mois
Code WEB : INFCD3A (PA)
Code RNCP : RNCP36490



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 cycle technicien·ne supérieur·e de 2 ans et la troisième année du cycle bachelor

Rythme de formation

En moyenne, la formation est organisée selon un rythme d'une semaine par mois à CESI et de trois semaines en entreprise.

Frais de scolarité

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.

Bordeaux, Lille, Montpellier, Nancy, Pau, Rouen, Strasbourg

Rentrée du 15 septembre au 15 novembre 2025

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

Développer ses pratiques professionnelles

Rendre compte efficacement
Traitement de données avec excel
Engagement citoyen
Pratique de l'anglais métier
Projet professionnel
Actualités métier et/ou territoire
Sensibilisation aux métiers de la data

Retour d'expérience et projection

Certifier ses compétences de Développeur informatique

Team building : cohésion d'équipe
Méthodologie de projet d'entreprise et des écrits professionnels
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

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

Engagement citoyen
Pratique de l'anglais métier
Projet professionnel
Actualités métier et/ou territoire
Retour d'expérience et projection

Certifier ses compétences informatiques

Team building : cohésion d'équipe
Méthodologie de projet d'entreprise et des écrits professionnels
Argumenter pour convaincre