

# BACHELOR DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

## 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 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

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

### Frais de scolarité

Tarif applicable pour la rentrée scolaire 2025.

7000 euros/an pour les deux premières années du cursus. La troisième année, la scolarité est financée et rémunérée dans le cadre du contrat d'apprentissage ou 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

## ETUDIANT

**Durée** : 239,50 jours  
 sur 36 mois  
**Code WEB** : INFCD3AE (PA)  
**Code RNCP** : RNCP36490  
**Code CPF** : 336530



## 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