

PLAN DE FORMATION DANS LE CADRE DE L'ALTERNANCE

« BUT INFORMATIQUE PARCOURS REALISATION D'APPLICATIONS : CONCEPTION, DEVELOPPEMENT, VALIDATION »

● **Objectifs de la formation**

Les départements Informatique des instituts universitaires de technologie (I.U.T.) forment en trois années des techniciens supérieurs qui participent à la conception, la réalisation et la mise en oeuvre de solutions informatiques répondant aux besoins de transformation numérique des organisations. Le technicien supérieur en informatique exerce son activité au sein des entreprises de services du numérique (E.S.N.), des éditeurs de logiciels, des directions des systèmes informatiques (D.S.I.) des entreprises (banques, assurances, grande distribution, industrie, plateformes e-commerce...) et des administrations. Il met ses compétences spécialisées au service des entreprises (finance, comptabilité, ressources humaines, logistique, production, etc). À l'issue de la formation, l'informaticien diplômé doit être capable d'exercer ses missions de manière autonome, ou peut, dans une structure importante, travailler dans une équipe et sous la direction d'un chef de projet.

La formation s'appuie sur l'acquisition de savoirs fondamentaux en développement informatique, plateforme mobile et technologies du web. Elle tout particulièrement l'apprentissage des langages de programmation les plus utilisés en administration des systèmes et réseaux, en bases de données et en conduite de projets. Par ailleurs, l'accent est mis sur la communication écrite et orale, y compris en langue anglaise, et sur l'importance du travail en groupe pour intégrer et travailler au sein d'une équipe projet.

Les titulaires du B.U.T. Informatique seront compétents sur les plans technique et méthodologique. Ils sont également sensibilisés aux problématiques actuelles (sécurité des données, cloud computing, intelligence artificielle...), aux questions sociétales, juridiques, éthiques et environnementales liées aux usages du numérique.

● **Prérequis**

Les étudiants sont recrutés en première année à l'issu de leur baccalauréat, ou à la suite d'une reprise d'étude. A l'issue de la première année, ils ont acquis tout un ensemble de bases qui vont se consolider et être approfondies dans leur deuxième et troisième année. Ils disposent de compétences en matière de raisonnement et de modélisation mathématiques, en droit, économie et gestion des entreprises et des administrations, en expression-communication et en langue anglaise.

● **Conditions d'admission en alternance / Modalités d'inscription**

Au terme de leur seconde année de BUT, les étudiants manifestant le désir de s'engager dans une formation dans le cadre de l'alternance. Ils placent au rang de leurs motivations l'acquisition progressive de compétences professionnelles appuyée par l'utilisation d'outils « métier » et l'investissement dans des projets ancrés dans la réalité des exigences d'une organisation ou de clients variés. Seuls les étudiants ayant à la fois cette appétence pour l'expérience de terrain et une propension avérée à gérer un investissement soutenu dans les travaux universitaires d'une part et les dossiers professionnels d'autre part sont éligibles à suivre ce parcours en alternance.

● **Compétences visées**

Ce parcours forme des cadres intermédiaires qui seront capables de :

- développer des applications complexes, c'est-à-dire recueillir et analyser les besoins du client, développer ou adapter une application complexe de qualité, réaliser la maintenance ou le suivi de cette application ;
- mettre en place des jeux de tests, c'est-à-dire construire des jeux d'essais, automatiser leur exécution et assurer l'intégration continue.

Ces cadres intermédiaires exercent leur activité dans les entreprises et autres organisations (entreprise de services du numérique - E.S.N., télécommunications, banques, assurances, grande distribution, plateformes e-commerce, industries, services publics, éditeurs de logiciels...).

Ces activités sont très diverses et regroupent les métiers liés au développement d'applications complexes :

- élaborer une application informatique ;
- faire évoluer une application informatique ;
- maintenir une application informatique en conditions opérationnelles ;
- améliorer les performances des programmes dans des contextes contraints ;
- limiter l'impact environnemental d'une application informatique ;
- mettre en place des applications informatiques adaptées et efficaces ;
- lancer un nouveau projet.

● **Débouchés professionnels**

Le développement d'application consiste à recueillir les besoins des clients, analyser ces besoins, concevoir et réaliser une implémentation répondant au cahier des charges, dans des contextes qui peuvent être spécialisés en fonction de domaines métiers (gestion, finance, santé, jeux vidéos,...) ou des plateformes de développement spécifiques (web, mobile, desktop, Internet des objets (IoT)...). Le développeur peut accéder à des métiers plus spécialisés : développeur web, développeur mobile, développeur frontend, développeur fullstack, développeur backend, architecte logiciel, lead developer, DevOps. Le développement doit suivre l'état de l'art en matière de processus qualité, de sécurité et d'efficacité (temps de calcul, green computing), ce qui nécessite le développement de compétences variées. Les équipes de développement pouvant être de taille conséquente, il est nécessaire d'être formé aux diverses techniques de travail en équipe usuelles dans le domaine.

Les métiers de testeurs correspondent à l'intégration d'applications, leur déploiement et la conception et réalisation de tests visant à en assurer la qualité. Ces métiers en plein essor permettent de faire le lien entre les exigences métiers spécifiques à un domaine et la partie développement explicitée plus haut. Les tests peuvent concerner les tests utilisateur, les tests fonctionnels, la non-régression.

● **Passerelles et suites de parcours**

L'objectif de ce parcours en alternance est une intégration immédiate en entreprise. Aucune passerelle ou suite n'est envisagée.

- **Organisation de la formation**

2^{ème} année

SEMESTRE / UE		ECTS / Cœfficients	Compétences attendues
3 et 4	1	10	Partir des exigences et aller jusqu'à une application complète
	2	10	Sélectionner les algorithmes adéquats pour répondre à un problème donné
	3	10	Déployer des services dans une architecture réseau
	4	10	Optimiser une base de données, interagir avec une application et mettre en œuvre la sécurité
	5	10	Appliquer une démarche de suivi de projet en fonction des besoins métiers des clients et des utilisateurs
	6	10	Situer son rôle et ses missions au sein d'une équipe informatique

détail des enseignements

SEMESTRE	MATIERE	Durée totale (en heures)	Modalités de l'enseignement		
			CM	TD	TP
3	Développement web (PHP + Blazor)	60	6	16	38
3	Développement efficace	18	0	10	8
3	Analyse UML	26	12	14	0
3	Qualité de développement	24	6	10	8
3	Programmation système	14	0	7	7
3	Architecture des réseaux	18	0	7	11
3	SQL dans un langage de programmation	20	0	8	12
3	Probabilités	28	20	0	8
3	Cryptographie et sécurité	29	5	12	12
3	Management des systèmes d'information	33	3	19	11
3	Droit des contrats et du numérique	30	10	20	0
3	Anglais	18	0	8	10

3	Communication	19	3	2	14
3	PPP	7	0	3	4
4	Architecture logicielle	43	8	7	28
4	Qualité de développement	18	2	4	12
4	Compléments web	28	0	6	22
4	Développement pour applications mobiles	44	18	0	22
4	Virtualisation	18	0	4	14
4	Qualité et au-delà du relationnel	20	4	6	10
4	Méthode d'optimisation	17	5.5	7.5	4
4	Automates et Langages	18	5	8	5
4	Management avancé des systèmes d'information	21	0	11	10
4	Anglais	14	0	6	8
4	Communication	12	2	0	10
4	PPP	7	0	7	0

3^{ème} année

SEMESTRE / UE		ECTS / Coefficients	Compétences attendues
5 et 6	1	5	Adapter des applications sur un ensemble de supports (embarqué, web, mobile, IoT...)
	2	5	Analyser et optimiser des applications
	6	5	Manager une équipe informatique

détail des enseignements

SEMESTRE	MATERIE	Durée totale (en heures)	Modalités de l'enseignement		
			CM	TD	TP
5	Qualité algorithmique	27	5	12	10
5	Programmation avancée	37	10	5	22
5	Sensibilisation à la programmation multimédia	12	0	0	12
5	Automatisation de la chaîne de production	18	6	0	12
5	Qualité de développement	28	6	8	14
6	Développement avancé	26	10	2	14
6	Maintenance applicative	30	2	28	0
5	Système avancé	15	5	0	10
6	Programmation	14	4	0	10
5	Virtualisation avancée	20	10	0	10
5	Nouveaux paradigmes de base de données	18	4	2	12
5	Méthodes d'optimisation pour l'aide à la décision	14	0	14	0
5	Modélisations mathématiques	24	0	12	12
5	Initiation au management d'un équipe informatique	8	0	8	0
6	Initiation à l'entrepreneuriat	16	0	16	0
5	Économie durable et numérique	16	0	16	0
6	Droit du numérique et de la propriété intellectuelle	16	4	12	0
5	Anglais	33	0	19	14
5	Communication	24	0	12	12
6	Communication	6	0	6	0
5	PPP	4	0	4	0
6	PPP	4	0	4	0
5	Ensemble de conférences professionnelles	20	20	0	0
6	Ensemble de conférences professionnelles	20	20	0	0



- **Rythme de l'alternance (périodes à l'IUT et périodes en entreprises) (cf calendrier d'alternance)**

- **Contacts :**

Chef de Département : Cédric BOUHOURS

☎ 04 73 17 71 20 ✉ chef.informatique-clermont.iut@uca.fr

Responsable d'alternance : Marc CHEVALDONNE

☎ 04 73 40 77 75 ✉ marc.chevaldonne@uca.fr

Secrétariat de Département

☎ 04 73 17 71 18 ✉ secretariat.informatique-clermont.iut@uca.fr

Contact Service Formation Continue et Alternance

☎ 04 73 17 70 05 / 04 73 17 70 12 / 04 70 02 20 10
✉ fc-alternance.iut@uca.fr

<https://iut.uca.fr/>