

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Préparation à la certification TP - Concepteur développeur d'applications

RNCP 37873 de niveau 6, publié par le Ministère du Travail, le 20/07/2023



Sommaire

Sommaire	1
Façonnez l'avenir du numérique	2
Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint	3
Ressources à votre disposition	4
Recrutement	5
Activités visées	6
Objectifs pédagogiques du cursus	7
Après la formation	8
Indicateurs de performance	9
Contenu Pédagogique - 2ème année	10
Contenu Pédagogique - 3ème année	12
Modalités d'évaluation	14
Accessibilité	15
Planning de la formation	16

Façonnez l'avenir du numérique

Colint vous forme et vous évalue afin de vous préparer à la certification : **Préparation à la certification TP - Concepteur Développeur d'Applications [RNCP37873](#) de niveau 6**,
Délivré par le **Ministère du travail, du plein emploi et de l'insertion**, publié le 20/07/2023.

Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint

L'intelligence Collective, au service de votre réussite.

La méthode pédagogique de la Colint School se distingue par une approche centrée sur l'apprenant et l'intelligence collective. Nous proposons un changement de paradigme par rapport aux méthodes d'enseignement traditionnelles, en plaçant l'apprenant au cœur du processus d'apprentissage.

La méthode projet

Les étudiants travaillent sur des projets concrets, en lien avec les problématiques actuelles du marché. Cette approche leur permet de développer des compétences pratiques et d'acquérir une expérience professionnelle significative.

L'Intelligence collective

L'intelligence collective est au cœur de notre pédagogie. Les apprenants sont encouragés à partager leurs connaissances, à échanger leurs idées et à apprendre les uns des autres.

Le coaching pédagogique

Nos coachs pédagogiques accompagnent individuellement et collectivement les apprenants tout au long de leur parcours. Ils les aident à développer leurs compétences, à surmonter les difficultés et à atteindre leurs objectifs.

Modalités pédagogiques - Présentiel

Les étudiants doivent être présents sur le site de Colint School, pour les inciter à travailler en groupe et favoriser l'intelligence collective.

Ressources à votre disposition

Matériel

- Salles
- Ordinateurs
- Logiciels
- Plateforme e-learning (Qwasar)

Référents

- Responsable handicap : Sophie DUCROS
- Référent pédagogique & mobilité géographique : Kwame YAMGNANE
- Référent administratif : Stéphane SARR

Accompagnement personnalisé

Principaux formateurs

- Iléana BUSELLI-GARS (Responsable pédagogique) : Architecte de Systèmes d'Information spécialisation Transformation Digitale, Chef de Projet SI
- Olivier JACQUES (coach d'anglais) : Master en commerce international, Responsable des Opérations Export
- Antoine MILLE (Responsable pédagogique) : Titre d'Expert en ingénierie logicielle d'Epitech, Head of SG market / Solutions web project
- Kwame YAMGNANE (Directeur pédagogique) : Ingénieur Epita, co-fondateur de l'école 42

Recrutement

Modalités d'accès à la formation

Prérequis :

- Première année : être titulaire d'un baccalauréat ou d'un titre RNCP de niveau 4 ou disposer des compétences équivalentes
- Deuxième année : avoir validé une première année après le bac dans une formation similaire à nos bachelors
- Troisième année : avoir validé un bac+2 ou un RNCP niveau 5 dans un domaine en lien avec nos bachelors

Délais d'accès :

- Envoi d'un e-mail de candidature, au format libre, avec une réponse sous 3 jours ouvrés.
- Test de culture générale & logique et Entretien de motivation, avec une réponse sous 5 jours.
- Ouverture du dossier d'inscription, dans un délai maximum de 30 jours.
- Intégration de la Colint School

Objectifs et contexte de la certification

Le concepteur designer UI détermine comment un utilisateur interagit avec une interface homme-machine. Pour cela, il conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication et de communication, en tenant compte de l'utilisateur, des standards, de l'accessibilité, de l'ergonomie et de la bonne visibilité du produit.

Activités visées

Le concepteur développeur d'applications est l'interlocuteur privilégié du client pour la conception et le développement du projet informatique. Il dialogue avec lui afin de connaître les besoins des utilisateurs. Il adapte sa communication à ses différents interlocuteurs et contextes professionnels, y compris en présence d'une personne en situation de handicap. La communication orale peut se faire en anglais, en particulier avec des prestataires de service.

En analysant le cahier des charges du projet informatique, il identifie les fonctionnalités ou les évolutions de l'application. Dans le respect des recommandations de sécurité émise par l'agence nationale de la sécurité des systèmes d'information (ANSSI), il conçoit des applications sécurisées en utilisant une architecture logicielle multicouche et rédige le dossier de conception.

Le concepteur développeur d'applications développe les interfaces utilisateur et les traitements métier de l'application avec des composants sécurisés. Il conçoit ou modifie le modèle des données de l'application, permettant la création ou la modification des bases de données. Il réalise les accès aux données et leurs mises à jour, en assurant leur sécurité et leur confidentialité.

Il rédige et exécute le plan de tests, prépare et documente le déploiement de l'application et contribue à la mise en production dans une démarche DevOps en collaboration avec l'équipe de production.

Le concepteur développeur d'applications met en place les mentions légales liées au règlement général sur la protection des données (RGPD). Il se réfère au référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) dans la réalisation des maquettes des interfaces utilisateur et leur enchaînement et répond aux besoins des personnes en situation de handicap.

Le concepteur développeur d'applications adopte une démarche structurée de résolution de problème adaptée en cas de dysfonctionnement de l'application, y compris en cas d'incident survenant en production. Il met en place une veille informatique afin de connaître les évolutions techniques et de répondre aux problématiques de sécurité des technologies qu'il utilise.

Il communique en anglais pour l'expression écrite, compréhension écrite et compréhension orale au niveau B1 (utilisateur indépendant) et pour l'expression orale au niveau A2 (utilisateur élémentaire) du cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

Pour les projets de petite taille ou au sein de petites entreprises, il peut mener en autonomie l'intégralité de la réalisation de l'application, en lien avec le client. Dans le cas de moyens et de grands projets, il travaille soit au sein d'une équipe hiérarchisée sous la responsabilité d'un chef de projet, soit en équipe pluridisciplinaire pour les projets utilisant une méthode itérative de type agile

Le concepteur développeur d'applications est en relation avec le client, les utilisateurs, ainsi qu'avec différents collaborateurs ou experts : chef de projet, architecte logiciel, testeurs, responsable de la sécurité des systèmes d'information (RSSI), administrateur de base de données (DBA), hébergeur, experts techniques, experts métier, équipes chargées de l'exploitation de l'architecture du système d'information (Operations), développeurs et les autres concepteurs développeurs d'applications.

Le concepteur développeur d'applications peut travailler en tant que salarié d'une entreprise, y compris les entreprises de solutions logicielles, pour un client de l'entreprise de services numériques (ESN) qui l'emploie, ou en tant qu'indépendant directement pour un client.

L'emploi nécessite une station assise prolongée et un travail continu sur écran. Il assure sa mission dans des entreprises et des contextes professionnels divers. Il peut être amené à effectuer des déplacements professionnels et à travailler à distance.

Objectifs pédagogiques du cursus

Le concepteur développeur d'applications conçoit et développe des applications sécurisées, tels que des logiciels d'entreprise, des applications pour mobiles et tablettes, ainsi que des sites Web. Il respecte la réglementation en vigueur, identifie les besoins en éco-conception et applique les procédures qualité de l'entreprise. Il contribue à la réussite du projet en termes de satisfaction des besoins des utilisateurs, gestion de projet, qualité, coût et délai. La sécurité de l'application est pour lui une préoccupation constante.

Points forts de l'année

- Préparation à la certification RNCP 37873 avec livrables conformes au référentiel.

Projets Clefs

Le Projet de Fin d'Etudes (PFE) est le projet majeur que les étudiants doivent réaliser en dernière année. Il s'agit d'un projet ambitieux, innovant et professionnalisant, qui vise à démontrer toutes les compétences acquises durant leur formation, avec les caractéristiques suivantes :

- **Projet innovant et technologique** : Les étudiants doivent développer une solution innovante (application, logiciel, service, IA, etc.) qui répond à un problème réel.
- **Travail en équipe** : Le projet peut être réalisé en groupe, avec une répartition des rôles (concepteurs, marketing, chefs de projet, product owner, etc.).
- **Accompagnement et suivi** : Des mentors et professionnels encadrent le projet pour assurer sa viabilité technique et commerciale.
- **Pitch et démonstration** : Les étudiants présentent leur PFE lors de l'examen du titre RNCP n°37873.
- **Possibilité d'entrepreneuriat** : Certains PFE deviendront de vraies startups, il encourage les étudiants à développer et commercialiser leurs projets.

Conférence

- Tech Show, du 18 & 19 Novembre 2026, à Paris.
- Semaine de préparation intensive au passage du titre.

Après la formation

Débouchés

- Développeur Fullstack : Conception de l'interface (Front-end) et de la logique serveur (Back-end).
- Développeur Front-end : Intégration avancée de maquettes avec des frameworks modernes (React, Angular, Vue).
- Développeur Back-end : Gestion des bases de données, création d'API REST et sécurité des échanges.
- Concepteur logiciel : Modélisation de solutions techniques (UML, diagrammes de flux) avant la phase de codage.
- Architecte d'applications : Choix des technologies, structuration du code et mise en place de la scalabilité.
- Développeur Mobile : Création d'applications natives ou hybrides pour smartphones et tablettes.
- Développeur DevOps : Automatisation des déploiements (CI/CD) et gestion de l'infrastructure cloud.
- Ingénieur QA / Testeur logiciel : Mise en place de tests unitaires, d'intégration et de non-régression pour garantir la fiabilité du code.

Etude d'employabilité en Bourgogne Franche-Comté

Selon une [étude](#) menée en Région Bourgogne Franche-Comté, par les Observatoires régionaux GEN_SCAN, datant de décembre 2024 :

Salariés dans le numérique	5 218
Offres d'emploi dans le numérique	1 830
Embauches sont en CDI dans la région Bourgogne-Franche-Comté	79%
Entreprises dans le secteur du numérique	525

Indicateurs de performance

- Les taux de réussite et d'abandon seront calculés avec les 1ères promotions, à partir de septembre 2026.
- Le taux de satisfaction est de 80,60%.
- Le taux de poursuite d'études sera calculé avec les 1ères promotions, à partir de septembre 2026.
- Pour plus d'informations, consultez [InserJeunes](#).

Année d'obtention de la certification	Nombre de certifiés	Nombre de certifiés à la suite d'un parcours vae	Taux d'insertion global à 6 mois (en %)	Taux d'insertion dans le métier visé à 6 mois (en %)	Taux d'insertion dans le métier visé à 2 ans (en %)
2021	1807	3	73	70	92

Contenu Pédagogique - Technique - 1ère année (1386h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Qwasar - Pre Season Web	105h	• Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	Ruby, Sinatra, SQLite, SQL, HTML, JSON, Sessions, Cookies, Git, GitHub
Qwasar - Arc 1 season 1	273h	• Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Définir l'architecture logicielle d'une application • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Contribuer à la gestion d'un projet informatique	JavaScript, HTML, CSS, Canvas API, Node.js, Git, GitHub
Qwasar - Arc 1 season 2	70h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	JavaScript (Node.js + Express / NestJS), ou Ruby (Sinatra / Rails), ou PHP, Laravel ou Symfony, PostgreSQL / MySQL ou MongoDB, JWT / OAuth, Redis, REST API, Swagger (OpenAPI), Postman, AWS / Google Cloud / Azure / IBM Cloud, Git, Github
Qwasar - Season 2 Full Stack	420h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des interfaces utilisateur • Définir l'architecture logicielle d'une application	Next.js, React, TypeScript, Tailwind, CSS, ESLint, Prettier, Node.js, npm / yarn, Git, VS Code, Github
Colint - CI/CD & DevOps	98h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet. • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	VsCode, Github, Docker, AWS, Playwright, Kubernetes, Prometheus, Grafana

Colint - My Web App	357h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet. • Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Analyser les besoins et maquetter une application • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	
Colint - Introduction to AI	63h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet.	

Contenu Pédagogique Additionnel - Technique - 1ère année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Qwasar - Arc 1 season 2	105h	• Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	Ruby, Sinatra, SQLite, SQL, HTML, JSON, Sessions, Cookies, Git, GitHub

Contenu Pédagogique - Soft skills - 1ère année (267h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	70h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et éloquence	60h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Droit numérique	25h	• Enjeux éthiques du numériques • Prise en main RGPD et RGAA • Le numérique durable
Savoir-être	70h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales • S'assurer du bon déroulement du projet • Manager un projet informatique
Conférence	42h	• Cybersécurité • Favoriser la place des femmes dans le numérique
Total	1653h	

Contenu Pédagogique - Technique - 2ème année (644h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Qwasar Backend - My API	105h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	JavaScript (Node.js + Express / NestJS), ou Ruby (Sinatra / Rails), ou PHP, Laravel ou Symfony, PostgreSQL / MySQL ou MongoDB, JWT / OAuth, Redis, REST API, Swagger (OpenAPI), Postman, AWS / Google Cloud / Azure / IBM Cloud, Git, Github
Qwasar React - 01 Getting Started	28h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des interfaces utilisateur • Définir l'architecture logicielle d'une application	Next.js, React, TypeScript, Tailwind, CSS, ESLint, Prettier, Node.js, npm / yarn, Git, VS Code, Github
Qwasar - Season 3 Back End - My DropBox	168h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	
Qwasar - Season 3 Front End - 02 Modern React Fundamentals (Airbnb)	273h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	

		• Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	
PFE - 1ere et 2eme idéation	28h	• Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Analyser les besoins et maquetter une application	VsCode, Github, Docker, AWS, PostgreSQL, MongoDB, LucidChart, Next.js, Nest, Playwright, Kubernetes, Prometheus, Grafana
Conférence	42h	• Semaine d'examens • Favoriser la place des femmes dans le numérique	

Contenu Pédagogique - Soft skills - 2ème année (100h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	30h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et Droit du numérique	30h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Savoir-être	40h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales • S'assurer du bon déroulement du projet • Manager un projet informatique
Total	744h	

Contenu Pédagogique - Technique - 3ème année (644h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
PFE	602h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet. • Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Analyser les besoins et maquetter une application • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application • Préparer et documenter le déploiement d'une application • Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps	VsCode, Github, Docker, AWS, PostgreSQL, MongoDB, LucidChart,
Conférence	42h	• Semaine d'examens • Favoriser la place des femmes dans le numérique	

Contenu Pédagogique - Soft skills - 3ème année (100h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	20h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et Droit numérique	20h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Savoir-être	30h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales • S'assurer du bon déroulement du projet • Manager un projet informatique
Total	744h	

Modalités d'évaluation

À Colint School, nous évaluons l'acquisition des compétences de manière concrète et constructive. Nous bannissons la notion de "notes". Notre approche repose sur :

1. Une évaluation centrée sur les compétences

Nous n'utilisons pas de notes, mais une grille d'appréciation de la maîtrise des compétences démontrées lors des projets. Les niveaux sont clairs : Expert, Acquis, En cours d'acquisition, pour situer précisément l'étudiant.

2. Un processus de validation continue

L'évaluation a lieu principalement lors des soutenances de projet. Si une compétence n'est pas totalement maîtrisée la première fois, l'étudiant a la possibilité de la revalider sur d'autres projets par la suite, encourageant ainsi la progression et l'ancrage durable des acquis.

3. Un rôle actif dans le feedback

Les livrables du projet sont étudiés par les coachs référents, 48h avant la soutenance. Ils participent à la soutenance et offrent un feedback direct et personnalisé à l'étudiant immédiatement après, guidant ainsi son amélioration continue.

Modalités d'examen

Présentation d'un projet réalisé en amont de la session : 00 h 40 min

En amont de la session d'examen, le candidat réalise un ou plusieurs projets. Il prépare un dossier de projet et un support de présentation de type diaporama. Le dossier de projet rend compte de l'ensemble des projets.

Lors de l'examen, le jury prend connaissance du dossier de projet imprimé avant la présentation du candidat. Le candidat présente ensuite son ou ses projets au jury.

Entretien technique : 00 h 45 min

Le jury questionne le candidat sur la base de son dossier de projet et de sa présentation, afin de s'assurer de la maîtrise des compétences couvertes par le projet ou les projets. Un questionnement complémentaire lui permet d'évaluer les compétences qui ne sont pas couvertes par le projet ou les projets.

Questionnaire professionnel : 00 h 30 min

L'ensemble des candidats répondent en même temps au questionnaire professionnel en présence d'un surveillant.

Le candidat étudie une documentation technique rédigée en anglais.

Il répond à :

- deux questions fermées à choix unique posées en français
- deux questions ouvertes posées en anglais et amenant des réponses courtes, en rédigeant la réponse en anglais.

Entretien final : 00 h 20 min

Y compris le temps d'échange avec le candidat sur le dossier professionnel.

Durée totale de l'épreuve pour le candidat : 02 h 15 min

Accessibilité

Les locaux sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

L'ensemble de nos cursus de formation et d'évaluation préparant à la certification peuvent être adaptés aux besoins de compensation de l'handicap.

Contacter notre référent handicap à l'adresse suivante : handicap@colint.school.

Planning de la formation

Le cursus de formation a une durée totale de 3 ans. La première année se réalise en initial. Dès la deuxième année, il est possible d'intégrer une entreprise, en alternance. La troisième année s'effectue obligatoirement en alternance.

Remarque : La durée peut être personnalisée en fonction du positionnement du candidat ou d'un besoin de compensation du handicap.

La semaine type de l'étudiant, lors du contrat d'alternance, dure 35 heures, réparties comme suit : 3 jours en entreprise et 2 jours en formation.



54 rue d'Autun
71100 Chalon sur Saône

08 05 29 81 56
contact@colint.school
<https://colint.school>

En cas de handicap, contacter handicap@colint.school