

BTS Informatique de Gestion **option Développeur d'applications**

Débouchés

Le technicien supérieur en informatique de gestion peut être chargé :

- . de l'analyse et de la programmation dans le cadre du développement d'un projet
- . de la gestion et de l'administration de bases de données
- . du développement de sites Internet ou Intranet
- . de la mise en place d'applications en clientèle et de la formation des utilisateurs
- . de la gestion et de la maintenance d'un parc informatique
- . éventuellement, de la vente de matériels et logiciels informatiques.

Il peut exercer son métier dans différentes structures : sociétés de service, administrations, PME-PMI, fournisseurs de matériels et logiciels informatiques.

Poursuites d'études

Selon le dossier scolaire :

- . formation qualifiante « assistant de projet informatique » : formation de niveau bac + 3, en alternance à Saint Michel
- . licences professionnelles dans différents domaines : réseaux, multimédia...
- . IUP « commerce et vente », option « nouvelles technologies »
- . IUP MIAGE (Maîtrise d'Informatique Appliquée à la Gestion d'Entreprises)
- . Ecoles d'ingénieur avec recrutement sur dossier.

Compétences

- . Méthodes d'analyse : MERISE, UML
- . Programmation : Pascal Delphi, VB, VBA
- . Langages de développement de sites Web : HTML, PHP, JavaScript
- . Bases de données : langage SQL, ACCESS, SQL Server, MySQL
- . Comptabilité, gestion

Stages

Deux stages en entreprise permettent à l'étudiant de réaliser un travail concret dans un contexte professionnel tout en étant encadré par un professeur.

Le projet réalisé durant l'un des deux stages fait l'objet d'une soutenance à l'examen.

- . 6 semaines en première année (mai, juin)
- . 8 semaines en deuxième année (janvier, février)

Conditions d'admission

. L'établissement suit la procédure d'admission post-bac officielle. Les inscriptions se font par internet du 20 janvier 2010 au 20 mars 2009. Tous les renseignements sont sur : www.admission-postbac.fr

Résultats

- . Taux de réussite moyen sur 5 ans : 95 %

Frais de scolarité

- . 106,95 € par mois sur 10 mois (tarif 2010-2011)

Formation Générale

Français (2,5 heures)

- . méthode de la synthèse de documents, du résumé et de la discussion
- . expression orale (exposés, concours d'éloquence, émissions de radio...)
- . analyse de l'image (critique de films, publicités...)
- . communication professionnelle (CV, entretien d'embauche, lettre de motivation...)

Mathématiques (4.5 heures)

- . étude de fonctions, intégrales, probabilités, statistiques, algèbre de Boole

Anglais (2.5 heures)

- . apprentissage de l'anglais spécialisé en informatique
- . pratique de l'oral avec utilisation de supports audio et vidéo, analyse de films en V.O.

Economie - Droit (5 heures)

- . initiation à la gestion, à l'économie et au droit de l'entreprise

Formation professionnelle

Architecture matérielle des systèmes informatiques (2.5 heures)

- . représentation de l'information, microprocesseur, périphériques, assembleur

Architecture logicielle des systèmes informatiques (3.5 heures)

- . organisation des données et des traitements dans les applications orientées bases de données.

Développement d'applications informatiques et génie logiciel (8 heures)

- . algorithmique (1^{ère} année) et programmation objet (2^{ème} année)
- . développement Web (HTML, JavaScript, PHP)

Gestion des entreprises et organisation des systèmes d'information (3 heures)

- . gestion, comptabilité, normes et protocoles des systèmes d'information

Actions professionnelles (3.5 heures)

Réalisation de projets pour une entreprise ou un association, par exemple :

- . base de données : gestion de clubs de sport, de vidéothèques, de devis...
- . site Internet : présentation de l'activité d'une entreprise ou d'une association, sites Web thématiques (musique, cinéma, sport), gestion de données en ligne...
- . programmation d'applications diverses : statistiques de vente, suivi de pannes...

Réalisation de mini-projets à vocation pédagogique et ludique :

- . modélisation d'objet en « 3D fils de fer » et conception de petits jeux vidéo
- . simulation de mouvements réalistes à l'aide de particules 3D
- . réalisation d'une machine virtuelle (processeur-registres-mémoire)
- . programmation d'un compilateur pour langage Assembleur
- . réalisation d'un interprète pour pseudo-Pascal
- . conception d'un mini-tableur
- . programmation d'un générateur de HTML.