

2025/2026

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE BACHELOR PROGRAMMATION INFORMATIQUE

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

Présentation	3
Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint	4
Ressources à votre disposition	5
Modalités d'accès à la formation	6
Activités ciblées	7
Objectifs pédagogiques du cursus	8
Débouchés	9
Indicateurs de performances	10
Contenu pédagogique	11
Modalités d'évaluation	18
Accessibilité	19
Planning	20



# 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 par le Ministère du travail ou 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 : Kwame YAMGNANE
- Référent administratif : Stéphane SARR
- Référent mobilité géographique : Stéphane SARR
  
- Accompagnement personnalisé

## Principaux formateurs

- **Iléana BUSELLI-GARS** (coach savoir-être) : Bachelor Concepteur et Développeur d'Applications, Chef de Projet SI
- **Olivier JACQUES** (coach d'anglais) : Master en commerce international, Responsable des Opérations Export
- **Antoine MILLE** (coach programmation) : Titre d'Expert en ingénierie logicielle d'Epitech, Head of SG market / Solutions web project
- **Kwame YAMGNANE** (responsable du Bachelor de programmation) : Ingénieur Epita, co-fondateur de l'école 42



# Recrutement

## Modalités d'accès à la formation

**Prérequis** : néant

**Délais d'accès** :

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

## Objectifs et contexte de la certification

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.



## Activités visées

Le concepteur développeur d'applications identifie les fonctionnalités ou les évolutions d'une 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 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.

Le concepteur développeur d'applications est en relation avec différents collaborateurs ou experts : chef de projet, architecte logiciel, testeurs...

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

- Maîtrise des fondamentaux de la programmation : Acquérir une solide base en algorithmique, structures de données, et langages de programmation (JavaScript, C, etc.).
- Développement d'applications web et mobiles : Concevoir des interfaces utilisateur intuitives et des expériences utilisateur enrichissantes.
- Ingénierie logicielle : Mettre en œuvre des bonnes pratiques de développement pour créer des logiciels fiables et évolutifs.
- Bases de données : Gérer et interroger efficacement de grandes quantités de données.
- Développement personnel : Développer l'esprit critique, la créativité, l'autonomie et les capacités à travailler en équipe.

## Points forts de l'année

- La rentrée Projet de fin d'étude période d'idéation
- La 1ère Soutenance L'encadrement des plus jeunes, encadrement des colintlab
- Validation de chaque saison les peer review

## 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 est réalisé en groupe, avec une répartition des rôles (développeurs, chefs de projet, spécialistes en IA, 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.

## Séminaires

- 2ème année : Semaine de l'innovation, Maîtriser l'empreinte carbone dans le numérique, Impact du numérique au sein de l'industrie nucléaire
- 3ème année : Semaine de préparation aux examens, Favoriser la place des femmes dans le numérique





## Débouchés

- Concepteur développeur, concepteur d'applications informatiques
- Développeur d'applications, développeur informatique
- Développeur back end, développeur front end, développeur full stack
- Développeur d'applications mobiles
- Développeur web, développeur web mobile, développeur web et web mobile
- Ingénieur d'études et développement
- Analyste programmeur informatique

## 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 2026.
- Le **taux de satisfaction** sera calculé avec les 1ères promotions, à partir de 2026.
- Le **taux d'insertion dans le métier visé**, à 6 mois : 70%, en 2021, conformément aux indicateurs du RNCP37873.
- Pour plus d'informations, consultez les statistiques InserJeunes.



## Contenu pédagogique - Technique - 2ème année

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Saison 2 Arc 2	90	<ul style="list-style-type: none"><li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li><li>• Développer une interface utilisateur</li><li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li><li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li><li>• Concevoir une base de données.</li><li>• Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser un IDE professionnel</li><li>• Gérer un VCS standard (Git)</li><li>• Interagir avec la CLI</li><li>• Appliquer les bonnes pratiques de revue de code</li><li>• Programmer en C pour manipuler la mémoire</li><li>• Écrire du code interagissant avec l'OS (syscall)</li><li>• Coder des structures de données avancées (hash, tree, etc.)</li><li>• Appliquer les principes d'architecture logicielle</li><li>• Gérer un projet Agile en plusieurs phases</li><li>• Collaborer en continu avec les parties prenantes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Visual Studio Code</li><li>• Git/GitHub</li><li>• Bash/CLI</li><li>• Langage C</li><li>• Gcc/Clang</li><li>• Valgrind/gdb</li></ul>
Saison 2 Software Engineer	84	<ul style="list-style-type: none"><li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li><li>• Développer une interface utilisateur</li><li>• Développer des composants métier.</li><li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li><li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li><li>• Construire une application organisée en couches.</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li><li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Développement et débogage d'applications Web/Cloud (IDE)</li><li>• Contrôle de version et collaboration (Git)</li><li>• Administration et gestion système (CLI)</li><li>• Mise en œuvre d'une revue de code par les pairs</li><li>• Programmation avancée en C (manipulation de la mémoire)</li><li>• Interaction avec l'OS (syscalls)</li><li>• Conception et utilisation de structures de données avancées (hash, tree, etc.)</li><li>• Application des principes d'architecture logicielle</li><li>• Gestion de projet en phases via la méthodologie Agile</li><li>• Collaboration continue avec les parties prenantes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Visual Studio Code</li><li>• Git/GitHub</li><li>• Bash/CLI</li><li>• C</li><li>• HTML/CSS</li><li>• JavaScript</li></ul>



## Contenu pédagogique - Technique - 2ème année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Saison 3 Software Engineer	55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li> <li>• Développer une interface utilisateur</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li> <li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement d'applications Web/Cloud (IDE)</li> <li>• Gestion de version et collaboration (Git)</li> <li>• Administration système et cloud (CLI)</li> <li>• Revue de code par les pairs</li> <li>• Programmation en Rust (manipulation mémoire)</li> <li>• Interaction avec l'OS (syscalls)</li> <li>• Structures de données avancées (hash, tree...)</li> <li>• Principes d'architecture logicielle</li> <li>• Gestion de projet en phases (Agile)</li> <li>• Collaboration continue (stakeholders)</li> <li>• Paradigmes de programmation (impératif, fonctionnel, concurrent)</li> <li>• Implémentation de protocoles réseau (FTP, IRC, Skype)</li> <li>• Virtualisation d'environnements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Git/GitHub</li> <li>• Bash/CLI</li> <li>• Rust</li> <li>• C++</li> <li>• Go</li> </ul>
Saison 2 Full Stack	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li> <li>• Développer une interface utilisateur</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li> <li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Concevoir une base de données.</li> <li>• Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maquetter une application.</li> <li>• Développer des composants d'accès aux données.</li> <li>• Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web.</li> <li>• Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web.</li> <li>• Concevoir une base de données.</li> <li>• Mettre en place une base de données.</li> <li>• Développer des composants dans le langage d'une base de données.</li> <li>• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.</li> <li>• Concevoir une application.</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et exécuter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Git/GitHub</li> <li>• Bash/CLI</li> <li>• Bootstrap</li> <li>• React</li> <li>• Node.js</li> <li>• SQL (avec ORM)</li> <li>• Docker</li> <li>• Trello (Agile)</li> <li>• Discord</li> </ul>



## Contenu pédagogique - Soft skills- 2ème année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Anglais	40	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li></ul>	
Culture générale et numérique	10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li></ul>	
Droit du numérique	6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li></ul>	
Savoir être	20	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li><li>• S'assurer du bon déroulement du projet</li><li>• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.</li></ul>	
Total	329		



# Contenu pédagogique - Technique - 3ème année

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Saison 3 Full Stack	90	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li> <li>• Développer une interface utilisateur</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li> <li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Concevoir une base de données.</li> <li>• Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maquetter une application.</li> <li>• Développer des composants d'accès aux données.</li> <li>• Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web.</li> <li>• Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web.</li> <li>• Concevoir une base de données.</li> <li>• Mettre en place une base de données.</li> <li>• Développer des composants dans le langage d'une base de données.</li> <li>• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.</li> <li>• Concevoir une application.</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Développer une application mobile.</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et exécuter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Git/GitHub</li> <li>• Bash/CLI</li> <li>• Bootstrap</li> <li>• React</li> <li>• Django/Rails/Spring</li> <li>• SQL avancé</li> <li>• Trello (Agile)</li> <li>• Discord</li> <li>• Python</li> </ul>
Saison 3 Software Engineer	150	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li> <li>• Développer une interface utilisateur</li> <li>• Développer des composants métier.</li> <li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li> <li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li> <li>• Construire une application organisée en couches.</li> <li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li> <li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement d'applications Web/Cloud (IDE)</li> <li>• Gestion de version et collaboration (Git)</li> <li>• Administration système et cloud (CLI)</li> <li>• Revue de code par les pairs</li> <li>• Programmation en Rust (manipulation mémoire)</li> <li>• Interaction avec l'OS (syscalls)</li> <li>• Structures de données avancées (hash, tree...)</li> <li>• Principes d'architecture logicielle</li> <li>• Gestion de projet en phases (Agile)</li> <li>• Collaboration continue (stakeholders)</li> <li>• Paradigmes de programmation (impératif, fonctionnel, concurrent)</li> <li>• Implémentation de protocoles réseau (FTP, IRC, Skype)</li> <li>• Virtualisation d'environnements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Git/GitHub</li> <li>• Bash/CLI</li> <li>• Rust</li> <li>• C++</li> <li>• Go</li> </ul>



## Contenu pédagogique - Technique - 3ème année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Saison Devops	90	<ul style="list-style-type: none"><li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li><li>• Développer des composants métier.</li><li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li><li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li><li>• Construire une application organisée en couches.</li><li>• Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li><li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li><li>• Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.</li><li>• Concevoir une application.</li><li>• Développer des composants métier.</li><li>• Construire une application organisée en couches.</li><li>• Développer une application mobile.</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li><li>• Préparer et exécuter le déploiement d'une application.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Python Linux &amp; Bash SQL</li><li>• GitHub</li><li>• MongoDB</li><li>• FastAPI</li><li>• Administration des systèmes</li><li>• Linux Nginx</li><li>• Jira Docker</li><li>• Orchestration</li><li>• Gitlab Jenkins</li><li>• Automatisation Terraform</li><li>• Ansible</li><li>• Monitoring et SRE</li><li>• Prometheus</li><li>• Grafana</li><li>• Datadog</li></ul>



## Contenu pédagogique - Technique - 3ème année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Saison D - Projet de fin d'année	180	<ul style="list-style-type: none"><li>• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet</li><li>• Développer une interface utilisateur</li><li>• Développer des composants métier.</li><li>• Contribuer à la gestion d'un projet informatique</li><li>• Analyser les besoins et maquetter une application</li><li>• Construire une application organisée en couches.</li><li>• Concevoir une base de données.</li><li>• Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li><li>• Préparer et documenter le déploiement d'une application.</li><li>• Contribuer à la mise en production dans une démarche DevOps</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Maquetter une application.</li><li>• Développer des composants d'accès aux données.</li><li>• Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web.</li><li>• Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web.</li><li>• Concevoir une base de données.</li><li>• Mettre en place une base de données.</li><li>• Développer des composants dans le langage d'une base de données.</li><li>• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.</li><li>• Concevoir une application.</li><li>• Développer des composants métier.</li><li>• Construire une application organisée en couches.</li><li>• Développer une application mobile.</li><li>• Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.</li><li>• Préparer et exécuter le déploiement d'une application.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Visual Studio Code</li><li>• Git/GitHub</li><li>• Bash/CLI</li><li>• Bootstrap</li><li>• React</li><li>• Django/Rails /Spring</li><li>• SQL avancé</li><li>• Trello (Agile)</li><li>• Discord</li><li>• Python</li></ul>





## Contenu pédagogique - Soft skills - 3ème année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Anglais	64	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li></ul>	
Culture générale et numérique	10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li></ul>	
Droit du numérique	6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li></ul>	
Savoir être	40	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié</li><li>• Synthétiser des données fournies par le client</li><li>• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales</li><li>• S'assurer du bon déroulement du projet</li><li>• Manager un projet informatique</li></ul>	
Total	630		



# Modalités d'évaluation

## I Evaluations en contrôle continu

Des évaluations "contrôles" ont lieu toute l'année sous la forme d'exercices et de projets individuels ou en groupe.

En validant ces différents examens, les étudiants valident leurs modules et décrochent des médailles :

- **Non acquis** : 60% des projets et des exercices n'ont pas été validés
- **En cours d'acquisition** : entre 40% et 59% des projets et des exercices ont été validés
- **Acquis** : entre 60% et 79% des projets et des exercices ont été validés
- **Acquis au niveau expert** : entre 80% et 100% des projets et exercices ont été validés

Ils peuvent alors passer au suivant et ainsi développer de nouvelles compétences tout en approfondissant les précédentes.

En fin de bachelor, la rédaction d'un mémoire, ainsi qu'une soutenance orale ont lieu.

## II Evaluations certificatives

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.

Contactez notre référent handicap à l'adresse suivante : [handicap@colint.school](mailto:handicap@colint.school).



# Planning de la formation

Le cursus de formation est de 2 ans et est en alternance avec l'entreprise.

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

L'apprenant effectue 994 heures de formation, soit 36% de la durée totale du contrat.

La semaine type de l'étudiant dure **35 heures**, réparties comme suit :

- Le **lundi, mardi et mercredi** sont des jours de travail en **entreprise**.
- Le **jeudi et le vendredi** sont des jours de formation.

**2025**

JANVIER							FÉVRIER							MARS							AVRIL								
lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	A l'école - 2ème année	322
30	31	1	2	3	4	5	27	28	29	30	31	1	2	24	25	26	27	28	1	2	31	1	2	3	4	5	6	En entreprise - 2ème année	1022
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	Total	1344
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20		
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27		
27	28	29	30	31	1	2	24	25	26	27	28	1	2	24	25	26	27	28	29	30	28	29	30	1	2	3	4		
3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9	31	1	2	3	4	5	6	5	6	7	8	9	10	11		
Formation : 0							Formation : 42							Formation : 56							Formation : 56								
Entreprise : 0							Entreprise : 63							Entreprise : 91							Entreprise : 91								
MAI							JUIN							JUILLET							AOÛT								
lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di		
28	29	30	1	2	3	4	26	27	28	29	30	31	1	30	1	2	3	4	5	6	28	29	30	31	1	2	3		
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10		
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17		
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24		
26	27	28	29	30	31	1	23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31	1	2	3	25	26	27	28	29	30	31		
2	3	4	5	6	7	8	30	1	2	3	4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7		
Formation : 49							Formation : 56							Formation : 63							Formation : 0								
Entreprise : 84							Entreprise : 84							Entreprise : 91							Entreprise : 140								
SEPTEMBRE							OCTOBRE							NOVEMBRE							DÉCEMBRE								
lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di		
1	2	3	4	5	6	7	29	30	1	2	3	4	5	27	28	29	30	31	1	2	1	2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21		
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28		
29	30	1	2	3	4	5	27	28	29	30	31	1	2	24	25	26	27	28	29	30	29	30	31	1	2	3	4		
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	5	6	7	8	9	10	11		
Formation : 56							Formation : 70							Formation : 56							Formation : 42								
Entreprise : 98							Entreprise : 91							Entreprise : 77							Entreprise : 112								



# Planning de la formation

2026

JANVIER							FÉVRIER							MARS							AVRIL						
lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di
29	30	31	1	2	3	4	26	27	28	29	30	31	1	23	24	25	26	27	28	1	30	31	1	2	3	4	5
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
26	27	28	29	30	31	1	23	24	25	26	27	28	1	23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30	1	2	3
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	30	31	1	2	3	4	5	4	5	6	7	8	9	10
Formation : 56 Entreprise : 91							Formation : 56 Entreprise : 91							Formation : 56 Entreprise : 98							Formation : 63 Entreprise : 84						

  

MAI							JUIN							JUILLET							AOÛT						
lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di	lu	ma	mer	je	ve	sa	di
27	28	29	30	1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	29	30	1	2	3	4	5	27	28	29	30	31	1	2
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30	31	29	30	1	2	3	4	5	27	28	29	30	31	1	2	24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	31	1	2	3	4	5	6
Formation : 63 Entreprise : 63							Formation : 98 Entreprise : 49							Formation : 56 Entreprise : 63							Formation : 147 Entreprise : 147						

A l'école	630
En entreprise	686
<b>Total</b>	<b>1316</b>
Total formation	994
Total entreprise	1708
<b>Total</b>	<b>2702</b>



6, Allée de la Sucrierie  
71100 Chalon sur Saône  
03 85 91 66 90

[contact@colint.school](mailto:contact@colint.school)  
[www.colint.school](http://www.colint.school)

En cas de handicap, contacter [handicap@colint.school](mailto:handicap@colint.school)