

# **Mercredi Enseignement de la SIF**

---

Mercredi 9 juin 2021

# **LE B.U.T. INFORMATIQUE**

# Le B.U.T.

- Formation sur 3 ans.
- Sortie possible et diplômante en 2 ans.
- Poursuites d'études possibles ou embauche directe.
  
- 1<sup>ière</sup> année : tronc commun.
- 2<sup>ième</sup> année : mêmes compétences.  
=> mais différenciation horaire
- 3<sup>ième</sup> année : vraie spécialisation.  
=> spécialisation orientée métiers

# VOLUMES HORAIRES

- 2000h d'enseignement par étudiant sur 3 années.
  - => En présence d'un enseignant.
  - => 50% de TP minimum.
- 600h de projet par étudiant sur 3 années.
  - => Tutorat par un enseignant.
- 26 semaines de stage sur les 2 dernières années.
- Alternance possible.

# 4 PARCOURS

- Parcours A « Réalisation d'applications : conception, développement, validation »
  - Concepteur-développeur d'applications (mobile, web, IoT, ...)
  - DevOps
  - Testeur
  - Tech lead
- Parcours B « Déploiement d'applications communicantes et sécurisées »
  - Administrateur outils système réseau
  - DevOps
  - Intégrateur d'applications et de services réseaux

# 4 PARCOURS

- Parcours C « Administration, gestion et exploitation des données »
  - Administrateur de base de données
  - Gestionnaire de grandes masses de données
  - Développeur Big Data
  - Délégué à la protection des données
- Parcours D « Intégration d'applications et management du système d'information »
  - Intégrateur fonctionnel et intégrateur technique
  - Intégrateur ou paramétreur de progiciels
  - Intégrateur ou gestionnaire d'applications
  - Concepteur-développeur d'applications (ERP, mobile, web, IoT...)
  - Assistant chef de projet, Responsable Green IT, Product Owner, Scrum master

# VOCABULAIRE

- « Parcours »  
=> Ensemble de compétences à valider.
- « Compétence »  
=> Ensemble d'apprentissage critique à valider.
- « Apprentissage critique »  
=> Savoir (-faire, -agir...) clef à la compétence à valider.
- « Composante essentielle »  
=> Savoir (-faire, -agir...) général à la compétence à valider.

# VOCABULAIRE

- « Ressource »
  - => Contient un volume horaire par semestre et par compétence.
  - => Pourrait être comparé à un module ou à un ensemble de modules.
  - => Ensemble de savoirs de référence.
- « Savoirs de référence »
  - => Élément technique, théorique, philosophique...
  - => Décomposition d'un apprentissage critique
  - => Anciens « composants de module »

# 6 COMPÉTENCES

- C1 : Réaliser un développement d'application.
- C2 : Optimiser des applications informatiques.
- C3 : Administrer des systèmes informatiques communicants complexes.
- C4 : Gérer des données de l'information.
- C5 : Conduire un projet.
- C6 : Travailler dans une équipe informatique.

# 3 MANIÈRES DE TRAVAILLER POUR LES ÉTUDIANTS

- Enseignement de Ressource
  - => Enseignement « classique ».
- Enseignement de SAÉ
  - => Enseignement « mode projet » transversal entre ressources.
- Projet de SAÉ
  - => Temps de travail étudiant tuteuré.

# ENSEIGNEMENT DE RESSOURCE

- Enseignement classique.
- Évaluation continue.
- Compte pour 60% dans la validation.

Exemple :

Ressource DEV 2.2 : Savoirs de références permettant le développement d'un outil avec une interface graphique.

# ENSEIGNEMENT DE SAÉ

- Enseignement mode projet.
- Chaque enseignement tourne autour de la SAÉ définie.
- Enseignements transversaux entre ressources.

Exemple :

SAÉ 2.1 : Développer une application avec une interface graphique

TD sur le databinding contextualisé sur le logiciel à développer.

TD sur la gestion de projet contextualisé sur le logiciel à développer.

TD sur la RGPD contextualisé sur le logiciel à développer.

TP d'assistance et de débogage du logiciel à développer.

# TEMPS DE PROJET DE SAÉ

- Temps réservé à l'étudiant pour travailler sa SAÉ.
- Visible à l'emploi du temps.
- Remplissage du Portfolio pour permettre l'évaluation.

Exemple :

SAÉ 2.1 : Développer une application avec une interface graphique

Production des diagrammes d'analyse et de conception.

Livraison du logiciel développé.

Fourniture d'un jeu d'essai permettant la validation des besoins.

# PORTFOLIO

- Support numérique permettant le suivi du travail de l'étudiant.
- 3 « vues » : étudiant, enseignant, entreprise.
- Suit l'étudiant pendant ses études.
- Suit le diplômé après ses études.
- Apprentissage à la constitution d'un portfolio intégré au B.U.T.

# **B.U.T. informatique**

- Programme remis au goût du jour.
- Travail national fondé sur le consensus.
- Nombreux aller/retour entre les groupes de travail.
- Une vrai progression pédagogique.
- Un système de validation plus performant.