



### DEVENIR DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS ET EXPLOITANT DE SYSTÈMES INFORMATIQUES

#### Présentation

##### Les emplois visés

Le BTS SN-IR a pour vocation de former des techniciens supérieurs dans les métiers de l'informatique, des réseaux, de la sécurité, des systèmes embarqués (Internet des objets), du cloud-computing et de la programmation des systèmes. Voici quelques postes pouvant être confiés à nos techniciens supérieurs diplômés :

- Technicien en **bureau d'études** de solutions informatiques
- **Développeur d'applications** WEB, PC ou tablette
- Intégrateur de systèmes et de **réseaux sécurisés**
- Technico-commercial...

##### Les critères d'entrées

La sélection d'entrée au BTS SNIR se fait sur dossier. Une inscription sur Parcoursup est nécessaire. Les filières menant à ce BTS sont principalement :

- Bac S
- Bac STI 2D avec l'option SIN
- Bac Pro SN

Nous accordons beaucoup d'importance à l'assiduité et au comportement exemplaire lors de notre étude des dossiers.

##### Les domaines d'activités

- **Programmation** web et base de données



- **Programmation** de logiciels et modélisation

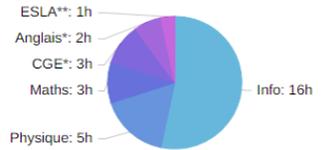


- Cloud-computing et sécurité **réseau**, bus de terrain et automates
- Architecture des systèmes informatiques



- Maintenance et assistance matérielle-logicielle

##### Le planning hebdomadaire

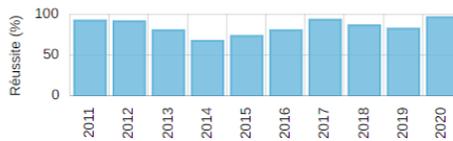


CGE\* : Culture Générale et Expression

ESLA\*\* : Enseignement de Spécialité en Langue Anglaise

##### Les taux de réussite

Le diagramme suivant décrit l'évolution du pourcentage de réussite de notre section de BTS SNIR à l'examen depuis 2011. Les apprentis et les initiaux scolaires sont confondus.



##### Les poursuites d'études

Le BTS est un diplôme conçu pour une insertion professionnelle. Cependant il est possible de poursuivre :

- en licence ou licence professionnelle
- en classe préparatoire ATS pour intégrer une école d'ingénieurs prestigieuse
- en école spécialisée en informatique (bac+5)
- et pour nos meilleurs étudiants : en école d'ingénieur directement après le BTS

#### Les projets

Le travail demandé consiste à la conception voire à une évolution d'une partie d'un produit ou d'un service informatique en liaison avec une problématique authentique liée à un cahier des charges. Les éléments de description et de modélisation s'appuient sur les outils de modélisation SysML ou UML. Les étudiants travaillent par groupes de 3 à 4. Ils devront réaliser le projet en se répartissant les problématiques décomposées au préalable par l'équipe pédagogique. Ils ont la possibilité de proposer une organisation modifiée par rapport à celle proposée initialement.

##### Éclairage de scène

Créer un scénario de jeu de lumière synchronisé avec un titre de musique. L'application permettra d'afficher sur un journal lumineux les paroles en vue d'un karaoké géant. L'enregistrement des scènes d'éclairage pourra se faire à distance en utilisant une tablette.



##### Philae

Effectuer un contrôle distant, depuis plusieurs laboratoires européens, de la maquette de démonstration de l'atterrisseur de la mission Rosetta : maquette commandée par le CNES. Programmer le déploiement des outils robotisés embarqués MUPUS et ROMAP.



##### Gestion de parking

Concevoir un dispositif de gestion du parking privé d'un centre commercial en créant des applications exploitant les capteurs présents sur toutes les places et des afficheurs en début d'allée indiquant le nombre de places disponibles dans l'allée.

