
Programme du cursus en alternance

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

(Préparant au Titre RNCP niveau II)



00 – SOMMAIRE

1 – OBJECTIFS DE LA FORMATION	3
■ DÉFINITION DE L'EMPLOI TYPE ET DES CONDITIONS D'EXERCICE	3
■ ENJEUX ET COMPOSANTES DE LA FORMATION	5
■ PREREQUIS	6
■ ÉVALUATIONS PASSÉES EN COURS DE FORMATION	7
■ LA COMPOSITION DU JURY DE CERTIFICATION	7
2 - PROGRAMME	8
UE1 – ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL – 35 H	8
■ EC1A – METHODOLOGIE ET MANAGEMENT DE PROJET – 35H	8
UE2 – ENSEIGNEMENT TECHNIQUE – 385 H	9
■ EC2A – DÉVELOPPEMENT WEB & MÉTHODE DE GESTION DE PROJET – 154 H	9
PHP / MYSQLI (OU PDO) : POO ET DESIGN PATTERN – 49 H	9
FRAMEWORK PHP ET MÉTHODE SCRUM – 105 H	10
■ EC2B – DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS MOBILES – 231 H	11
MANAGEMENT DE PROJET, CONCEPTION MOBILE ET UX DESIGN – 28 H	11
JAVA ET DÉVELOPPEMENT NATIF POUR ANDROID – 91H	11
FRAMEWORK ANGULAR JS – 21 H	12
DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS HYBRIDES – 91H	13
UE3 – ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL – 35 H	13
■ EC2A – PROJET DE FIN D'ÉTUDES (PFE) – 35 H	13
LE RAPPORT	15
DÉMONSTRATION DE L'APPLICATIF	16
03 – TABLEAU RÉCAPITULATIF	18



01 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

1 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

■ DÉFINITION DE L'EMPLOI TYPE ET DES CONDITIONS D'EXERCICE

Le Concepteur Développeur Web et Mobiles conçoit, développe et met au point des applications web et/ou mobile, de la phase d'étude à son déploiement, pour un client ou une entreprise, selon des besoins fonctionnels et un cahier des charges. Les projets peuvent prendre des formes spécifiques : plateformes web 2.0, service en ligne, applications multimédia, accessibles depuis différents matériels : ordinateurs ou outils nomades (smartphones, tablettes numériques...).

Il analyse le besoin et la faisabilité et détermine les solutions techniques. Il réalise l'architecture des bases de données et l'architecture de l'application. Il anticipe les évolutions éventuelles et les incidences de ses actions dans le déroulement des projets. Il réalise ou participe à la réalisation du prototypage, du zoning et du maquettage de l'interface de l'application. Il programme les applications grâce à sa maîtrise des langages et méthodes de programmation. Il participe aux phases de tests des fonctionnalités développées. Il assure le déploiement des applications auprès des clients.

Il peut aussi intervenir sur l'évolution d'une application déjà réalisée à laquelle il faut apporter des améliorations précises et des développements complémentaires.

Le Concepteur Développeur Web travaille au sein de projets collaboratifs et communautaires en développement web et mobile ; il conduit des projets de développement et est amené à coordonner une équipe.

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

- Concepteur Développeur web
- Développeur web mobile
- Développeurs d'applications mobiles
- Développeur multimédia
- Développeur front-end / back-end
- Concepteur de jeux web online
- Spécialiste tests projet web
- Chef de projet web



01 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

- Chef de projet web mobile
- Développeur associé au langage recherché (PHP, JAVA... ex. Développeur PHP)

Le Concepteur Développeur Web et Mobile travaille principalement dans la filière du numérique, plus précisément dans les secteurs du web, du e-commerce et de l'IT (Information Technology), dont les entreprises sont spécialisées dans le conseil, la création de solutions web et mobiles, l'exploitation d'activités en ligne (pure players).

Toutefois, le numérique, en tant que facteur de croissance, de développement et d'innovation, a aussi pénétré l'ensemble des secteurs d'activité, marchand et non marchand, public et privé : banques / assurances, industrie, santé, BTP, tertiaire, associations, collectivités territoriale, services de l'État et l'administration... Quelle que soit leur taille, les entreprises ou organisations sont de plus en plus dotées de sites web ou de solutions web et mobiles.

Typologie des entreprises, principalement attractives pour les titulaires de la certification visée :

- ESN (Entreprise de Services du Numérique) – antérieurement SSII
- Cabinets de conseil en informatique
- Agences web
- Agences de communication
- Éditeurs de sites
- Éditeurs multimédia
- Éditeurs de logiciels et d'applications (web et web mobiles)
- Éditeurs de jeux en ligne
- Studios de développement de jeux vidéo
- Entreprises développant des projets web en interne



01 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

■ ENJEUX ET COMPOSANTES DE LA FORMATION

L'enjeu de cette formation est de préparer des Concepteur Développeur Web et Mobiles en capacité de :

- Développer et de concevoir des applications web et mobiles, avec bases de données.
- Maîtriser les méthodes avancées et les langages de programmation
- Travailler sur des projets de développement collaboratif

Les 5 activités principales du référentiel de certification et leurs compétences attachées constituent les 5 composantes de la certification.

ACTIVITE 1 : ANALYSE ET CONCEPTION TECHNIQUE D'UN APPLICATIF WEB / MOBILE COMPLEXE

- Identifier et analyser le besoin / Identifier et réaliser une analyse fonctionnelle des besoins des utilisateurs / du commanditaire.
- Analyser la faisabilité / Valider la faisabilité des besoins en fonction de solutions techniques, de moyens humains...
- Rédiger le cahier des charges ou concevoir les étapes d'une méthode Agile.
- Définir l'architecture de la BDD, la structure des tables, leurs relations entre elles.
- Définir l'architecture de l'application.
- Segmenter la réalisation en cycles de vie.
- Réaliser le prototypage et la maquette design d'interface de l'applicatif.

ACTIVITE 2 : MANAGEMENT D'EQUIPE ET DE PROJETS DANS UN CONTEXTE PROFESSIONNEL COLLABORATIF ET COMMUNAUTAIRE

- Manager une équipe projet pour produire une application web ou mobile complexe.
- Collaborer avec des équipes pluridisciplinaires web.
- Repérer et identifier les tendances et évolutions de l'univers web et partager l'information au sein d'une équipe.

ACTIVITE 3 : DEVELOPPEMENT INFORMATIQUE ET PROGRAMMATION

- Développer une application grâce à des langages et méthodes de programmation.
- Refactoriser (réusiner) le code de chaque module afin de l'optimiser.
- Réaliser des phases de tests de l'applicatif.



01 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

ACTIVITE 4 : VALIDATIONS ET LIVRAISONS DE MODULES

- **Proposer** au commanditaire les incréments régulièrement produit.
- **Organiser des tests** auprès d'un panel de testeurs/ commanditaire.

ACTIVITE 5 : DEPLOIEMENT FINAL ET MAINTENANCE

- **Déployer** l'application finale / Livrer au client l'application finale composée de tous ses incréments.
- **Élaborer** la documentation de mise en œuvre et de maintenance (documentation technique ou commentaires précis du code directement dans les fichiers).

Principales connaissances et compétences attestées :

- Framework et langages de programmation pour le web (PHP, MySQLi, PDO, framework Symfony3...).
- Développement pour les systèmes de gestion de contenu (CMS).
- Gestion de projet et méthodes de programmation web (méthode Agile et Merise, bonnes pratiques de la programmation Orientée Objet, UML, MVC).
- Développement d'application mobile (Java et développement d'applications natives pour Android, développement d'applications hybrides avec Ionic et Angular JS).
- Management de projet dans un contexte professionnel collaboratif et communautaire

■ PREREQUIS

Ce cursus est accessible aux candidats titulaires d'un bac +2 dans les domaines informatiques et multimédia ou aux candidats dotés d'une expérience professionnelle dans le domaine visé :

- bac +2 dans les domaines informatique et multimédia,
- avoir des compétences dans les domaines web (fondamentaux du webdesign et bases de gestion de projet et de programmation pour le web).

Les prérequis sont évalués par un test d'admission. Le test d'admission est organisé en deux parties. La 1^{ère} partie du test est une mise en situation (durée 2h) permettant de valider la maîtrise du candidat dans les domaines suivant :

- PHP / MySQLi
- HTML5 / CSS3



01 – OBJECTIFS DE LA FORMATION

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

- Responsive Design

La 2^e partie du test est un entretien. Le candidat doit être en mesure de démontrer sa motivation, son intérêt et sa connaissance du domaine du web et exposer son projet professionnel.

En cas de résultats insuffisant à ce test d'admission, le candidat peut être orienté vers :

- soit une mise à niveau PHP avant d'entrée dans le cursus Concepteur Développeur Web (pour les candidats titulaires d'un bac+2 ou d'une expérience professionnelle suffisante),
- soit la formation Développeur Logiciel avec ou sans la mise à niveau de 2 mois en HTML / CSS selon les résultats dans ce domaine.

■ ÉVALUATIONS PASSÉES EN COURS DE FORMATION

Au cours de la formation, le centre de formation évalue les 5 composantes par les modalités d'évaluation suivantes :

- mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées) > contrôle continu.
- travaux individuels ou collectifs visant à tester les capacités à conduire un projet > contrôle continu.
- soutenance d'un rapport de projet devant un jury de professionnels > Projet de Fin d'Études (PFE).

L'enjeu de ces modalités d'évaluation est de valider la maîtrise des connaissances, outils et méthodes dans les différents champs de compétences et de valider les aptitudes professionnelles des apprenants.

■ LA COMPOSITION DU JURY DE CERTIFICATION

Voie d'accès à la certification	Composition des jurys
Après un parcours de formation initiale (sous statut d'élève ou d'étudiant)	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4
Après un parcours de formation continue	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4
En contrat de professionnalisation	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4
Par VAE	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4 (parité employeurs / salariés)



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

2 - PROGRAMME

UE1 – ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL – 35 H

■ EC1A – METHODOLOGIE ET MANAGEMENT DE PROJET – 35H

Ce cours vise à donner les connaissances clés en termes :

- D'analyse et de conception technique d'un applicatif web ou mobile : diagnostic du besoin, formalisation du cahier des charges ou des incréments Agile, recommandation technique,
- De management d'équipe et de projets dans un contexte professionnel collaboratif et communautaire : encadrement d'équipe projet, préparation et animation de meeting Scrum, anticipation résolution de conflits, maîtrise de modes de communication, sécurisation des données.

Les grandes lignes :

Analyse des besoins pour le développement de logiciels

- Les activités du développement
- Définir un projet (acteurs, besoins, spécifications, délais, budget)
- Les Méthodes de gestion de projet
- Le modèle de développement en V versus Agile (itératif et incrémental)

Rappel rapide sur la notion de classe et d'objet avant les cours sur la Modélisation

- Classe (attributs, constructeur, méthodes, instanciation)
- Interactions entre classes (relation d'utilité, héritage, injection de dépendance)
- Classe abstraite, classe et méthode finale
- Interface

La modélisation

- Entité, cardinalité, MCD, MLD
- UML2 et diagrammes de classes, cas d'utilisation...



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

UE2 – ENSEIGNEMENT TECHNIQUE – 385 H

■ EC2A – DÉVELOPPEMENT WEB ET UTILISATION D'UNE MÉTHODE DE GESTION DE PROJET – 154 H

L'objectif de cette partie est de donner à l'étudiant les compétences permettant de développer une application web :

- En mettant en œuvre les langages et framework de programmation spécifiques à un développement web,
- En acquérant les compétences spécifiques à l'optimisation des langages de programmation,
- En organisant les étapes de validations et de livraisons de modules dans le cadre d'une gestion de projet incrémentale.

PHP / MYSQLI (OU PDO) : POO ET DESIGN PATTERN MVC – 49 H

L'objectif de ce cours est de partir d'un langage déjà connu par les élèves (PHP) pour structurer son utilisation et introduire l'appropriation du Framework Symfony3. On quitte la programmation séquentielle pour aller vers la programmation orientée objet.

Les grandes lignes

- PHP / MySQLi (ou PDO) structuré objet
- Les Design pattern et la particularité du MVC
- Mise en place d'un MVC sur un site Web (création d'un mini front et back office)
- Gérer des routes
- Centraliser les informations de configuration
- Générer des actions au sein de Contrôleurs
- Interagir avec le Modèle au travers d'un objet simple (ORM)
- Générer des Vues et les inclure dans un layout dynamique
- Sécuriser les accès
- Manager des crud (create, read, update, delete) sur des entités
- Réalisation d'une application Web PHP MySQLi (ou PDO) en POO / MVC



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

FRAMEWORK PHP ET MÉTHODE SCRUM – 105 H

L'enjeu de ce cours est de développer une application web en utilisant le framework PHP Symfony3 en utilisant une méthode de gestion de projet Agile : Scrum. La phase de développement de l'application est précédée d'un apprentissage du Framework.

SYMFONY3

- Installation et paramétrage d'une « Distribution Standard Symfony »
- Mettre en place un serveur virtuel de Dév et manager les .Htaccess
- Développer avec les outils adéquat (PHPStorm)
- Architecture d'un projet Symfony (application, bundles, librairies, configuration etc.)
- Comprendre la notion d'environnement (développement, production et test)
- Utiliser Composer pour gérer les dépendances
- Générer des actions dans les Contrôleurs et les rendre accessibles par des routes paramétrées
- Gérer les méthodes HTTP et adopter une architecture REST
- Générer des réponses HTTP sous forme de vues ou autres formats
- Manipuler les entités avec Doctrine et gérer les requêtes avec le queryBuilder dans les repositories
- Gérer les assertions en annotations au niveau des entités, des formulaires ou des Contrôleurs
- Générer des Vues dynamiques et héritées avec Twig
- Manipuler les formulaires à l'aide du FormBuilder et modifier l'apparence des formulaires
- Architecturer le code en passant en Services du code récurrent
- Mettre en place les actions de bases sur les datas (CRUD)
- Utiliser les générateurs (Bundle, Entités, Form, Crud...)
- Fournir une interface de management de type Back-Office
- Intégrer des bundles et bibliothèques tierces
- Gérer les ressources publiques avec Assetic
- Gérer un site administrable avancé avec Front et Back-Office
- Gérer les utilisateurs, inscriptions et connexions avec FOSUserBundle
- Comprendre et mettre en œuvre la notion de tests unitaires et fonctionnels



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

SCRUM,

- Distinguer les méthodes de gestion de projet
- Appréhender un projet Agile
- Préparer et animer les meeting Scrum (Daily Scrum, revue de sprint, rétrospective...)
- Rédiger des users stories, animer le Backlog et suivre le burndownChart
- Participer au poker planning et évaluer le poids et la difficulté des tâches
- Travailler en équipe en valorisant les capacités en présence, en favorisant l'entraide et l'auto formation

■ EC2B – DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS MOBILES – 231 H

L'objectif de cette partie est de donner à l'étudiant les compétences permettant de développer une application mobile multiplateforme :

- En mettant en œuvre les langages et frameworks de programmation spécifique au développement mobile,
- En acquérant les compétences spécifiques à l'optimisation de ces langages de programmation,
- En organisant les étapes de validations et de livraisons de modules dans le cadre d'une gestion de projet incrémentale.

MANAGEMENT DE PROJET, CONCEPTION MOBILE ET UX DESIGN – 28 H

Ce cours vise à acquérir les compétences spécifiques au prototypage et maquettage du design d'interface d'application mobile.

Les grandes lignes :

- L'ergonomie IHM et l'ergonomie des interfaces tactiles
- Prototypage et wireframe
- Design d'interface & d'interaction
- Stratégie de contenu mobile & multi écran

JAVA ET DÉVELOPPEMENT NATIF POUR ANDROID – 91H

L'objectif de ce cours est de maîtriser la réalisation et le déploiement d'application mobile, native Android.



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

Les grandes lignes :

- Installation des outils de développement en Java et Bases Java Objet
- Fonctionnement de l'architecture Android et installation des outils de développement
- Bases de développement applicatif en Android et première application
- Les outils de développement intégrés au logiciel (Conteneurs, gestion des ressources, widgets et vues intégrées à Android Studio)
- Utilisation des widgets plus avancés
- Création de vues personnalisées
- Concepts Avancés (Gestion des droits de l'application, des activités)
- Dialogue entre les activités (Intent)
- Stockage des données
- Utilisation des bases de données
- Utilisation des content-providers
- Utiliser les fonctionnalités d'Android (Connectivité réseau, Dessin, Localisation, Téléphonie)
- Le travail en arrière-plan (Threads et Services)
- Publier son application

FRAMEWORK ANGULAR JS – 21 H

L'objectif du cours est la découverte et l'apprentissage du framework JavaScript : Angular JS. Cette partie permet la mise en application d'Angular JS dans le cours de développement d'application hybrides.

Les grandes lignes

- Data binding et scope
- Contrôleur
- Interactions avec les formulaires
- Filtres
- Directives
- Services utilitaires
- Injection de dépendances
- Consommation de services REST



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS HYBRIDES – 91H

Dans ce cours, l'étudiant acquiert les compétences spécifiques à la réalisation et le déploiement d'application mobile hybrides en utilisant Ionic et Angular JS.

Les grandes lignes :

- Définition avec les étudiants du cahier des charges succincts de l'application
- Fabrication des maquettes avec un logiciel de prototypage
- Définition des tâches à réaliser
- Découpage en sprints agiles suivant la méthode Scrum
- Installation de l'environnement sur les postes de travail et les mobiles
- Mise en œuvre de l'architecture de base avec Ionic (PhoneGap et AngularJS)
- Développement des fonctionnalités exprimées
- Si la maturité du projet le permet, publication sur les App Store officiels.

UE3 – ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL – 35 H

■ EC2A – PROJET DE FIN D'ÉTUDES (PFE) – 35 H

Le Projet de Fin d'Études d'un Concepteur Développeur Web et Mobile consiste à concevoir et réaliser application Web ou Mobile mettant en valeur :

- Un positionnement innovant
- Une juste analyse du besoin et de la réponse proposée
- La gestion d'un projet Agile
- Une réelle expérience utilisateur
- Une interface ergonomique et esthétique
- Un développement multiplateformes (Android, IOS, Windows Phone) ou multi-devices (ordinateurs, tablettes, smartphones)
- Une Programmation Orientée Objet



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

Le PFE est présenté à l'oral devant le jury final composé de 3 à 5 personnes, durée : 40 minutes. Au cours de l'année, le cours de « suivi du PFE » permet aux étudiants de bénéficier d'un accompagnement méthodologique pour la réalisation de leur projet d'application, la rédaction de la note de synthèse du projet et la préparation au jury final.

Lors du jury final, le candidat présente à l'oral les livrables suivants :

- Une démonstration de l'applicatif
- Un rapport organisé en 3 parties (imprimé et relié en 3 exemplaires) : présentation du projet professionnel, rapport d'activité de la mission en alternance (en contrat de professionnalisation, en stage ou en activité indépendante), note de synthèse du projet.
- Sur une clés USB contenant une série de visuels (une douzaine, format JPG) de l'application et de son interface : zoning, exports de maquette, aperçus de code, de diagrammes UML, mockups de l'application à l'écran une fois déployée (dimension minimum des images 700 x 600 px ou 25,96 x 21,66 cm) ... et la version numérique du rapport de stage (en pdf).

Les critères d'évaluation lors du jury final sont :

- Présentation globale du candidat et capacité de persuasion
- Présentation et intérêt du projet
- Approche professionnelle et stratégique du projet par le candidat
- Conception générale de l'application (quelles fonctionnalités, sont-elles opérationnelles ?)
- Graphisme, ergonomie, compatibilité multi-devices ou multiplateformes
- Maîtrise des technologies utilisées (base de données, langages de programmations, framework, sécurité...)
- Accessibilité et référencement (dans le cas de pages publiques)
- Viabilité du projet
- Le rapport de synthèse : structure de la présentation, qualité du support...



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

LE RAPPORT

Le rapport doit être :

- structuré : information hiérarchisée et facilement accessible, présence d'un sommaire ;
- exempt de fautes de frappe, d'orthographe ou de grammaire ;
- mis en pages (généralement sous InDesign) pour une présentation graphique et professionnelle ;
- illustré avec des exports des maquettes Photoshop, des impressions d'écran de la réalisation, des photos et logos, des diagrammes (MCD, UML)...
- contenir des remerciements et le logo de l'école Aries ;
- imprimé et relié en 3 exemplaires ;

Partie 1 : le projet professionnel du candidat

Dans cette 1^e partie, l'étudiant décrit son parcours et justifie son choix de préparer la certification Concepteur Développeur Web et présente son projet professionnel. Ce travail permet mettre en perspective la personnalité du candidat et crée un lien avec le jury.

1. Avant la formation CDW, quel est le parcours ?
2. Pourquoi avoir choisi cette formation ?
3. Après la formation CDW, quel est le projet personnel et professionnel du candidat ?

Partie 2 : le rapport d'activité de la mission en alternance

Le cursus est organisé sur un rythme alterné entre formation et immersion professionnelle en lien avec le titre CDW. Le candidat peut alors réaliser cette mission professionnelle en contrat de professionnalisation, en stage ou sous un statut d'indépendant (autoentrepreneur par exemple).

Cette partie du rapport permet à l'étudiant de rendre compte des missions accomplies au cours de cette immersion professionnelle. Il présente un résumé de cette partie à l'oral devant le jury du PFE.

Le rapport d'activité comprend :

- Une présentation de l'entreprise (dont un organigramme)
- Descriptif de la mission confiée
- Présentation d'une série de réalisations



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

- Retour d'expérience, synthèse des compétences développées et des difficultés rencontrées

Partie 3 : La note de synthèse du projet d'application web ou mobile

Au cours de l'année, le candidat conçoit et réalise une application web ou mobile. A l'occasion du jury final, il rédige une note de synthèse qui explicite les étapes de la réalisation. Le contenu de cette note de synthèse sert de support à la démonstration faite lors du jury final.

Le rapport de synthèse comprend :

- L'origine et le contexte du projet (client fictif ou réel, projet personnel), le candidat démontre l'intérêt du projet...
- Le cahier des charges et les réponses apportées : comment le candidat a répondu
- Les grandes étapes de la réalisation technique :
 - Étude de marché s'il y en a une
 - Approche professionnelle et stratégique mise en œuvre
 - Approche méthodologique
 - Stratégie de référencement si pages publiques et méthodes employées pour la définir
 - Design, ergonomie, expérience utilisateur
 - Compatibilité multi-devices pour une application Web et multiplateformes pour une application mobile
 - Fonctionnalités programmées (leur intérêt, sont-elles fonctionnelles et sécurisées ?)
- La viabilité et le devenir du projet

DÉMONSTRATION DE L'APPLICATIF

L'enjeu de cette démonstration est de promouvoir son travail et de susciter l'adhésion des membres du jury. Au cours de la démonstration, le candidat utilise son application afin de démontrer son bon fonctionnement. Il présente aussi le processus de réalisation du projet, sur la base des informations contenues dans la note de synthèse du rapport.

Le candidat explique :

- L'origine et le contexte du projet (client fictif ou réel, projet personnel), le candidat démontre l'intérêt du projet...



02 – PROGRAMME

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR WEB

- Le cahier des charges et les réponses apportées : comment le candidat a répondu
- Les grandes étapes de la réalisation technique :
 - Étude de marché s'il y en a une
 - Approche professionnelle et stratégique mise en œuvre
 - Approche méthodologique
 - Stratégie de référencement si pages publiques et méthodes employées pour la définir
 - Design, ergonomie, expérience utilisateur
 - Compatibilité multi-devices pour une application Web et multiplateformes pour une application mobile
 - Fonctionnalités programmées (leur intérêt, sont-elles fonctionnelles et sécurisées ?)
- La viabilité et le devenir du projet



03 - TABLEAU RÉCAPITULATIF DU CURSUS
CONCEPTEUR DÉVELOPPEUR WEB
En alternance

03 – TABLEAU RÉCAPITULATIF

UE - Unités d'enseignements	EC - Éléments constitutifs			Heures de face à face	Total / UE
UE1 - Enseignement Général	EC 1A	Methodologie et management de projet		35	35
UE2 - Enseignement Technique	EC 2A	Développement web et utilisation d'une méthode de gestion de projet	PHP / MySQLi (ou PDO) : POO et Design Pattern	49	385
			Framework PHP (Symfony3) et méthode SCRUM	105	
	EC 2B	Développement d'applications mobiles	Management de projet, conception mobile et UX Design	28	
			JAVA et Développement natif pour Android	91	
			Framework Angular JS	21	
			Développement d'application hybride	91	
UE3 - Enseignement professionnel	EC 3A	Projet de Fin d'Études (PFE)	Suivi du projet	35	35
Total annuel				455	455