

Programme détaillé de la formation et progression pédagogique "DWWM"

CCP	Module	Compétence	Niveau d'acquisition					Commentaires du formateur	Initiales ou signature du formateur
			1 (non acquis)	2	3	4	5 (Complètement acquis)		
Transverse	Intégration	Intégrer positivement la formation							
		Intégrer positivement la formation							
		Se présenter devant un groupe							
		Connaître les objectifs de la formation, la certification, ses modalités ainsi que les modalités de stage							
	Savoirs-être	Evaluer son aisance en milieu professionnel							
		Evaluer son aisance en milieu professionnel							
		Respect du cadre professionnel							
		Sensibilisation aux gestes éco-citoyens dans le travail							
	e-Testing	Sensibilisation à l'égalité professionnelle hommes-femmes							
		Répérer et évaluer vos soft-kills							
	Entrepreneuriat	Sensibiliser à la création d'entreprise							
		Découvrir les différents status de forme emploi hors salariat							
	Tronc commun	Anglais							
		Gestion de projet en agilité							
		Gestion de projet de type traditionnelle	x						
		Savoir ce qu'est un test unitaire	x						
		Réaliser des tests unitaires et de sécurité	x						
		Savoir résoudre un dysfonctionnement avec un test unitaire ou de sécurité	x						
		Connaissance du fonctionnement de la méthode agile							
		Connaissance de ANSSI	x						
		Mise en place d'un système de veille technologique							
		Documentation du code (y compris en langue anglaise)							
		Définir et décrire ce qu'est un IDE							
CCP1	Module 1-2 : Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet	Installer VS Code sur son poste de travail et le configurer							
		Définir et décrire ce qu'est le versionning et son utilité							
		Installer GIT sur son poste de travail et le configurer							
		Réaliser un Repository et faire un Push							
		Définir les notions de :							
		Activer la virtualisation sous windows							
		Réaliser les commandes de base par <catégories> (container, image, volume, network)							
	Module 1-3 : Maquetter des interfaces utilisateur	Définir le maquetage, son objectif et ses différentes étapes :							
		- Wireframe							
		- Maquette							
		- Prototype							
		Identifier et définir les éléments d'une interface homme-machine et la notion de responsive design							
		Identifier les différents logiciels de maquetage							
		Réaliser les actions courantes de maquetage en utilisant Figma							
	Module 1-4 : Réaliser des interfaces utilisateur statiques	Réaliser un portfolio d'inspiration							
		Réaliser le wireframe d'un site simple							
		Réaliser la maquette d'un site simple							
		Réaliser le prototype d'un site simple							
		Identifier le HTML et sa structure (éléments en bloc, éléments en ligne, structure d'une page)							
		Définir le référencement naturel d'un site et la place du HTML dans le référencement							
		Définir le positionnement d'un site et la place du HTML dans le positionnement							
		Réaliser l'intégration HTML d'un site							
		Identifier le CSS, les différents endroits où il peut être placé							
		Identifier et utiliser le selecteur CSS adapté à la situation							
		Réaliser les différentes propriétés du CSS :							
		- Couleur,							
		- Taille							
		- Police							
		- Border							
		- Position							
		- Images							
		- Background							
		- Ombres							
		- Propriétés d'affichage							
		Mettre en place le responsive d'un site à l'aide du CSS							
		Réaliser une transition-animation CSS							
		Réaliser l'intégration CSS d'un site							
		Définir l'algorithmie et illustrer son utilisation dans le développement des parties dynamiques des interfaces utilisateurs							

Programme détaillé de la formation et progression pédagogique "DWWM"

CCP	Module	Compétence	Niveau d'acquisition					Commentaires du formateur	Initiales ou signature du formateur
			1 (non acquis)	2	3	4	5 (Complètement acquis)		
	Module 1-5 : Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur	Intégrer positivement la formation							
		Réaliser des variables, des boucles, des conditions							
		Définir le Javascript et illustrer son utilisation au travers d'exemples concrets							
		Mettre en oeuvre la syntaxe du JavaScript (JS)							
		Mettre en pratique les variables en JS							
		Mettre en pratique les données en JS							
		Mettre en pratique les opérateurs en JS							
		Mettre en pratique les conditionnelles en JS							
		Mettre en pratique les boucles en JS							
		Mettre en pratique les fonctions en JS							
		Définir le DOM et son utilité							
		Mettre en oeuvre des fonctions d'insertion au DOM							
		Mettre en oeuvre des fonctions de sélection							
		Mettre en oeuvre des fonctions de modification d'attribut							
		Définir et mettre en oeuvre les écouteurs d'événements							
		Mettre en oeuvre les événements courants, les supprimer et les méthodes d'événements							
		Réaliser des objets de temps	x						
		Réaliser des RegEx	x						
		Mettre en oeuvre des fonctionnalités de stockage							
		Définir la notion d'API et son utilité							
		Différencier les API tierces et les API de navigateur	x						
		Définir le format Json							
		Mettre en oeuvre des fonctions Json							
		Réaliser des requetes asynchrones en JS							
		Réaliser des promesses en JS	x						
		Utiliser la fonction Animate	x						
		Mettre en oeuvre des modules JS	x						
		Définir la notion de POO et son utilité							
		Créer des objets en JS							
		Réaliser des classes en Javascript orienté objet							
		Définir les web components et les utiliser							
		Utiliser des librairies et frameworks		x					
CCP2	Module 2-1 : Mettre en place une base de données relationnelle	Définir la notion de base de données et différencier base de donnée relationnelle et non relationnelle	x						
		Définir les différents types de données et leur utilité							
		Définir les différents types de modèles de données et leur utilité							
		Définir le langage SQL et son utilité							
		Mettre en place un gestionnaire de base de données							
		Créer des utilisations et accorder des droits	x						
		Créer une BDD et une table							
		Réaliser un import et export de données							
	Module 2-2 : Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL	Insérer des données							
		Sélectionner des données							
		Réaliser des jointures							
		Mettre à jour des données							
		Supprimer des données							
		Mettre en place une base de données NoSQL	x						
		Insérer des données en NoSQL	x						
		Sélectionner des données en NoSQL	x						
		Mettre à jour des données en NoSQL	x						
		Supprimer des données en NoSQL	x						
		Réaliser une connexion à la BDD avec un langage Back							
		Envoyer des requêtes avec un langage back							
		Réaliser des requêtes							
		Définir un langage back et son fonctionnement							
		Mettre en place un serveur							
		Appliquer la syntaxe d'un langage back							
		Lire et corriger des erreurs à l'aide d'un langage back							
		Réaliser une inclusion de fichier							

Programme détaillé de la formation et progression pédagogique "DWWM"

CCP	Module	Compétence	Niveau d'acquisition					Commentaires du formateur	Initiales ou signature du formateur
			1 (non acquis)	2	3	4	5 (Complètement acquis)		
	Module 2-3 : Développer des composants métier coté serveur	Intégrer positivement la formation							
		Mettre en place des sessions							
		Réaliser des headers	x						
		Réaliser le traitement d'un formulaire et le contrôle des données							
		Mettre en pratique la POO avec un langage back : - Définir une classe x - Encapsulation x - Héritage x - Polymorphisme x - Abstraction - Interface --> MVC - Namespace							
		Identifier les failles de sécurité CSRF, XSS, Hash et s'en protéger	x						
	Module 2-4 : Documenter le déploiement d'un application dynamique web ou web mobile	Rédiger la documentation de déploiement d'une application ou d'un projet							
		Définir le Devops	x						
		Définir le CI/CD	x						