



DEVELOPPEUR.SE WEB PROGRAMME DE FORMATION

Autonomie

Capacité à chercher l'information

Travail en équipe ou en binôme

Force de proposition



L'ORGANISME DE FORMATION

CODA by Simplon • AFPA Alès

INNOV'ALES • Hôtel d'entreprises innovantes
14 Boulevard Charles Péguy • 30100 ALÈS
formation@coda-ales.fr

www.coda-ales.fr



PUBLICS CONCERNÉS

- Demandeur.se.s d'emploi
- habitants du département et du bassin d'emploi des territoires limitrophes en Occitanie

PRÉ-REQUIS

- Aucun pré-requis technique.
- Avoir une réelle appétence pour le numérique et la programmation
- Aimer travailler en équipe
- Motivation
- Autonomie
- Patience, persévérance, détermination, débrouillardise, rigueur

DURÉE ET RYTHME

- 1200h, soit 172 jours de formation à raison de 35h par semaine en centre de formation
- Stage en entreprise de 350h à la fin de la formation (2,5 mois)

TITRE PROFESSIONNEL

- Passage du titre professionnel de développeur logiciel de niveau III (BAC+2), reconnu par l'Etat (inscrit au RNCP), à la fin de la formation

SIMPLON.CO • 55 rue de Vincennes 93100 Montreuil - www.simplon.co

SAS ESUS au capital de 110 200 euros - RCS Bobigny : 792 791 329 00016 - Code APE 8299Z

Agrément formation : 11 93 06676 93 - N° TVA : FR 56 79279132900016

Développeur.se Web - Référentiel de formation #

LE MÉTIER

Le/la développeur·se Web est un·e informaticien·ne qui réalise l'ensemble des fonctionnalités d'un site Internet. Le profil du développeur·se Web est celui d'un·e technicien·ne capable d'analyser les besoins des clients consignés au préalable dans un cahier des charges par le chef de projet. Il/elle préconise et met en oeuvre une solution technique pour concevoir des sites sur mesure ou adapter des solutions techniques existantes.

A ce titre, le/la développeur·se Web est en charge de :

- L'analyse des besoins
- Le choix de la solution technique
- Le développement de toutes les fonctionnalités techniques du site
- Le respect des bonnes pratiques de codage
- Les tests et la validation des fonctionnalités développées

De façon complémentaire, il/elle participe aussi à :

- La formation du client lorsque le site Internet lui est livré
- Support technique tout au long de la vie du site Internet
- Corrections des problèmes remontés par le client

LES COMPÉTENCES

Le métier de développeur·se Web s'articule autour de 6 activités :

- Analyse technique
- Conception
- Programmation
- Tests et validation
- Support technique
- Veille technologique

Afin d'être en mesure d'assurer ces six activités, le/la développeur·se Web se doit d'acquérir les compétences suivantes :

- Comprendre les contraintes du projet (délais, budget, fonctionnalités attendues)
- Concevoir et développer un site : techniques de conception, modélisation, et architecture d'application, méthodes agiles, langages et outils de développement, etc.
- Réaliser une analyse des besoins fonctionnels du projet et préconiser une solution technique
- Maîtriser des langages utilisés pour le développement Web
- Maîtriser de manière opérationnelle des outils tels que des CMS (Content Management System), des frameworks et des éditeurs de code
- Solutionner les problèmes détectés dans un site
- Être autonome : assimiler les objectifs du projet, respecter les délais
- S'adapter : être polyvalent, être force de proposition, comprendre les problématiques métiers
- Être capable de travailler en équipe
- S'auto-former de manière continue aux nouveaux concepts de programmation, aux évolutions et nouveaux langages de programmation web, et aux évolutions et nouvelles solutions techniques (CMS et frameworks)

LA MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

S'inspirant des pratiques de "terrain" dans le développement informatique, Simplon.co applique une méthode pédagogique déclinée sur différents référentiels de formation.

La méthode Simplon.co, c'est une pédagogie qui utilise des leviers d'apprentissage horizontaux déclinés en 6 grands axes :

- ➔ **APPRENTISSAGE DIFFÉRENT** : la formation est intensive et immersive, elle allie un temps d'apprentissage, de mise en pratique et de préparation à l'insertion professionnelle, en multipliant les rencontres et les liens avec l'éco-système numérique.
- ➔ **APPRENTISSAGE PAR LA PRATIQUE** (*learning by doing*) : mise en situation, mode projets, coding dojo, challenges, travail en groupe.
- ➔ **APPRENDRE A APPRENDRE** : la formation a pour objectif d'apporter aux apprenant.e.s les attitudes du/de la développeur-se, pour qu'ils/elles puissent ensuite progresser (pendant leur formation et après dans leur travail) en toute autonomie.
- ➔ **PROGRAMMATION EN BINÔME** (*pair programming*) : la communauté est au coeur de l'apprentissage, d'autant plus que la programmation en groupe est une pratique de plus en plus répandue et connue pour augmenter la productivité des développeurs et évaluation par les pairs.
- ➔ **ÉVALUATION PAR LES PAIRS** (*peer assessment*): forme d'évaluation centrée sur les apprenant.e.s, ou chacun.e s'évalue
- ➔ **MISE EN SITUATION DE TRANSMISSION** (*learning by teaching*): comme *booster* d'acquisition des compétences. Cette mise en situation peut passer par l'animation d'ateliers de sensibilisation numérique à destination des enfants, d'adolescents, auprès des publics en situation de décrochage, de seniors, ou encore dans le cadre d'événements d'innovation de type hackathon, meetup ou startup week-end. Aussi, restitutions régulières, orales, écrites ou visuelles, des connaissances acquises et réalisations produites

LE PROGRAMME EN UN COUP D'OEIL

INTRODUCTION

- Introduction aux écosystèmes et aux cultures numériques
- Médiation numérique : animer un atelier d'initiation au code pour des enfants
- Gestion de projet, méthodes agiles et organisation personnelle
- Veille technologique
- Environnement Linux et ligne de commande
- Git et GitHub : versionner son code, collaborer et contribuer à un projet open source
- Licences : présentation de quelques licences open source
- Introduction aux objets connectés et à l'impression 3D
- Environnement Linux et Unix
- Découverte du langage back-end
- Projet en groupe en langage back-end
- Découverte des langages front-end
- Projet en groupe en langage back-end

FRONT-END

- HTML et CSS : créer l'aspect visuel d'un site
- Responsive design : créer un site qui s'affiche correctement sur tous les écrans
- UI/UX : créer une interface utilisateur efficiente et une bonne expérience utilisateur
- Qualité et accessibilité web
- SEO : optimisation d'un site pour être bien positionné sur Google
- Bootstrap : collection d'outils utile à la création d'un site/d'une application web
- SASS et Compass : pré-processeur CSS
- JavaScript : ajouter de l'interaction à un site/une application web
- jQuery : faciliter l'écriture de scripts côté client
- Angular : structurer et produire une application web robuste et efficace

BACK - END

(cette partie est liée à des langages, des outils et des frameworks spécifiques)

- Introduction à l'algorithmique
- Algorithmique avancée
- Conception et administration d'une base de données SQL
- Développer un site/une application web
- Tester son site/application web
- Déployer son site/application web
- Sécurité appliquée à la programmation

LANGAGES, OUTILS ET FRAMEWORKS

(selon la formation choisie)

JAVASCRIPT	RUBY	PHP	PYTHON
→ Node.JS	→ Ruby	→ PHP	→ Python
→ npm	→ RVM ou rbenv	→ Composer	→ pyenv
→ webpack		→ Slim	→ Pip
→ Express.JS	→ Bundler	→ Silex	→ Flask
→ React	→ Sinatra	→ Symfony	→ Django
→ Heroku	→ Rails	→ Nginx	→ Heroku
→ MongoDB	→ Heroku	→ PHP-FPM	→ MongoDB

INSERTION PROFESSIONNELLE

- Rencontres avec des professionnels
- CV : Reconnaître et réaliser
- Chercher un emploi
- Passer un entretien / des tests de recrutement
- Présenter un projet / la formation

STAGE

- Stage en entreprise de 350h (2,5 mois) du 11 décembre 2017 au 23 février 2018