

Technicien Développeur

Titre RNCP niveau III

Public	- Personnes en recherche d'emploi, inscrites à Pôle Emploi
Prérequis	- Niveau BAC ou équivalent - Aptitudes à la programmation & Connaissances en anglais (tests d'entrée) - Connaissances en informatique, intérêt pour le codage et les langages de programmation
Objectifs	- A l'issue de la formation, les stagiaires seront en capacité à intégrer une équipe de développeurs en entreprise. Ils maîtriseront le socle de compétences des différents langages de programmation et des technologies de codage utilisées en entreprise. Co-construit avec les entreprises, le programme vise l'insertion et l'emploi pérenne.
Programme	- En annexe
Approche pédagogique	- Mode d'apprentissage par projet, autonome (e-learning), classes inversées et collaboratif (projets - En équipe et défis), servi par une transversalité marquée des enseignements et une pédagogie pratique hautement professionnalisante (développement d'applications dès les premières heures passées au campus et apprentissage en alternance)
Durée de la formation	- Durée totale : 1325 heures (18 mois) - Socle de compétences : 800 heures (POE / CARED) - Spécialisation : 525 heures (Contrat de professionnalisation)
Durée entreprise	- 1500 heures en entreprise soit 75% du temps durant le Contrat de Professionnalisation
Lieu	- Annecy
Type de formation	- Collective
Contrat	- Contrat de professionnalisation de 12 mois précédé d'une POE
Coût de la formation	- Prise en charge intégrale par Pôle Emploi et Région pour le stagiaire o Prise en charge intégrale par OPCA pour l'entreprise
Coût pour l'entreprise	- Le salarié est rémunéré sur la base d'un pourcentage du SMIC ou du minimum conventionnel. Soit 100% du SMIC pour un adulte de plus de 26 ans.

Contenus pédagogiques

SOCLE DE COMPETENCES 800 h (planning prévisionnel)

Module HTML /CSS - Durée 63 heures

Compétences HTML

- Elaborer la partie "spécifications fonctionnelles" du cahier des charges
- Concevoir des interfaces à l'aide d'une maquette
- Connaître la structure de page html
- Mettre en forme des textes dans une page web
- Insérer des images dans une page web
- Ajouter des liens hypertextes
- Insérer des objets multimédia (audio, vidéo)
- Manipuler des tableaux dans une page web
- Gérer des formulaires

Compétences CSS

- Savoir manipuler les modèles de boîtes et les styles de base
- Positionner des éléments avec CSS (normal, relatif, absolu, flottant)
- Utiliser les Mediaqueries et faire des sites « Responsive »

Module JavaScript - Durée 147 heures

- L'utilisation des variables
- L'utilisation des conditions
- L'utilisation des boucles
- La définition d'une fonction L'utilisation d'une fonction
- L'utilisation des paramètres de fonctions
- L'utilisation des tableaux
- L'utilisation des objets
- Sélectionner un élément du DoM
- Définir JQuery
- Modifier un élément du DOM
- Réagir à des événements utilisateurs
- Introduction au TDD
- Introduction Debug

Module Graphisme - Durée 42 heures

- Créer un GIF animé
- Utilisation des courbes de Bézières
- Paramétrage d'utilisation de la mémoire et du cache d'historique
- Paramétrage des unités et règles
- Comprendre l'interface d'Adobe Photoshop
- Configurer son espace de travail
- Comprendre les caractéristiques d'une image
- Comprendre et utiliser les calques et groupes
- Comprendre et utiliser les masques de fusion
- Comprendre et utiliser les masques d'écritages
- Comprendre et utiliser les calques de remplissage et de réglage
- Comprendre l'opacité de calque et faire le rapport avec Opacity en CSS
- Utilisation de l'outil "gomme"
- Utilisation des différents outils de sélection
- Recadrage(s)
- Redimensionnement
- Retouche colorimétrique
- Outil "correcteur localisé"
- Outil texte
- Bibliothèque (Couleur, style, objets, texte, ...)
- Appréhender la fonction de "fichiers d'images"
- Appréhender la fonction de "fichiers incorporés / Liés"

Module Bases de données/PHP – Durée 217 heures

Compétences BDD

- Définir les concepts de base/tables/champs/données/relations
- Définir les concepts de clefs (primaire et étrangère)
- Concevoir une Bdd relationnelle
- Choisir le bon type et la bonne taille des données à stocker
- Générer le modèle de données à l'aide de MySQL workbench
- Créer la base
- Situer la base de données dans l'architecture d'un site web
- Ecrire les requêtes de bases SQL

Compétences PHP MVC

- Utiliser des variables
- Utiliser les boucles
- Utiliser des conditions
- Manipuler des tableaux
- Définir et utiliser des fonctions
- Passer des paramètres à une fonction
- Factoriser et structurer son code
- Récupérer les données d'un formulaire
- PDO : Connexion à la Bdd
- PDO : Exécuter une requête de sélection et traiter le résultat
- PDO : Exécuter une requête d'écriture (insertion, modification ou suppression)
- Installation un framework PHP
- Utiliser composer
- Configuration de son éditeur de code
- Définir le squelette d'une application web
- Associer des URL à des pages/fonctionnalités
- Utiliser un template pour éviter les redondances de code HTML
- Mettre en oeuvre les concepts POO
- Réaliser les tutos POO
- Elaborer un mémo sur les concepts POO
- Récupérer les données d'un formulaire en PHP et les afficher dans une view
- Schéma de transmission des requêtes entre client et serveur avec Laravel
- Utilisation des Raw SQL Queries
- Mise en place d'un Model
- Mise à jour des données via Model
- Configuration / définition des relations entre Models
- Réalisation d'une description fonctionnelle
- Mise en oeuvre d'une interface de gestion d'entités
- Mise en place de l'Authentification
- Mettre en place la validation de Formulaire
- Mise en place ROLE utilisateur
- Afficher les données liées à un utilisateur connecté
- Mettre en place des Sessions / Cookie

Module réseau système - Durée 63 heures

- Utiliser les commandes de manipulation de fichiers
- Faire des recherches fichier
- Lancer une commande ou un script
- Présenter en îlot le fonctionnement d'un serveur web
- Expliquer la présentation de l'îlot au formateur
- Le serveur installé dans l'îlot fonctionne
- Se connecter en ssh à un serveur

- Comprendre un problème en lisant un fichier de logs
- Documenter une procédure technique
- Créer un virtual host
- Copier un projet sur le serveur
- Utiliser basique de docker
- Créer un Dockerfile
- Chiffrer un site avec HTTPS
- Se connecter au VPS par clé SSH
- Créer un docker-compose
- Expliquer comment un paquet va d'une machine à l'autre
- Expliquer les failles courantes

Module Javascript avancé - Durée 63 heures

- Décrire le concept de Single Page App
- Installer un package npm
- Lancer un script avec npm
- Ajouter une commande npm dans le fichier package.json
- Créer un composant avec Vue
- Expliquer la notion de promesses
- Faire un appel http avec axios
- Mettre en place un environnement de dev pour VueJS
- Découvrir Vue.js avec des fonctionnalités simples
- Constater la différence de logique entre jQuery et Vue.js
- Séparer le code JS du code HTML en créant des composants
- Stocker la donnée de sa page dans l'objet data de Vue
- Créer un composant et en comprendre l'utilité
- Passer de la donnée aux composants
- Boucler sur de la data avec Vue
- Ajouter une dépendance Vue avec NPM

Module Java - Durée 126 heures

- Manipuler l'environnement de développement
- Utiliser la syntaxe de base du langage Java
- Utiliser des tableaux en Java
- Débugger un programme
- Définir et utiliser une méthode
- Définir des classes
- Instancier des objets
- Mettre en œuvre l'héritage objet
- Manipuler les collections d'objet
- Gérer les exceptions (erreurs)
- Générer la Javadoc
- Modéliser avec d'UML des diagrammes de classe,
- Modéliser avec UML des diagrammes de use-case
- Manipuler les classes abstraites
- Accéder aux données avec JDBC

Compétences transverses - Durée 35 heures

- Git
- Lire l'anglais technique
- Mettre en œuvre les méthodes agiles

Soft Skills - Durée 44 heures