

Devenir Développeur Web

Version du 26/04/2022

À travers cette formation démarrez votre première expérience dans le domaine du développement web.

NATURE DE L'ACTION

Il s'agit d'une action de formation qui vise l'acquisition de connaissances et compétences pour l'exercice du métier de développeur web.

A QUI S'ADRESSE LA FORMATION ?

Cette formation s'adresse à des profils en reconversion professionnelle ou en recherche d'une formation leur permettant de pouvoir exercer le métier de développeur web.

PRÉ-REQUIS

Aucun prérequis n'est nécessaire. Il est cependant fortement recommandé d'avoir une aisance avec l'utilisation de l'outil informatique ainsi qu'une bonne compréhension de la langue française.

METHODES PEDAGOGIQUES

Pédagogie active basée sur l'étude de problématiques et la définition d'objectifs, puis sur la définition et la transmission d'apports théoriques, suivi de l'application de ses apports dans des exercices pratiques (projet), ou des QCM.

EVALUATION

L'évaluation se déroule durant les phases d'exercice pour permettre d'évaluer les degrés d'acquisition des connaissances. Elle se fait également en fin de formation par un QCM.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser les balises HTML et leur utilisation dans la construction d'une page web.
- Maîtriser la syntaxe CSS et pouvoir à partir d'une maquette réaliser l'intégration d'une page web.
- Maîtriser l'adaptation des interfaces en version mobile.
- Maîtriser les concepts de programmation procédurale.
- Maîtriser les concepts de programmation orientée objet.
- Maîtriser le langage PHP et de sa syntaxe.
- Concevoir un algorithme simple ou de complexité moyenne pour répondre à une problématique métier donnée.
- Comprendre les concepts et l'architecture du framework Symfony
- Concevoir un modèle relationnel en utilisant les outils fournis par le framework.
- Concevoir des contrôleurs et créer des pages accessibles avec le framework.
- Utiliser le moteur de template Twig dans Symfony.
- Administrer un site WordPress (gestion de contenu, installer des plugins, installer des thèmes).
- Maîtriser la documentation WordPress.
- Développer un thème.
- Développer un plugin.
- Concevoir une maquette à partir d'un besoin utilisateur.
- Maîtriser l'outil Figma.
- Amorcer une démarche d'étude de besoin client.
- Réaliser une proposition commerciale chiffrée.
- Concevoir un cahier des charges.
- Mettre en place un plan d'action pour la réalisation d'un projet web

FORMAT DE FORMATION

- Classe virtuelle
- Présentiel

DURÉE DE LA FORMATION

- 150 heures, soit 4 semaines et 3 jours

DATES ET HORAIRES

Prochaine session du 30 Mai au 29 Juin 2022, de 9h à 17h, du Lundi au vendredi en classe virtuelle

TARIFS

à partir de 2 900 €

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

Inscription sur notre site internet, jusqu'à 48h avant le début d'une session prévue en fonction du mode de paiement.

Pour les inscriptions via MonCompteFormation, au moins 11 jours avant le début de la session de formation.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

groupe de 6 à 15 candidats

LIEU DE FORMATION

- Via la plateforme Zoom en classe virtuelle
- Lieu peut varier pour les sessions en présentiel

INTERVENANT TYPE

Les profils d'intervenants peuvent varier selon les modules du parcours de formation, ils sont généralement dotés d'au moins un Bac+3 et disposent d'une expérience professionnelle ou dans la formation dans le domaine enseigné d'au moins 2 ans.

SUPPORTS & DOCUMENTS PÉDAGOGIQUES EXPLOITÉS

- Présentations de l'intervenant
- Exercices d'application/Projet
- QCM

MOYENS MATÉRIELS NÉCESSAIRES

- Ordinateurs (installation de serveur web locaux)
- Tableau blanc pour la schématisation (tableau virtuel en classe virtuelle)
- Vidéo projecteur en classe physique
- Connexion internet

ACCESSIBILITÉ AUX PORTEURS D'HANDICAPS

Dès votre inscription manifestez vos besoins en adaptations sur notre formulaire de préinscription, vous serez contacté par le référent handicap du centre pour étudier vos besoins.

PROGRAMME DE FORMATION

1. Le balisage avec HTML

- Revue des balises
- Arbre des balises et structure de page

2. Donner du style à nos contenus

- Syntaxe CSS
- Formes d'intégration à une page HTML
- Mobile et « Media queries »
- Devenir un as des Flexboxes

3. Étude de la programmation procédurale

- Notion de variable
- Notion de boucle
- Notion de conditions
- Notion de tableaux
- Notion de fonctions / méthodes
- Notion de script
- Phase pratique

4. Étude de la programmation orientée objet

- Notion d'objet
- Notion de classes
- Notion d'attributs de classe
- Notion de méthodes de classe
- Notion d'instanciation d'objet
- Notion de scope/périmètres
- Création, manipulation des objets.
- Phase pratique

5. Découverte du langage PHP

- Découverte du langage PHP (syntaxes, fonctionnement, concepts associés).
- Installation des prérequis à l'utilisation du langage.
- Notions d'infrastructures pour l'exécution du code en environnement de production ou de développement.
- Application des concepts de la programmation procédurale sur le langage PHP.
- Application des concepts de la programmation orientée objet sur le langage PHP.

6. Conception d'algorithmes simples et complexes à partir d'une problématique

- Concepts et démarche algorithmique
- Étudier un besoin utilisateur
- Transcrire un besoin utilisateur en solution algorithmique
- Conception d'algorithmes en PHP

7. Découverte du framework Symfony

- Découverte du framework Symfony
- Découverte de l'écosystème de framework qui le compose
- Transposition du modèle MVC au framework
- Installation de l'environnement de développement
- Prise en main du terminal de commande avec la console Symfony

8. Approfondir Symfony

- Découverte de Doctrine
- Découverte des commandes doctrine dans la console Symfony
- Découverte et génération d'un modèle relationnel avec Symfony
- Découverte et génération de migrations sur Symfony

9. S'approprier Symfony

- Prise en main du concept de « Controller ».
- Génération d'un « Controller » à partir de la console Symfony
- Étude de la construction et de l'architecture des « Controller » Symfony
- Créer des URL à partir de fonction d'un « Controller »
- Construction d'un « Controller » à partir d'un besoin applicatif

10. Gérer vos interfaces avec Symfony

- Découverte de Twig
- Syntaxe et cas d'utilisation
- Implémentation d'une vue avec Twig dans un projet Symfony

11. Administrer un site Wordpress

- Découverte de Wordpress
- Présentation du backoffice
- Présentation des fonctionnalités phares (articles, pages, extensions, thèmes)
- Création du contenu et modération

12. Développer un thème / thème enfant Wordpress

- Découverte de l'architecture des thème WordPress
- Initialisation d'un thème WordPress
- Démarche de développement et base d'outils fournie par l'API WordPress
- Prise en main de la documentation de création d'un thème

13. Développer un plugin Wordpress

- Découverte de l'architecture des plugins WordPress
- Initialisation d'un plugin WordPress
- Démarche de développement et base d'outils fournie par l'API WordPress
- Prise en main de la documentation de création d'un plugin

14. Concevoir des maquettes

- Comprendre ce que sont les maquettes et les types de maquettes existantes.
- Identifier au sein d'un benchmark, les différents éléments graphiques qu'un client type souhaite récupérer.
- Identifier les éléments graphiques.
- Identifier les couleurs et savoir constituer des nuanciers de couleurs à partir d'outils pour concevoir un panel de couleurs à utiliser.

PROGRAMME DE FORMATION

15. Maîtriser l'outil figma

- Découverte de l'outil figma, création du compte et initialisation d'un projet
- Découverte des différents outils de création et conception graphique
- Démonstration de construction d'une interface web graphique par la constitution d'un panel.
- Démonstration par l'utilisation des outils figma d'une construction de maquette.

17. Amorcer une démarche d'étude de besoin client

- Découverte de ce qu'est le besoin client
- Identification des éléments les plus génériques à prendre en considération
- Méthodes et approches permettant d'accompagner le client à la détermination de son besoin.

19. Concevoir un cahier des charges

- Identifier les attentes d'un cahier des charges.
- Concevoir un plan adéquat au besoin. d'information liée au cahier des charges.
- Conception d'un cahier des charges et de ses différentes parties.

16. Construire une proposition commerciale

- Construire à partir d'une expression de besoins, un ensemble de tâches réalistes, réalisables et quantifiables.
- Estimer le temps d'une tâche à partir d'une expérience client ou d'une prévision réaliste.
- Chiffrer un devis à partir d'une estimation en temps et réaliser un document de présentation de ce chiffrage.

18. Mettre en place un plan d'action de développement d'un projet web

- Découverte de différents outils de planification et d'organisation du suivi d'un projet.
- Préparation de ces outils au besoin du projet
- Orchestration de l'utilisation de ces outils dans la communication et l'organisation du travail au sein du projet

CERTIFICATIONS PROPOSÉES



ÉDITION DE SITES WEB

[OBJECTIFS]

Maîtriser les concepts essentiels de publication Web et la capacité de créer, télécharger, maintenir un site Web statique.

[SOFTWARE]

