

# PROGRAMME DE L'OFFRE DE FORMATION

Formation initiatique au métier de développeur

<b>PUBLIC CIBLE</b> Tout public	<b>PRÉ-REQUIS</b> La motivation et la préparation priment. Aucun prérequis technique.	<b>NIVEAU</b>	<b>DURÉE ESTIMÉE</b> 210h00
------------------------------------	--	---------------	--------------------------------

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Les Compétences Numériques Fondamentales
  - o Être capable de mobiliser les compétences numériques fondamentales afin de créer un site vitrine.
  - o Mobiliser les compétences numériques fondamentales,
  - o Acquérir les notions de base du développement web,
  - o Connaître les bases des principaux langages de développement,
  - o Être capable de créer un site vitrine en gérant de manière autonome
  - o les contraintes techniques afférentes

## APTITUDES

## COMPETENCES

## CONTENUS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir les notions de base :

Cité Numérique du Pensio, 4 rue du PNDP - 43000 Le Puy-en-Velay  
04 15 49 00 03 - [www.campus26.com](http://www.campus26.com) - [contact@campus26.com](mailto:contact@campus26.com)

SARL capital 50 000 € - SIRET : 822 530 762 00019 - APE : 5829C - TVA intra : FR 838 225 307 62 - N° OF : 844 303 392 4

- o Différencier le Front end et le Back end
- Comprendre le fonctionnement du langage informatique :
  - o Installer Scratch en local
  - o Maîtriser l'interface Scratch
  - o Réaliser un petit jeu vidéo avec Scratch
- Maîtriser les bases du webdesign :
  - o Réaliser un visuel graphique cohérent
  - o Maquetter un site vitrine design en cohérence avec son sujet
- Maîtriser les bases des principaux langages de programmation :
  - o Maîtriser les concepts de base de la programmation
  - o Réaliser une structure HTML
  - o Réaliser une structure CSS
  - o Assimiler les notions de bases de Javascript (fonctions, variables)
  - o Assimiler et mettre en pratique des bibliothèques de programmation
  - o Maîtriser les bases de la gestion de base de données
  - o Réaliser un programme simple pour répondre à un besoin particulier
- Savoir utiliser un CMS (Content Management System):
  - o Installer le CMS sur un environnement local ou sur un serveur en ligne
  - o Créer un thème sur ce CMS
  - o Mettre en ligne le CMS
- Maîtriser la création de contenus multimédia et web :
  - o Créer des contenus multimédia et web
- Travailler en mode projet :
  - o Connaître les bases des méthodes agiles

## **METHODES MOBILISEES**

## **MOYENS TECHNIQUES**

## **MOYENS D'ENCADREMENT**

## **MODALITES D'EVALUATION**

## **MODALITÉS D'ACCÈS**

## **DURÉE D'ACCÈS**

## **TAUX DE REUSSITE**

## **DEBOUCHES**