

PROGRAMME DE L'OFFRE DE FORMATION

Formation initiatique au métier de développeur

PUBLIC CIBLE Tout public	PRÉ-REQUIS La motivation et la préparation priment. Aucun prérequis technique.	NIVEAU	DURÉE ESTIMÉE 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 - 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