



ÉCOLE NUMÉRIQUE
ARDÉCHOISE

LIVRET
D'ACCUEIL

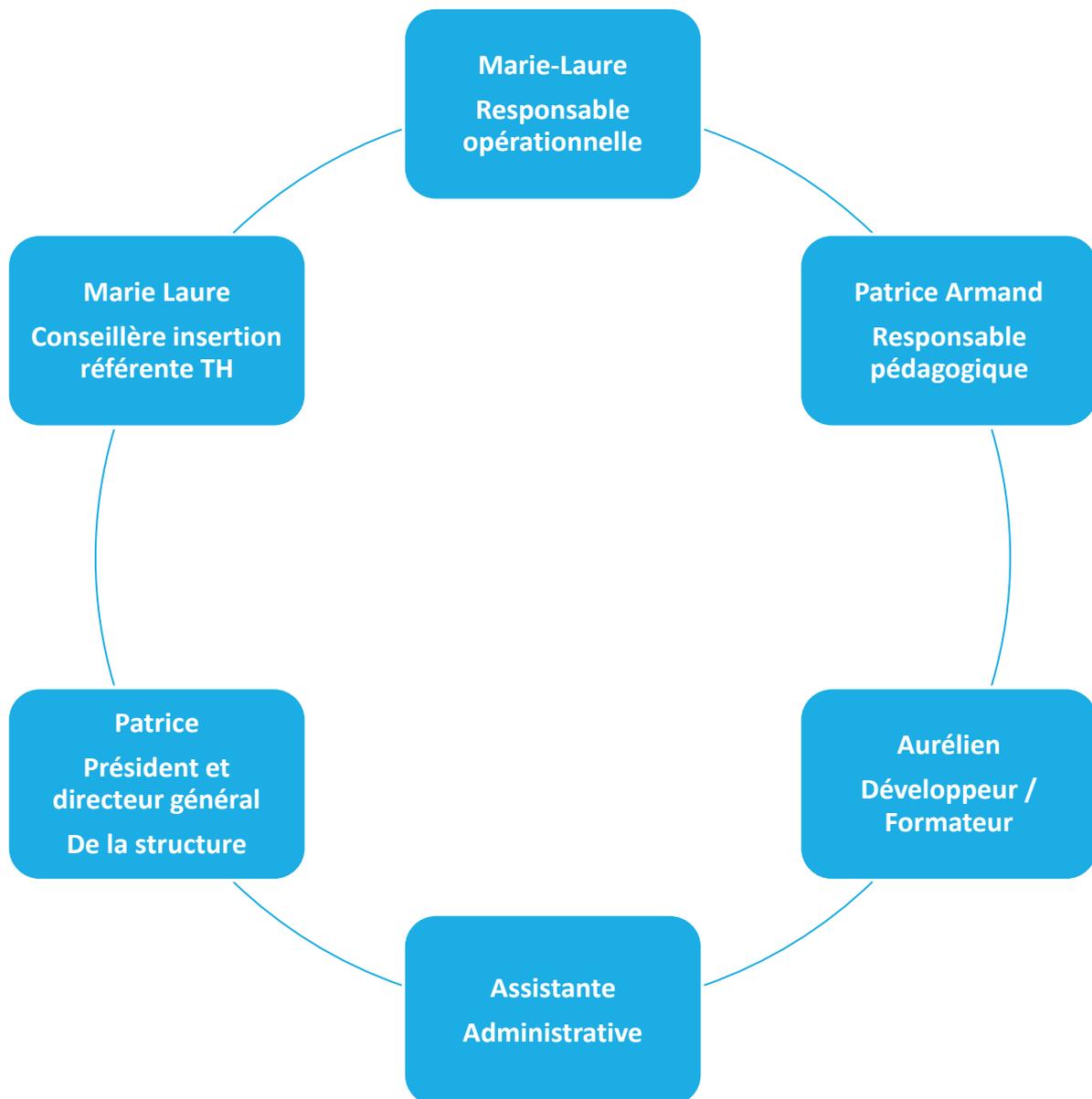
**FORMATION CONCEPTEUR DEVELOPPEUR
D'APPLICATIONS**



Du 1er décembre
2023 au 28 mai
2025

ÉCOLE NUMÉRIQUE ARDECHOISE / WWW.EN-07.FR
400 ROUTE D'ARIC INDUSTRIE 07160 LE CHEYLARD
TEL : 04 83 43 80 30

NOTRE EQUIPE



Vous allez effectuer une formation au sein de notre structure.

Ce livret a pour but de vous souhaiter la bienvenue et de vous donner

Quelques informations importantes qui faciliteront votre quotidien.

HISTORIQUE

La SCIC Le Labo.VE est établie au Cheylard depuis 2015.

Elle a pour but la mise en place d'une politique de développement de la filière numérique et des nouveaux usages générés par le numérique dans la société et l'économie.

Elle porte 3 activités :

- Un centre de formation : l'École Numérique Ardéchoise**
- Fablab : La Fabritech**
- ESN07 : entreprise de services numériques Ardéchoise**

Depuis 2015, l'École Numérique Ardéchoise organise sur le territoire Centre-Ardèche une formation diplômante de "Développeur web et web mobile", validée par un Titre Professionnel de Niveau 5 (équivalent BAC+2). Cette formation est réalisée en partenariat avec Simplon.co.

Depuis 2018, l'École Numérique Ardéchoise a mis en place la formation « Concepteur Développeur d'Applications », validée par un Titre Professionnel de niveau 6 (équivalent BAC+4). Cette formation, destinée aux personnes possédant déjà un niveau équivalent à celui de Développeur web et web mobile (BAC+2 / Titre Professionnel niveau 5), répond à un besoin exprimé par les entreprises du territoire Drôm'Ardéchois et au-delà.

Le fablab La Fabritech est un projet de territoire qui forme un tout avec la formation : les outils de conception et de fabrication d'objets permettent de rendre concret certains aspects du code informatique. C'est une opportunité pour explorer le numérique sous d'autres formes.

L'ESN07 est une entreprise de services numériques qui accompagne les entreprises, artisans, commerçants, association, etc. dans leur transition numérique à travers du conseil, de l'accompagnement et du développement informatique

Horaires :

Du lundi au jeudi

De 9h00 à 12h30

De 13h30 à 17h30

Le vendredi

De 8h30 à 12h30

Tél : 04 83 43 80 30

contact@en-07.fr

TABLE DES MATIERES

Ecole Numérique Ardéchoise / www.en-07.fr.....	0
400 Route d'Arac Industrie 07160 LE CHEYLARD.....	0
Tel : 04 83 43 80 30	0
www.en-07.fr	0
contact@en-07.fr.....	0
NOTRE EQUIPE	1
.....	2
FORMATION CONCEPTEUR DEVELOPPEUR D'APPLICATIONS.....	4
PUBLICS CONCERNES	4
PRÉREQUIS ET APTITUDES	4
LE RECRUTEMENT	4
DUREE ET RYTMES	4
LE PLAN D'ACTION	5
SUPPORT PEDAGOGIQUE.....	5
OBJECTIF ET COMPETENCES	6
JOURNEE TYPE.....	9
MODALITE DE SUIVI ET D'EVALUATION	9
METHODE POUR FAVORISER L'INSERTION	10
MODALITES D'ACCES DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP	10
LES DEBOUCHES.....	10
LE CALENDRIER.....	12
ANNEXE / PROGRAMME DE FORMATION.....	14

FORMATION CONCEPTEUR DEVELOPPEUR D'APPLICATIONS

PUBLICS CONCERNES

Toute personne en recherche d'emploi ou en reconversion

PRÉREQUIS ET APTITUDES

- Niveau CCP1 développer la partie front end d'une application web et mobile ou expérience professionnelle dans le domaine du développement informatique, ou expérience professionnelle de 5 ans minimum dans une filière scientifique
- Savoir développer une application simple client serveur
- Bon niveau d'anglais lu, écrit et compris à l'oral,
- Habilité à résoudre des problèmes de logique,
- Bonne communication,
- Capacité à travailler en équipe,
- Autonomie

LE RECRUTEMENT

Le recrutement est basé sur le niveau de compétences techniques déjà acquis, la motivation, les capacités d'autonomie, et l'implication personnelle. C'est la dynamique personnelle, les capacités de logique, de travail en groupe et d'adaptabilité qui sont les bases de l'admission.

Il est demandé de savoir développer une application de A à Z.

- Étape 1 : Dossier en ligne via le formulaire d'inscription sur <https://en-07.fr> avec envoi de CV + lettre de présentation (portfolio...)
- Étape 2 : Entretiens de motivation de 60 minutes avec le formateur et des membres de l'équipe pédagogique de l'École Numérique Ardéchoise

DUREE ET RYTMES

La formation en contrat de professionnalisation représente 2177h en entreprise et 544h en centre de formation (3 semaines en entreprise, 1 semaine en centre de formation en distanciel) du 1er décembre au 28 mai 2025.

LE PLAN D'ACTION

La pédagogie de l'école numérique ardéchoise est fondée à 80% sur le "learning by doing" (pratique/projets) et capitalise sur des leviers d'apprentissage horizontaux et innovants très forts tels que le "pair programming" (binôme) et le mode projet, la transmission, pour une intégration dans l'entreprise rapide.

- Classe inversée : apprenez au formateur !
- Autonomie (encadrée) ;
- Learning-by-doing : projets « réels » ;
- Learning-by teaching : transmettez vos savoirs ;
- Pair programming : jamais seul-e !
- Situation professionnelle comme en entreprise.

SUPPORT PEDAGOGIQUE

Une des spécificités de la formation est l'utilisation continue de supports pédagogiques multimédia et interactifs. Ceux-ci sont mentionnés dans le référentiel de formation, et repris ici pour résumer les principales sources et leur nature.

Toutes ces ressources sont à la fois disponibles pour les apprentis dans une bibliothèque partagée, et utilisées comme supports de cours.

- Peepcode : tutoriaux d'1h-1h30 sur une série de technologies de programmation web, et enregistrements de séances de programmation avec des développeurs reconnus dans la communauté des développeurs web ;
- vidéos de conférence : beaucoup de conférences sont organisées dans le domaine du développement web, enregistrées et disponibles gratuitement ;
- vidéos de cours : de plus en plus d'universités mettant à disposition des enregistrements de cours en ligne, gratuitement - celles-ci seront utilisées au début de chaque module pour introduire une notion théorique, et feront également l'objet de séances de questions réponses, discussions, etc. ;
- wiki : un "wiki" sera utilisé pour réunir toutes les ressources d'apprentissage et les supports de cours, et évoluera au fil de la formation ;
- cours en ligne : des cours gratuits et payants :
 - OpenClassroom
 - CodeSchool

OBJECTIF ET COMPETENCES

- Participer aux choix des solutions techniques
- Garantir les solutions en assurant les montées de version et la compatibilité ascendante
- Prendre en charge le développement de composants logiciels et participer aux projets digitaux
- Proposer des actions de sécurisation
- Contribuer à la validation fonctionnelle
- Vérifier la qualité et la performance du fonctionnement des applicatifs
- Appliquer les normes, méthodes et outils, règles de sécurité et de conformité, et plan de secours informatique
- Mettre à jour le référentiel documentaire

Le concepteur développeur d'applications conçoit, développe ou améliore des applications pour un client de la société de services qui l'emploie ou en tant que salarié d'une entreprise en respectant les normes et standards reconnus par la profession et en suivant l'état de l'art de la sécurité informatique à toutes les étapes. **Il anime et conçoit l'application d'après un cahier des charges** ou un scénario utilisateur.

Le métier de concepteur développeur d'applications s'articule alors autour de 3 activités principales :

- Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité
- Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité
- Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité

Pour réaliser ces activités, le concepteur développeur d'applications, doit s'appuyer sur les compétences suivantes :

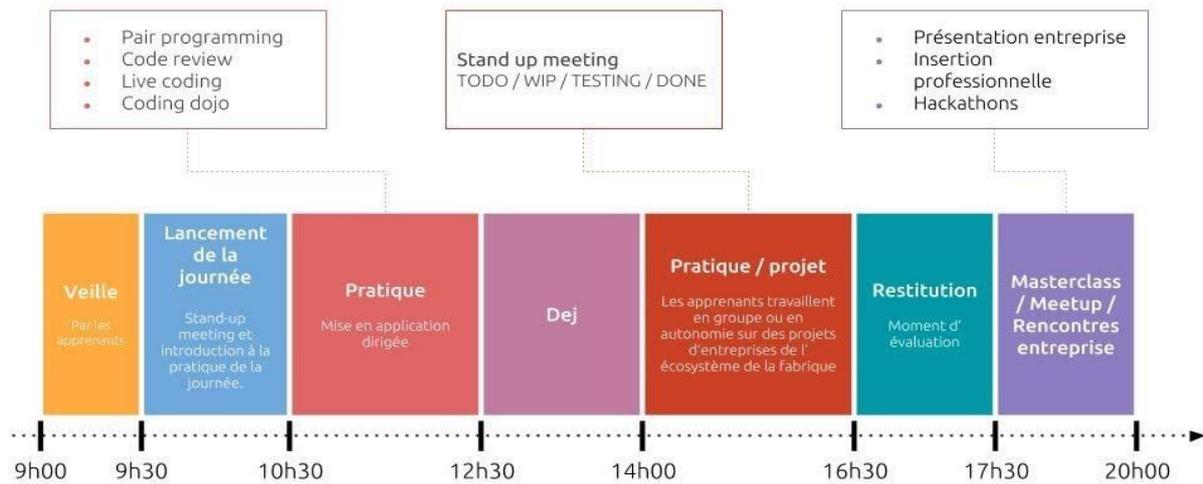
- Maquetter une application
- Développer des composants d'accès aux données
- Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web
- Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web
- Concevoir une base de données
- Mettre en place une base de données
- Développer des composants dans le langage d'une base de données
- Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement

- Concevoir une application
- Développer des composants métier
- Construire une application organisée en couches
- Développer une application mobile
- Préparer et exécuter les plans de tests d'une application
- Préparer et exécuter le déploiement d'une application

Niveau		Projet 1			Projet 2			Projet 3n			Chef oeuvre		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Maquetter une application	x	x			x	x			x			x
2	Développer une interface utilisateur de type desktop	x				x				x			x
3	Développer des composants d'accès aux données	x			x	x							x
4	Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web							x	x	x			
5	Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web	x				x				x			x
6	Concevoir une base de données				x	x				x			x
7	Mettre en place une base de données				x	x				x			x
8	Développer des composants dans le langage d'une base de données							x	x	x			
9	Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement												x
10	Concevoir une application												x
11	Développer des composants métier												x
12	Construire une application organisée en couches												x
13	Préparer et exécuter les plans de tests d'une application												x
14	Préparer et exécuter le déploiement d'une application												x

JOURNEE TYPE

Ceci est un exemple



MODALITE DE SUIVI ET D'ÉVALUATION

Le niveau de chaque apprenant·e est évalué individuellement au tout début de la formation, et suivi tout au long de celle-ci. L'équipe pédagogique établit un plan individuel de formation précis afin d'atteindre le double objectif d'obtention du Titre

- Évaluation au cours de chaque module pour valider les savoirs et savoir-faire intermédiaires
- À la fin de chaque module pour valider le module
- À la fin de la formation pour valider l'ensemble des modules dans un projet global

L'équipe pédagogique rédige un livret d'évaluation. Ce livret est remis au Jury lors du passage du Titre Professionnel "Concepteur développeur d'applications"

À la fin de formation, chaque apprenant·e présente un projet "chef d'œuvre" personnel devant un Jury composé de développeurs professionnels en exercice.

Une attestation de fin de formation est également remis aux stagiaires.

Possibilité de valider un ou plusieurs CCP :

- CCP2 : développer la partie back end d'une application web et mobile

- CCP 1 : Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité
- CCP 2 : Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité
- CCP 3 : Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité

METHODE POUR FAVORISER L'INSERTION

Accompagnement pédagogique :

Très régulièrement, et selon les besoins de chacun, chaque stagiaire est accompagné sur son projet professionnel. En fonction des situations personnelles, des actions périphériques peuvent être mises en place pour lever des freins spécifiques.

MODALITES D'ACCES DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Dès que possible et au plus tard lors de l'entrée en formation, un entretien est réalisé avec l'apprenant afin d'étudier ses besoins (au niveau de l'environnement de formation et de ses besoins personnels).

La salle de formation à l'étage est desservie par un ascenseur.

LES DEBOUCHES

Le (la) concepteur (trice)-développeur (se) d'applications prend en charge la conception et le développement d'applications informatiques. Il (elle) agit avec autonomie et, le cas échéant, avec des responsabilités d'animation et de coordination, dans le cadre de projets visant à automatiser un ou plusieurs processus de l'entreprise. Ces projets font suite à des demandes formulées directement par un client, par une maîtrise d'ouvrage ou par l'intermédiaire d'un chef de projet, afin de réaliser de nouvelles applications ou la maintenance évolutive d'applications existantes.

Les différents secteurs d'activités concernés sont principalement :

- Entreprise de Services Numériques
- Entreprise du secteur privé ou public, possédant un service dédié aux études et aux développements informatiques ;
- Agence web ;
- Activité d'informaticien d'études indépendant.

Types d'emplois accessibles

- Assistant chef de projet
- Concepteur web
- Développeur base de données
- Développeur web
- Le chef de projet

CALENDRIER 2025 CDA#5

Janvier		Février		Mars		Avril		Mai	
1 Me	Jour de l'an	1 Sa		1 Sa		1 Ma		1 Je	Fête du Travail
2 Je		2 Di		2 Di		2 Me		2 Ve	7
3 Ve	14	3 Lu		3 Lu		3 Je		3 Sa	
4 Sa		4 Ma		4 Ma		4 Ve	28	4 Di	
5 Di		5 Me		5 Me		5 Sa		5 Lu	
6 Lu		6 Je		6 Je	28	6 Di		6 Ma	
7 Ma		7 Ve	35	7 Ve	7	7 Lu		7 Me	
8 Me		8 Sa		8 Sa		8 Ma		8 Je	Fête de la Michoïze
9 Je		9 Di		9 Di		9 Me		9 Ve	28
10 Ve	35	10 Lu		10 Lu		10 Je		10 Sa	
11 Sa		11 Ma		11 Ma		11 Ve	35	11 Di	
12 Di		12 Me		12 Me		12 Sa		12 Lu	
13 Lu		13 Je		13 Je		13 Di		13 Ma	
14 Ma		14 Ve	35	14 Ve	35	14 Lu		14 Me	
15 Me		15 Sa		15 Sa		15 Ma		15 Je	
16 Je		16 Di		16 Di		16 Me		16 Ve	35
17 Ve	35	17 Lu		17 Lu		17 Je		17 Sa	
18 Sa		18 Ma		18 Ma		18 Ve	35	18 Di	
19 Di		19 Me		19 Me		19 Sa		19 Lu	
20 Lu		20 Je		20 Je		20 Di	Dimanche de Pâques	20 Ma	
21 Ma		21 Ve	35	21 Ve	35	21 Lu	Lundi de Pâques	21 Me	
22 Me		22 Sa		22 Sa		22 Ma		22 Je	
23 Je		23 Di		23 Di		23 Me		23 Ve	35
24 Ve	35	24 Lu		24 Lu		24 Je		24 Sa	
25 Sa		25 Ma		25 Ma		25 Ve	28	25 Di	
26 Di		26 Me		26 Me		26 Sa		26 Lu	19
27 Lu		27 Je		27 Je		27 Di		27 Ma	
28 Ma		28 Ve	35	28 Ve	35	28 Lu		28 Me	
29 Me				29 Sa		29 Ma		29 Je	Ascension
30 Je				30 Di	Pique-nique à l'heure d'été	30 Me	21	30 Ve	
31 Ve	35			31 Lu	7			31 Sa	
	119 35		105 35		112 35		98 49		98 26

ANNEXE / PROGRAMME DE FORMATION

1.0	Positionnement pédagogique	Objectifs : bilan, diagnostic et définition du parcours individualisé. Évaluation des compétences. Définition du projet professionnel. Élaboration du parcours d'apprentissage
1.3	Softskills, communication	Entraînement à l'expression écrite : rédaction de messages, compte-rendus, documentations, etc. Entraînement à l'expression orale : présentations personnelles et de projets, participation à des entretiens. Posture professionnelle, respect horaires. Gestion de la relation clients.
1.4	Utilisation de l'anglais dans son activité professionnelle	Dans le cadre de son activité professionnelle, pratiquer la langue anglaise et des stratégies linguistiques afin d'exploiter des documentations techniques, d'utiliser un outil logiciel, de communiquer par mail et au téléphone. Module de technique d'auto-apprentissage de l'Anglais. Séances tutorées. passage du TOEIC.
1.5	Passage du titre professionnel	Préparation du Dossier Professionnel. Entraînements à la présentation face au Jury avec des professionnels en activité.
2.0	Bases théoriques : analyse, algorithmique, culture technique	Objectif : acquérir les bases théoriques nécessaires au Développement Logiciel. Acculturation : sources d'informations pros, outils de veille. Comment analyser une problématique. Bases de l'algorithmique. Algorithmes simples et courants.
2.1	Bases de l'analyse, de la modélisation UML	Différentes méthodes d'analyses. UML : formalisme, utilisation.
2.2	Méthodes de gestion de projets, développer l'agilité	Découverte du fonctionnement en mode projet. Formation aux méthodes et outils de gestion de projet. L'accent est mis sur les méthodes AGILES : utilisation des Users Stories. Conception de schémas. Passage de la certification Scrum (ou équivalent)
2.3	Conception d'une réponse à un cahier des charges (partie maquette) et de la maquette associée	Lecture de cahiers des charges. Plan de réponse. Maquettage préliminaire
3.0	Bases dans langages HTML , CSS, PHP et JavaScript	Apprentissage des bases des langages web. La créativité est sollicitée afin d'explorer et d'exploiter au mieux les différents langages de programmation et leurs caractéristiques.
3.1	Utilisation d'un EDI Bases de la POO Utilisation d'un framework	Les outils du Développeur Logiciel : EDI, versionning, planning, etc. Concepts de base de la Programmation Orientée Objet (POO). Initiation à la POO en utilisant JavaScript.
3.2	Intégration du contenu, animation, interaction via des formulaires	Sur la base d'une série de documents et d'un cahier des charges, réalisation de pages simples, mises en forme et animations simples. Réalisation de formulaires interactifs.

3.3	WordPress et WooCommerce : en tant qu'administrateur du site et éditeur du contenu	Découverte et prise en main du CMS WordPress et de son extension e-commerce WooCommerce. Concepts de la communication numérique et du e-commerce. Création d'un site e-commerce.
4.0	Élaboration du schéma Entité-Association	Concepts de conception de BDD. Réalisation des schémas de conception. Schémas logiques : outils et bonnes pratiques.
4.1	Élaboration du schéma physique	Passage du schéma logique au schéma physique : quelles différences, pourquoi. Schéma physique : les bonnes pratiques et les outils.
4.2	Théorie : les SGBDR. Language SQL - gestion des tables (DDL) Application sur un SGBD	Connaissances de bases nécessaires à la compréhension et à l'utilisation des SGBDR. Création de bases de données et de tables. SGBD : spécificités, installation, configuration, utilisation.
4.3	Langage SQL - mise à jour des données (DML) Langage SQL - extraction des données (DML)	SQL : syntaxe et utilisation. Construction de requêtes
4.4	Rédaction de scripts.	Création de scripts de création de BDD, d'utilisateurs, relations, sécurité, etc Création de procédures stockées, de déclencheurs de base de données,...
4.5	Exécution dans un module PHP écrit en POO.	CRUD : les concepts. Conception théorique d'un module d'accès à une BDD. Réalisation en PHP d'un module d'accès à une BDD. Conception d'un module CRUD en PHPOO.
5.1	Programmation orientée objet Programmation événementielle	Utilisation et création de classes, héritage, polymorphisme, propriétés, méthodes, interfaces... Utilisation de composants graphiques Gestion des événements
5.2	Développement d'une application de type desktop	Développement d'applications Windows et Windows Modern UI Débogage Utilisation de frameworks
5.3	Les bases du développement pour les mobiles	Les différentes approches pour le développement sur mobiles : Responsive Web Design, Applications Natives, etc. Découverte et prise en main de React Native et de Android Studio
5.4	Développement d'une application mobile	Conception des différents écrans et de leurs enchaînements. Exploration du contrôle des différents capteurs d'un smartphone. Codage de l'application dans différents langages.

6.1	Développer des composants métiers	<p>Connaissance de l'architecture applicative n-tiers et des différents types de serveurs</p> <p>Connaissance de l'architecture logicielle en couches</p> <p>Connaissance de techniques de communication applicative telles que les services Web</p> <p>Connaissance des bonnes pratiques de conception de composants dans une architecture logicielle en couches</p> <p>Développer des composants dans un langage objet</p>
6.2	Construire une application organisée en couches	<p>Connaissance de l'architecture logicielle en couches et des bonnes pratiques de conception de composants dans une architecture logicielle en couches</p> <p>Connaissance de cadres d'applications (framework) ou de bibliothèques de composants de la couche présentation et de la couche persistance de données</p> <p>Connaissance du processus et des outils d'intégration continue</p> <p>Développer des composants dans un langage objet</p> <p>Utiliser des composants natifs, issus d'un cadre d'applications (framework) ou d'une bibliothèque de composants</p>
6.3	Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	<p>Connaissance des différents types de tests</p> <p>Connaissance de la place et de l'impact des tests dans le cycle de vie du projet</p> <p>Maîtriser l'environnement de test, base de données et logiciel</p> <p>Rédiger le plan de test en utilisant les supports appropriés</p> <p>Rédiger le dossier de compte rendu de tests</p>
6.4	Préparer et exécuter le déploiement d'une application	<p>Connaissance des concepts liés aux architectures réparties, des diagrammes UML concernant les composants et le déploiement</p> <p>Réaliser un diagramme de déploiement</p> <p>Mettre en œuvre les outils de création d'archives</p> <p>Mettre en œuvre les outils du déploiement</p> <p>Prendre en compte les dépendances vis-à-vis des composants externes du composant à déployer, les évolutions de versions de l'ensemble des composants externes</p> <p>Gérer la sécurité de l'application en termes de signature numérique des exécutables</p> <p>Planifier et suivre les tâches de déploiement</p>