



ÉCOLE NUMÉRIQUE
ARDÉCHOISE

LIVRET
D'ACCUEIL

FORMATION DEVELOPPEUR FRONT END



Du 13 septembre
au 30 novembre
2023

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 2 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

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 DEVELOPPEUR FRONT END.....	5
PUBLICS CONCERNES	5
PRÉREQUIS ET APTITUDES	5
LE RECRUTEMENT	5
DUREE ET RYTMES	5
LE PLAN D'ACTION	6
SUPPORT PEDAGOGIQUE.....	6
OBJECTIF ET COMPETENCES	7
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.....	13
1.0 Positionnement pédagogique.....	Erreur ! Signet non défini.

- 1.4 Passage du CCP1**Erreur ! Signet non défini.**
- 2.0 Bases théoriques : analyse, algorithmique, culture technique .. **Erreur ! Signet non défini.**
- 2.1 Bases de l'analyse, de la modélisation UML, des User Stories AGILE **Erreur ! Signet non défini.**
- 2.2 Conception d'une réponse à un cahier des charges (partie maquette) et de la maquette associée**Erreur ! Signet non défini.**
- 3.0 HTML5**Erreur ! Signet non défini.**
- 3.1 CSS3 et bootstrap**Erreur ! Signet non défini.**
- 3.2 JavaScript.....**Erreur ! Signet non défini.**
- 3.3 Utilisation d'un EDI. Bases de la POO.**Erreur ! Signet non défini.**
- 4.0 Intégration du contenu, animation, interaction via des formulaires **Erreur ! Signet non défini.**
- 4.1 WordPress et WooCommerce : en tant qu'administrateur du site et éditeur du contenu**Erreur ! Signet non défini.**
- 4.2 Paramétrage de WordPress, de WooCommerce et des thèmes et modules associés.....**Erreur ! Signet non défini.**
- 4.3 Développement d'un thème**Erreur ! Signet non défini.**

FORMATION DEVELOPPEUR FRONT END

PUBLICS CONCERNES

Toute personne en recherche d'emploi ou en reconversion

PRÉREQUIS ET APTITUDES

- aucun prérequis technique
- niveau d'anglais lu, écrit et compris à l'oral
- habilité à résoudre des problèmes de logique
- bonne communication, capacité à travailler en équipe
- bonne maîtrise de l'outil informatique (courrier électronique, traitement de texte, navigateur internet)
- curiosité
- appétence pour la nouveauté

LE RECRUTEMENT

Le recrutement est basé sur la motivation et l'implication personnelle, aucun pré requis : ni âge, ni diplôme, ni situation socio-économique n'est exigé. C'est la dynamique personnelle, les capacités de logique, de travail en groupe et d'adaptabilité qui sont les bases de l'admission.

- Étape 1 : Dossier en ligne via le formulaire d'inscription et passage de niveau de codes (badges) en ligne, défi à réaliser CV, mini application
- Étape 2 : Entretien de motivation de 10 minutes avec le formateur et des membres de l'équipe pédagogique de l'École Numérique Ardéchoise ainsi que certains de ses partenaires.
- Étape 3 : Petit défi et mini projet en équipe sur une demi-journée, le même jour que les entretiens.

DUREE ET RYTMES

La formation s'étale du 13 septembre au 30 novembre 2023 sur une période de 3 mois en formation intensive 35H/semaine, soit 392 heures. Le délai d'accès est de 1 mois pour les demandeurs d'emploi et de 4 mois pour une personne en activité.

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

A l'issue de la formation, l'apprenant sera en capacité de développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Pour réaliser ces activités, l'apprenant s'appuiera sur les compétences suivantes :

- Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet web ou web mobile
- Maquetter des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Réaliser des interfaces utilisateur statiques web ou web mobile
- Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur web ou web mobile

Le métier de développeur web Front-end consiste à écrire les programmes des sites et des applications que nous avons l'habitude d'utiliser via nos navigateurs (comme Chrome et Firefox) après avoir traduit une idée ou un besoin en code informatique.

Le rôle du développeur Front-end consiste à participer à la création de l'interface utilisateur d'un site ou d'une application web. Il intervient sur tous les éléments apparaissant à l'écran et géré par le navigateur web de l'utilisateur. Il y a donc une partie design/ergonomie et une partie développement dans sa mission

Ce parcours de formation vise les certifications suivantes :

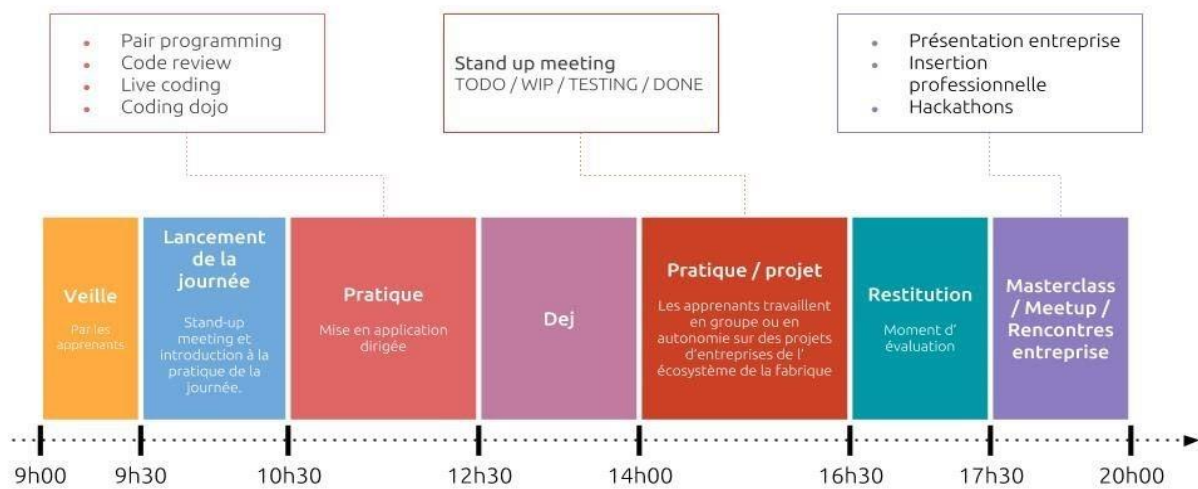
CCP1 développer la partie front-end d'une application web ou web mobile sécurisée

HTML / CSS	JavaScript
<ul style="list-style-type: none"> → HTML → CSS → Bootstrap 	<ul style="list-style-type: none"> → JS → Outils de développement côté client JS

		Projet évaluant 1			Projet évaluant 2			Projet évaluant 3			Projet Chef d'Oeuvre			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
Niveau														
1	Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet web ou web mobile	x	x			x	x			x				x
2	Maquetter des interfaces utilisateur web ou web mobile	x				x				x				x
3	Réaliser des interfaces utilisateur statiques web ou web mobile	x			x	x								x
4	Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur web ou web mobile							x	x	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 CCP1 "Développer la partie front end d'une application web ou web mobile". 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 remise aux stagiaires.

Possibilité de valider un ou plusieurs CCP :

- CCP1 : développer la partie Front End d'une application web et mobile sécurisée

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 **métier de développeur web Front-End** consiste à **écrire les programmes des sites et des applications** que nous avons l'habitude d'utiliser via nos **navigateurs (comme Chrome et Firefox) après avoir traduit une idée ou un besoin en code informatique.**

Le rôle du développeur Front-End consiste à participer à la création de l'interface utilisateur d'un site ou d'une application web. Il intervient sur tous les éléments apparaissant à l'écran et géré par le navigateur web de l'utilisateur. Il y a donc une partie design/ergonomie et une partie développement dans sa mission.

Les langages utilisés sont HTML, CSS, JS,... Le développeur est comme un artisan avec une boîte à outils : il utilise le bon langage au bon moment.

En plus de connaître différents langages de programmation, **le développeur maîtrise l'usage des outils** nécessaires à son travail et les **méthodes nécessaires** à la réalisation de son travail dans les règles de l'art.

Domaine en perpétuelle évolution, il doit **se tenir à jour** des changements et améliorations techniques et technologiques. La **formation** d'un développeur Front-End n'est **jamais terminée.**

Le développeur web doit être extrêmement vigilant sur la **sécurité**. Il doit s'informer et se former en permanence sur le sujet.

Le développeur ne travaille jamais seul. Il intègre une équipe pluridisciplinaire.

Les **principales qualités** d'un développeur sont la **logique**, l'**abstraction**, la **rigueur** et la **curiosité**.

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.

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

- Intégrateur Web
- Développeur web Front-End

LE CALENDRIER

Calendrier 2023 DEV FRONT END

Septembre			Octobre			Novembre		
1	V		1	D		1	M	
2	S		2	L		2	J	
3	D		3	M		3	V	14
4	L		4	M		4	S	
5	M		5	J		5	D	
6	M		6	V	35	6	L	
7	J		7	S		7	M	
8	V		8	D		8	M	
9	S		9	L		9	J	
10	D		10	M		10	V	35
11	L		11	M		11	S	
12	M		12	J		12	D	
13	M		13	V	35	13	L	
14	J		14	S		14	M	
15	V	21	15	D		15	M	
16	S		16	L		16	J	
17	D		17	M		17	V	35
18	L		18	M		18	S	
19	M		19	J		19	D	
20	M		20	V	35	20	L	
21	J		21	S		21	M	
22	V	35	22	D		22	M	
23	S		23	L		23	J	
24	D		24	M		24	V	35
25	L		25	M		25	S	
26	M		26	J		26	D	
27	M		27	V	35	27	L	
28	J		28	S		28	M	
29	V	35	29	D		29	M	
30	S		30	L		30	J	28
			31	M	14			
		91 0			154 0			147 0
P1 FORMATION								
392								

ANNEXE / PROGRAMME DE FORMATION

1.0 POSITIONNEMENT PEDAGOGIQUE

Objectifs : bilan, diagnostic et définition du parcours individualisé. Évaluation des compétences. Définition du projet professionnel. Élaboration du parcours d'apprentissage

Durée : 7h

1.4 PASSAGE DU CCP1

Préparation du Dossier Professionnel. Entraînements à la présentation face au Jury avec des professionnels en activité.

Durée : 28h

2.0 BASES THEORIQUES : 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.

Durée : 35h

2.1 CONCEPTION D'UNE REPONSE A UN CAHIER DES CHARGES (PARTIE MAQUETTE) ET DE LA MAQUETTE ASSOCIEE

Lecture de cahiers des charges. Plan de réponse. Maquettage préliminaire.

Durée : 28h

2.2 BASES DE L'ANALYSE, DE LA MODELISATION UML, DES USER STORIES AGILE

Différentes méthodes d'analyses. UML : formalisme, utilisation. Méthodes AGILE : utilisation des Users Stories. Conception de schémas.

Durée : 28h

2.3 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.

Durée : 28h

3.0 HTML5

Présentation des concepts fondamentaux du HTML, hyperliens, structure d'un document web

Création du CV de chaque apprenant sert de socle à l'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.

Réalisation de formulaires interactifs.

Durée : 49h

3.1 CSS3, BOOTSTRAP & SPECIFICITES DU MOBILE

Mise en forme d'une page web, création de feuilles de styles CSS, étude des principes de cascade et d'héritage, compréhension du fonctionnement des boîtes.

Utilisation du Framework Bootstrap : outil de développement web orienté interface graphique

Apprentissage des règles permettant de rendre un site visible sur tous les types d'écran (mobile)

Durée : 35h

3.2 JAVASCRIPT

Dynamisation une page web : créer du contenu de façon dynamique, contrôler le contenu multimédia, animation d'images

Utilisation de Document Object Model (DOM)

Etude de JS asynchrone : programmation et exécution de tâches longue, tout en continuant à réagir aux autres évènements pendant son exécution

Durée : 42h

3.3 UTILISATION D'UN EDI.

Les outils du Développeur Logiciel : EDI, versionning, dépôts de code, debuggage, planning, etc.

Durée : 14h

4.0 BASES DE LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJETS (POO)

Concepts de base de la Programmation Orientée Objet (POO). Initiation à la POO en utilisant JavaScript.

Durée : 35h

5.1 FRAMEWORKS COTE CLIENT

Découverte de Frameworks côté client : outils pour construire des applications web évolutives et interactives.

Durée : 35h

5.2 INTRODUCTION AUX API WEB

Utilisation d'API côté client : les concepts, leur fonctionnement, comment utiliser certaines API tierces les plus courantes.

Durée : 28h