

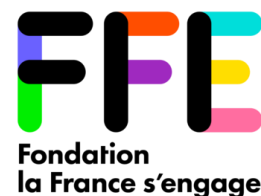
# PROGRAMME DE FORMATION

SOUTENUE PAR



LABELISÉE PAR

Organisme certifié Qualité  
Pôle Emploi



## SOMMAIRE

<b>Coditions d'admission</b> .....	<b>4</b>
<b>Titre RNCP préparé</b> .....	<b>4</b>
<b>Objectifs pédagogiques</b> .....	<b>4</b>
<b>Méthodes et moyens pédagogiques</b> .....	<b>4</b>
<b>Le découpage de la formation</b> .....	<b>4</b>
Formation initiale – 1ère année .....	4
L'alternance – 2ème année .....	4
<b>Le programme de formation</b> .....	<b>6</b>
<b>Description générale</b> .....	<b>7</b>
<b>Tests unitaires</b> .....	<b>8</b>
Description générale .....	8
Plan de cours .....	8
Projets.....	8
<b>API &amp; micro services</b> .....	<b>8</b>
Description générale .....	8
Plan de cours .....	8
Projets.....	8
<b>Administration Système</b> .....	<b>8</b>
Description générale .....	8
Plan de cours .....	9
Projets.....	9
<b>Projet entrepreneurial &amp; social</b> .....	<b>9</b>
Description générale .....	9
Projets.....	9
<b>JAVA</b> .....	<b>9</b>
Description générale .....	9
Plan de cours .....	9
Projets.....	9
<b>Javascript avancé - HTML5 Gaming</b> .....	<b>10</b>
Description générale .....	10
Plan de cours .....	10
Projets.....	10
<b>Gestion de projet web – projet de fin d'étude 1</b> .....	<b>10</b>
Description générale .....	10

Plan de cours .....	10
Projets.....	10
<b>Gestion de projet web – projet de fin d'étude 2 .....</b>	<b>10</b>
Description générale .....	11
Plan de cours .....	11
Projets.....	11
<b>Python.....</b>	<b>11</b>
Description générale .....	11
Plan de cours .....	11
Projets.....	11
<b>GO .....</b>	<b>11</b>
Description générale .....	11
Plan de cours .....	11
Projets.....	11
<b>.NET Framework.....</b>	<b>12</b>
Description générale .....	12
Plan de cours .....	12
Projets.....	12
<b>Machine learning.....</b>	<b>12</b>
Description générale .....	12
Plan de cours .....	12
Projets.....	12
<b>Applications Mobiles .....</b>	<b>12</b>
Description générale .....	12
Plan de cours .....	13
Projets.....	13
<b>Ruby.....</b>	<b>13</b>
Description générale .....	13
Plan de cours .....	13
Projets.....	13
<b>BOTS.....</b>	<b>13</b>
Description générale .....	13
Plan de cours .....	13
Projets.....	13

## CODITIONS D'ADMISSION

Aucuns.

Admissions sur dossier suivis d'un entretien de motivation puis d'une période de piscine.

La formation s'adresse à des jeunes filles et garçons déscolarisés et majeurs.

## TITRE RNCP PREPARE

Titre RNCP de niveau 3 « développeur intégrateur web » équivalent Bac +2.

*Titre d'intégrateur développeur web, Code NSF 326t. Certification de niveau III (FR) enregistrée au RNCP par arrêté du 11/12/2018 publié au J.O le 18/12/2018.*

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Le programme de formation « développeur intégrateur web » de la Web@cadémie est destiné à former les futurs acteurs aux métiers du web et de l'internet. Il s'organise autour de modules fortement liés aux technologies associées traditionnellement à ces métiers. Il contient également une part importante d'intégration professionnelle, qui s'insère dans le programme sur les 2 axes suivants : une veille technologique d'une part, le contact avec l'entreprise permettant de conserver un savoir-faire à la pointe, et une meilleure insertion professionnelle en fin de cursus d'autre part.

Chaque module organisé à la Web@cadémie est composé de cours puis de projets pour une mise en pratique des notions abordées et aboutissant à une réalisation technique concrète et fonctionnelle.

Un suivi individuel est organisé par l'équipe pédagogique afin de suivre le bon déroulement du cursus comme de l'intégration en entreprise des jeunes en formation à la Web@cadémie.

Des périodes de congés académiques sont également prévues durant la formation pour une durée totale de 6 semaines lors de la formation initiale.

## METHODES ET MOYENS PEDAGOGIQUES

La Web@cadémie utilise une pédagogie en **mode projet** très éloignée des cours magistraux classiques et qui convient particulièrement aux jeunes que nous sélectionnons.

La pédagogie repose sur un modèle novateur qui met l'accent sur trois qualités essentielles en entreprise :

- Adaptabilité
- Auto-progression
- Sens du projet

## LE DECOUPAGE DE LA FORMATION

### FORMATION INITIALE – 1ERE ANNEE

La première partie de la formation s'effectue en présentielle dans les locaux d'Epitech. L'ensemble des cours représente un total d'heures de formation décrites dans le programme de formation joint page 6 et 7 au chapitre intitulé « Le programme de formation ».

### L'ALTERNANCE – 2EME ANNEE

PR\_Wac\_2019\_03\_14

Page 4

BARCELONE - BERLIN - BORDEAUX - BRUXELLES - LILLE - LYON - MARSEILLE  
MONTPELLIER - NANCY - NANTES - NICE - PARIS - RENNES - SAINT-ANDRÉ  
STRASBOURG - TIRANA - TOULOUSE

## Formation : Intégrateur - Développeur web

La deuxième partie de la formation s'effectue en alternance en contrat de professionnalisation à raison de 3 semaines en entreprise puis 1 semaine en formation par mois selon le calendrier de formation joint au programme pédagogique.

LE PROGRAMME DE FORMATION

## MODULES DE L'ALTERNANCE

SEMAINE	NOM DU MODULE	HEURES
1	Tests unitaires	35
2	API & micro-services	35
3	Administration système <u>OU</u> projet entrepreneurial & social	35
4	JAVA	35
5	HTML5 Gaming	35
6	Gestion de projet web – projet de fin d'étude 1	35
7	Gestion de projet web – projet de fin d'étude 2	35
8	Python	35
9	GO	35
10	Machine learning <u>OU</u> .NET framework	35
11	Applications Mobiles	35
12	Ruby	35
13	Bots	35
	<i>Coaching*</i>	<i>1h/semaine</i>
	<b>TOTAL (hors jours fériés)</b>	<b>455 heures de formation</b>

\* Activités ponctuelles organisées en parallèle des autres activités non prise en compte dans le cumul total

# LE MODULE COACHING

Le coaching est un module déployé au cours de l'intégralité des deux années de formations et permet à un apprenant de bénéficier de cet accompagnement sur demande ou sur une base hebdomadaire afin de gérer de front sa transition personnelle et numérique au cours de ces deux années de formation.

## DESCRIPTION GENERALE

Analyse des comportements individuels gagnants et perdants, best practices en termes de planning personnel et de réflexes de gestion du temps et des urgences. Découverte puis confrontation aux problématiques classiques de travail en groupe, de la planification des tâches à la résolution des problèmes liés aux individualités, dans le but final de réussite globale. Eveil aux problématiques de communication orale, verbale, non verbale, et à l'importance de la structuration des messages transmis. Aides à l'organisation personnelle, accompagnement dans le travail en entreprise, comment appréhender les difficultés et trouver des solutions.

Un deuxième aspect du coaching concerne la gestion des projets en groupe. Parmi les compétences à acquérir :

- Apprendre à travailler en groupe
- Ecouter et respecter des idées de chacun
- Répartir équitablement les tâches au sein d'un groupe
- Communication entre les membres d'un groupe
- Organisation de réunions de groupe
- Gestion des conflits
- S'investir dans le projet et ne respecter les tâches et les délais attribués
- Apprendre à planifier et à respecter ses objectifs dans les délais
- Assiduité aux réunions de groupe et aux suivis et une bonne participation
- Assumer ses responsabilités et prendre des initiatives pour faire avancer le groupe

# DESCRIPTIF DES PROJETS DE L'ALTERNANCE

## TESTS UNITAIRES

### DESCRIPTION GENERALE

Le but de ce module est de donner aux apprenants les outils nécessaires pouvoir mettre en place et utiliser des tests unitaires et des tests d'intégration.

### PLAN DE COURS

1. Les tests unitaires
2. Les tests d'intégration

### PROJETS

1. Projet d'intégration js avec mise en place de tests unitaires avec Jasmine : my\_tcg.

## API & MICRO SERVICES

### DESCRIPTION GENERALE

Utilisation avancée de PHP pour se familiariser, utiliser, et mettre en valeur les fonctionnalités des API et des micro services.

### PLAN DE COURS

1. Introduction aux APIs
2. Introduction aux micro services

### PROJETS

1. Création d'une plateforme de gestion de micro services : my\_micro\_services

## ADMINISTRATION SYSTEME

### DESCRIPTION GENERALE

PR\_Wac\_2019\_03\_14

Page 8



Initiation à l'administration système. Installation et configuration d'un système de type UNIX, gestion simple des utilisateurs et des services systèmes et réseaux standards.

#### PLAN DE COURS

1. Présentation générale
2. Installation d'un système
3. Configuration réseau
4. Système de paquets
5. Gestion des utilisateurs
6. Configuration de l'environnement graphique
7. Connexion à distance
8. Accès aux ressources partagées
9. Configuration de type LAMP

#### PROJETS

1. Installation Debian
2. Rush Serveur Web

## PROJET ENTREPRENEURIAL & SOCIAL

#### DESCRIPTION GENERALE

Le but de ce module est de permettre à l'apprenant de se familiariser avec le monde de l'entrepreneuriat social et de leur permettre bénévolement de rejoindre et de finaliser un projet en cours.

#### PROJETS

1. Live for good

## JAVA

#### DESCRIPTION GENERALE

Découverte de la stack JAVA / Angular.

#### PLAN DE COURS

1. Découverte de JAVA
2. Création d'une API JAVA
3. Création d'une interface Angular

#### PROJETS

1. Le projet restaurant est une application de gestion d'un restaurant de pizzas axé sur le principe de programmation concurrentielle en Java.

## JAVASCRIPT AVANCÉ - HTML5 GAMING

### DESCRIPTION GÉNÉRALE

Approfondissement des techniques avancées avec JavaScript. Le but de ce module est pour les apprenants d'acquérir une profonde maîtrise du langage JavaScript des différents plugins connus (jQuery, AngularJS, Phaser). Un point important sera aussi d'appréhender le côté communication (API Server et Socket) avec cette technologie.

### PLAN DE COURS

1. Communication serveur-client avec JavaScript.
2. Communication via API Restfull.
3. Communication de client à client avec Socket.
4. Techniques avancées de Jeux vidéo en JavaScript.

### PROJETS

10. my\_speedrunners : Réaliser un jeu vidéo multijoueur en HTML5/JavaScript ou Unity3D (librairie Javascript).

## GESTION DE PROJET WEB - PROJET DE FIN D'ETUDE 1

### DESCRIPTION GENERALE

Réalisation d'un projet avec une gestion de projet poussée. Gestion de son temps sur un projet de longue durée. Bonne gestion du découpage d'un projet avec des livrables définis.

### PLAN DE COURS

1. Création d'une fiche de spécificité.
2. Création d'un cahier des charges complet avec un planning rétroactif.
3. Moodboard et mockups
4. Maquettes
5. Présentation du projet avec planning et livrable.

### PROJETS

1. my\_cdc : Création d'un projet personnel complet avec un suivi pendant toute l'alternance.

## GESTION DE PROJET WEB - PROJET DE FIN D'ETUDE 2

#### DESCRIPTION GENERALE

Réalisation d'un projet avec une gestion de projet poussée. Gestion de son temps sur un projet de longue durée. Bonne gestion du découpage d'un projet avec des livrables définis.

#### PLAN DE COURS

1. Livraison des livrables définis.
2. Soutenance de présentation finale avec démonstration du projet.

#### PROJETS

1. my\_poc : Création d'un projet personnel complet avec un suivi pendant toute l'alternance.

## PYTHON

#### DESCRIPTION GENERALE

Approche du langage python et de l'extension Django. Le but de ce module est de faire découvrir un des langages de script les plus utilisés du monde professionnel. L'extension Django permet d'appréhender le côté web de cette technologie pour pouvoir réaliser des applications web.

#### PLAN DE COURS

1. Appréhension du Langage Python.
2. Apprentissage de Django.

#### PROJETS

1. my\_driving\_school : Réaliser une application WEB de chat (client à client) avec Python et Django.

## GO

#### DESCRIPTION GENERALE

Apprentissage du langage GO. Le but de ce module est de faire découvrir un langage très performant mais typé. La technologie Go permet d'apprendre les variables typées (comme en C), et est aussi l'une des technologies avec les meilleures performances pour des API web.

#### PLAN DE COURS

1. Apprentissage du Go au travers d'une conférence avec un professionnel
2. Approche du côté API.

#### PROJETS

1. my\_go : Réaliser une application WEB avec une API en Go et un client en Javascript (Angular ou React).

## .NET FRAMEWORK

### DESCRIPTION GENERALE

Découverte de l'environnement de développement Microsoft avec la suite Visual Studio, le C#, et Universal Windows App.

### PLAN DE COURS

1. Découverte de Visual Studio
2. Découverte du C#
3. Découverte de Universal Windows App
4. Découverte de la programmation mobile avec la stack Microsoft

### PROJETS

1. xamarin : Réaliser une application mobile de collection personnelle de liens.

## MACHINE LEARNING

### DESCRIPTION GENERALE

Le but de ce projet est de faire découvrir aux apprenants le machine learning avec un projet d'introduction à cette discipline complexe.

### PLAN DE COURS

1. Le machine learning
2. L'algorithmie
3. Cas spécifiques

### PROJETS

1. Projet inter promotion de gestion d'une fourmilière.

## APPLICATIONS MOBILES

### DESCRIPTION GENERALE

Apprentissage des différentes technologies du développement mobile. Ce module permet aux apprenants d'appréhender le monde du numérique sur les plateformes mobiles (tablette et smartphones). Pour cela, il existe les applications webapp et les applications natives, c'est toutes ces technologies qui sont vues et appréhender dans ce module.

## PLAN DE COURS

2. Introduction au développement mobile.
3. Les webapps : Cordova et PhoneGap.
4. Swift pour le développement sur iOS.
5. Java pour le développement sur Android.
6. Les progressive webapp.

## PROJETS

1. my\_app : Application mobile utilisant les fonctionnalités natives des devices.

## RUBY

### DESCRIPTION GENERALE

Approche du langage Ruby et de son framework Ruby On Rails. Le but de ce module est de faire découvrir un des langages des frameworks « Convention Over Configuration » les plus populaires.

## PLAN DE COURS

1. Découverte de Ruby
2. Découverte de RoR
3. Compréhension du fonctionnement d'un framework MVC basé sur le principe de CoC

## PROJETS

1. Réaliser une application de gestion RH à destination de grandes entreprises

## BOTS

### DESCRIPTION GENERALE

Le but de ce projet est de faire découvrir aux apprenants la programmation de bots grâce aux réseaux sociaux.

## PLAN DE COURS

1. NGROK
2. Node.js
3. Facebook
4. API.AI

## PROJETS

1. my\_bot : Projet de création d'un bot facebook.