



Formation Concepteur-Développeur Informatique OD@CE

Déroulement de la formation :

Les modules ainsi que les projets composant cette formation sont regroupés dans des blocs de compétences.

Compétences visées :

- . Concevoir une application web
- . Développer une application Web : Langages PHP/HTML/CSS
- . Concevoir une solution algorithmique
- . Valider une solution algorithmique par exécution dans le langage Python
- . Utiliser l'anglais dans son activité professionnelle
- . Développer une application en Langage Python
- . Concevoir et adapter une base de données en langage SQL et le SGBD SQL Server
- . Interroger une base de données en langage SQL via le SGBD SQL Server
- . Concevoir une application pour smartphone
- . Développer une application en Langage C#
- . Analyser des besoins utilisateurs

Contrat de professionnalisation : 650h/an

<u>Modules / Projets</u>	<u>Points abordés/Objectifs</u>
UE Apprendre à Développer Algorithmique (notions de base) Concept Objet / Langage Python	Bloc n° 1 - Conception & Développement de solutions applicatives <ul style="list-style-type: none">- Appréhender les principaux concepts de l'algorithmique afin de proposer des méthodes de résolution de problèmes simples- Construire une solution, l'exprimer en langage des algorithmes et la vérifier <ul style="list-style-type: none">- Utiliser les notions de base de la programmation objet : encapsulation, classe, héritage, polymorphisme.- Etre capable d'utiliser ces notions dans le langage de programmation Python afin de mieux les appréhender
UE Développement de solutions applicatives web et nomades HTML5/CSS3 PHP / MySQL Langage Xcode - Swift/winphone(au choix)	Bloc n° 1 - Conception & Développement de solutions applicatives Objet & nomades <ul style="list-style-type: none">-Acquérir les principes de base en HTML et CSS-Avoir les notions sur les technologies utilisées dans la construction des sites Web et des applications intranet-Acquérir les compétences en développement de sites web via PHP-Mettre en œuvre des formulaires interactifs-Utiliser et manipuler les bases de données en utilisant MySQL <ul style="list-style-type: none">-Concevoir des interfaces utilisateur fonctionnant dans l'environnement Xcode/Swift ou Winphone-Concevoir et développer des applications mobiles pour smartphone

UE Développement d'applications Objet

Langage C# (Les Fondamentaux)

- Package et distribution d'une application C#
- Utilisation du langage C# : conception, maintenance et évolution d'applications
- Utilisation des threads pour exécuter des tâches simultanées

UE Conception de solutions applicatives

UX (User eXperience) Design

- Spécifier, concevoir et développer des IHM en conformité avec les fonctions attendues par l'utilisateur et avec les capacités cognitives, senso-motrices de l'utilisateur
- Penser « design émotionnel » au cours de la conception
- Utiliser la démarche de conception centrée utilisateur

UML – Diagrammes User Case & Séquences

Bloc de compétences n° 2 – Méthodes & Projet

- Modéliser les besoins utilisateurs en définissant les objectifs et identifier les acteurs
- Analyser les interactions au sein de l'application à concevoir
- Concevoir un diagramme de séquences à partir d'un scénario

Planification d'un projet

- Découper un projet en phases et étapes
- Estimer les charges (homme/jours) et des coûts associés
- Construire un planning (Pert / Gantt)
- Identifier et affecter des ressources pour réaliser le projet (Utilisation du logiciel MS-Project)

Anglais

Bloc de compétences n° 3 – Communication & Développement professionnel (soft skills)

- Maitriser le vocabulaire spécialisé propre à l'informatique et au numérique

Développement professionnel

- Développer le savoir-être professionnel : Prendre confiance en soi pour acquérir et mettre en avant ses soft skills
- Gestion des conflits d'équipe : Apprendre à travailler en équipe dans un environnement professionnel

Communication écrite professionnelle

- Gestion des compétences : mettre en œuvre son portefeuille de compétences
- Projet Voltaire : Expliquer les principes pour pouvoir ensuite travailler en autonomie
- Se documenter – Rédiger et Traiter l'information pertinente vers les publics ciblés

**Formation qualifiante (début Octobre 2017 à Septembre 2019)
Bachelor 3 et Ingénierie 4 en Contrat de professionnalisation**

Formation : Modules / Projets

- Evaluation de chacun des modules en contrôle continu
- Evaluation des projets = Evaluation individuelle des compétences en cours des projets + Soutenance à la fin de chaque projet pour évaluer les résultats de l'équipe projet

Programmes B3 et I4 (parcours développement)

Fin de Formation

- Epreuves pour l'obtention du titre RNCP niveau II
- Concepteur-Développeur Informatique
- Rapport d'activité
 - Soutenance orale
 - Evaluation Entreprise

En fin de la formation qualifiante :

- Cartographie individuelle de compétences informatiques en Java, PHP et SQL
- Jury de fin de formation : Validation des compétences acquises en formation et remise d'un certificat de compétences.
- Titre RNCP niveau II « Concepteur-Développeur informatique »

Approche pédagogique :

Nous favorisons le mode collaboratif, l'interactivité et la créativité en mettant l'accent sur :

1- une Pédagogie alternative du « Learning by Doing » = Nos apprenants sont mis en situation active d'apprentissage. Les Projets transversaux permettent le « testing for learning ». Ils sont planifiés en amont, pendant et en aval des modules de cours. Les apprenants peuvent ainsi comprendre davantage les notions théoriques abordées durant les cours.

2 – une co-construction de cours alliée à une pédagogie de classe inversée = Nos apprenants travaillent en amont des cours afin d'occuper les séances présentielles à des activités comme l'approfondissement de certaines notions, la mise en commun de leur production et les réponses aux questions éventuelles.

Les Outils e-learning mis à leur disposition : Elephorm (vidéo supports de cours informatiques) – ENI (bibliothèque numérique) - Projet Voltaire – Rosetta Stone (Anglais) -