

TITRE PROFESSIONNEL

DÉVELOPPEUR WEB WEB MOBILE

DÉVELOPPEUR  
WEB

# TITRE PROFESSIONNEL DÉVELOPPEUR WEB WEB MOBILE DWWM

Formation certifiante

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 371 heures (53 jours) 2 CCP de 25 et 28 jours

**OBJECTIFS** Cette formation va vous permettre de maquetter une application, réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable, développer une interface utilisateur web dynamique, réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce, créer une base de données, développer les composants d'accès aux données, développer la partie back-end d'une application web ou web mobile, élaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

25  
jours

## Développeur Front End

Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum  
Rédaction de cahier des charges  
Maquetter une application Adobe XD  
Schéma fonctionnel base de données  
Algorithme  
HTML5 CSS3 JavaScript jQuery  
PHP MySQL  
JavaScript avancé et Ajax  
WordPress woo commerce  
Prestashop

28  
jours

## Développeur Back End

Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum  
Rédaction de cahier des charges  
PHP orienté objet  
Création de templates et plug-ins  
WordPress  
Développement de projet d'application  
PHP Framework Symfony  
REACT JS



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# DÉVELOPPEUR WEB WEB MOBILE

## 2 CCP (CERTIFICAT DE COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES)

### CCP - DÉVELOPPEUR FRONT END

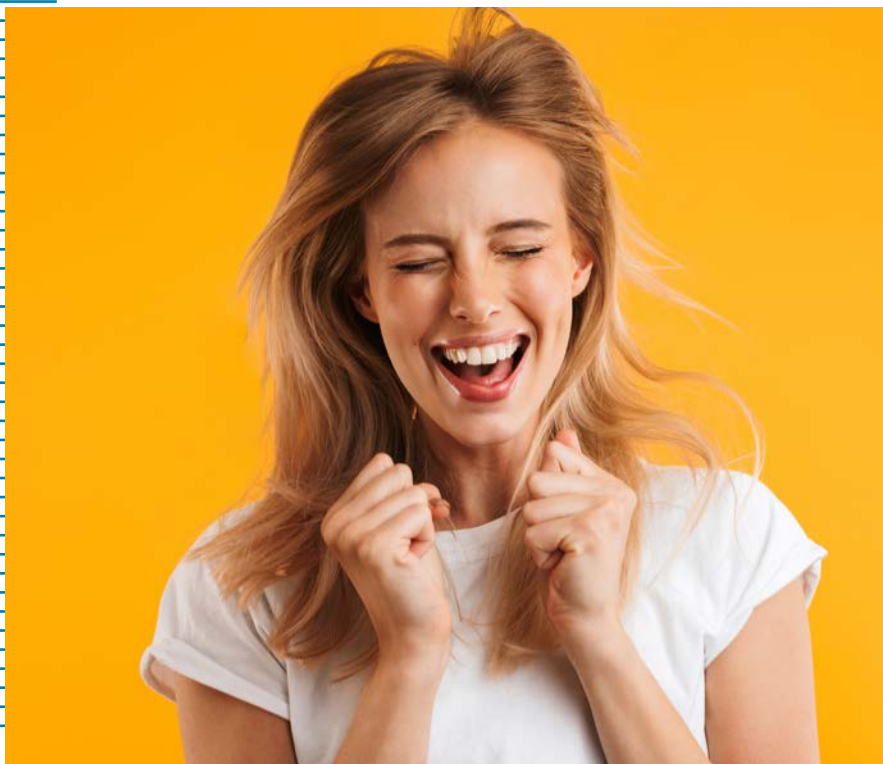
DÉVELOPPER LA PARTIE FRONT-END D'UNE APPLICATION WEB OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ

### CCP - DÉVELOPPEUR BACK END

DÉVELOPPER LA PARTIE BACK-END D'UNE APPLICATION WEB OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ

À l'issue de  
la formation  
le stagiaire  
saura :

- Dialoguer avec les différents prestataires et intervenants
- Créer et gérer un projet web
- Concevoir un cahier des charges technique
- Maquetter des applications web et mobiles
- Construire une architecture interactive multiplateforme
- Développer une interface utilisateur web dynamique
- Concevoir une base de données
- Développer des sites web dynamiques complexes
- Concevoir des templates et développer des solutions cms
- Développer des applications web et mobiles
- Travailler en équipe



#### Code CPF 242878 - N° RNCP 31114

Le titre professionnel est composé de 3 certificats de compétences professionnelles (CCP).

Il est accessible par **capitalisation de certificats de compétences professionnelles (CCP)** ou à la suite d'un parcours de formation et conformément aux dispositions prévues par l'arrêté du 9 mars 2006 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du ministère chargé de l'emploi.

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# CCP DÉVELOPPEUR FRONT END

DÉVELOPPER LA PARTIE FRONT-END D'UNE APPLICATION WEB  
OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS  
DE SÉCURITÉ

## OBJECTIF

- Cette formation va vous permettre de maquetter une application, réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable, développer une interface utilisateur web dynamique, réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce, créer une base de données.

**25 jours**

**175 heures  
de formation**

## PROGRAMME

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum - 2 jours
- Rédaction de cahier des charges - 1 jour
- Maquetter une application Adobe XD - 2 jours
- Schéma fonctionnel base de données - 1 jour
- Algorithme - 2 jours
- HTML5 CSS3 JavaScript jQuery - 5 jours
- PHP MySQL - 5 jours
- JavaScript avancé et Ajax - 3 jours
- WordPress Woo Commerce - 2 jours
- Prestashop - 2 jours

## CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

Notre certification intègre un dispositif pédagogique  
d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Le stagiaire dispose,  
en plus  
de la formation  
en présentiel  
d'un accès à notre  
**plateforme de  
E-learning**  
pendant toute la durée  
de la formation.

# GESTION DE PROJET WEB MÉTHODES AGILES ET SCRUM

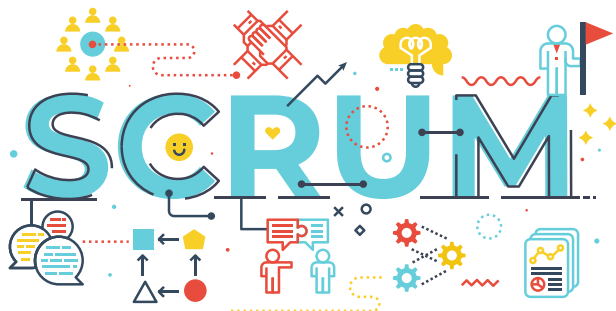
**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Savoir mettre en place un projet de développement web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet.

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification



## RAPPEL DES FONDAMENTAUX DE LA GESTION DE PROJET ET DE L'ÉLABORATION DE CAHIER DES CHARGES « STANDARD »

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

## DISTINCTIONS ENTRE MÉTHODES AGILE ET SCRUM

- Avantages de la méthode AGILE
- Avantages de la méthode SCRUM

### LA MÉTHODE AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGILE
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGILE
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet

- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application
- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

### LA MÉTHODE SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

### PROPRIÉTAIRE DU PRODUIT

- Explicite les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

### MAÎTRE DE MÊLÉE

- Explicite les éléments du cahier des charges
- Communique la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM
- Coache l'équipe de développement
- Facilite son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGILE au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant
- Événements de la méthode SCRUM
- Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint
- Artéfacts de la méthode SCRUM
- Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)
- Lancement du projet, documentation/référentiel

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur



# RÉDACTION D'UN CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

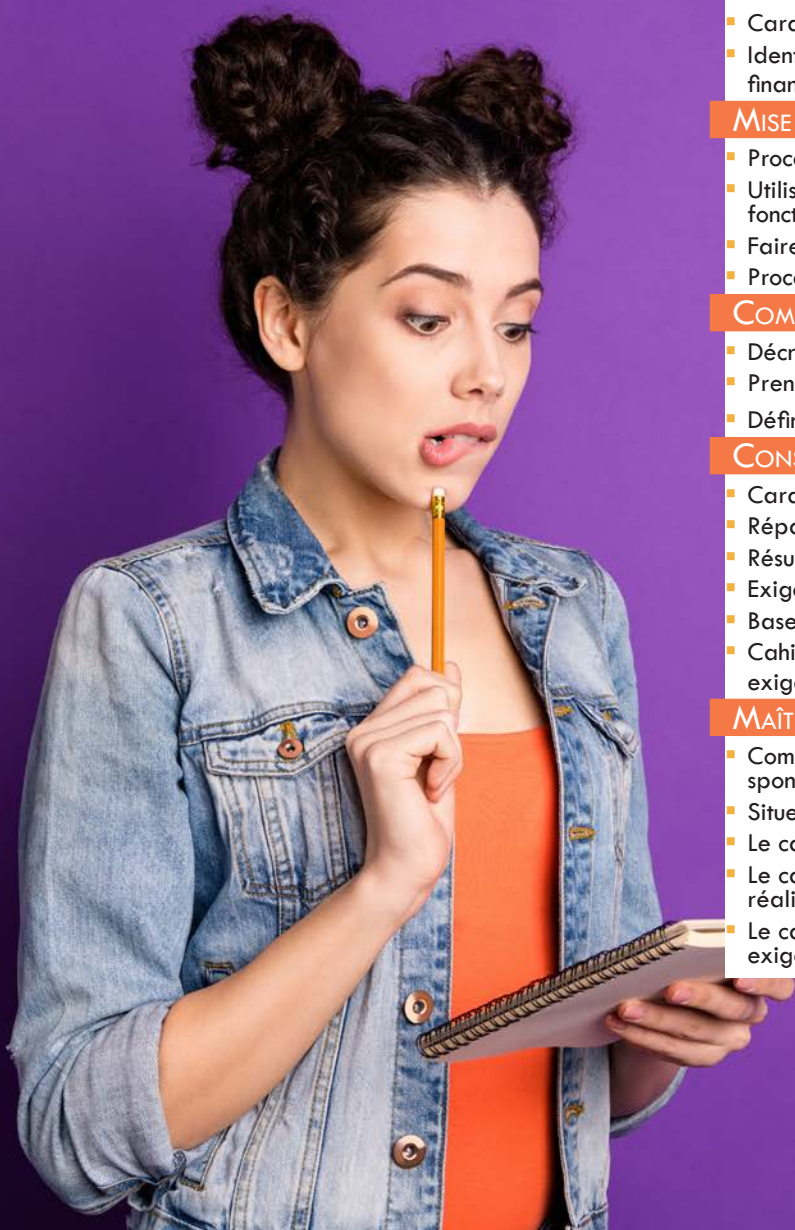
**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 7 heures (1 jour)

**OBJECTIFS** Analyser les besoins fonctionnels et techniques du projet. Construire et maîtriser l'usage du cahier des charges.

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification



## NOTION D'ANGLAIS COMMERCIAL

- Lexique et glossaire
- Présentation des outils de rédaction, traduction assistée par ordinateur

## FIXATION DU CADRE GÉNÉRAL

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques

## MISE EN ŒUVRE D'UNE MÉTHODOLOGIE EFFICACE

- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Utiliser les méthodes d'animation des groupes d'expression fonctionnelle des besoins (E.F.B)
- Faire l'analyse de la valeur (A.V)
- Procéder au recueil et au management des exigences

## COMPOSITION DU CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges

## CONSTRUCTION DU CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

- Caractéristiques Constitution des lots de travaux
- Répartition des rôles
- Résultats attendus et niveaux de services
- Exigences de sécurité et de confidentialité
- Bases économiques
- Cahier des charges de référence et management des exigences (C.D.C.R.)

## MAÎTRISE DE L'USAGE DU CAHIER DES CHARGES

- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Situer le cahier des charges au cœur d'un appel d'offres
- Le cas particulier des appels d'offres de marchés publics
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation
- Le cahier des charges de référence et le management des exigences (C.D.C.R.)

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# MAQUETTER UNE APPLICATION XD

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Maîtriser les bonnes pratiques de conception d'interfaces. Créer des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles. Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles.

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## LES PRINCIPES CLÉS DE L'ERGONOMIE ET DE L'UX (PARTIE 1)

- Définition UX/UI et principes de base
- Identifier les éléments saillants de l'UI (sur des sites exemples)
- Les étapes du design d'une application
- Cahier des charges
- Arborescence et maillage interne
- Zoning
- Wireframe
- Introduction à Figma avec bibliothèque Wireframe, comparaison de différents outils spécialisés
- Mockup
- Maquette
- Prototype

## PRISE EN MAIN DE FIGMA

- Pourquoi Figma (et présentation des alternatives)
- Création d'écrans (Frames)
- Les outils de base (Formes, textes, images, etc.)
- Bibliothèques, symboles, styles
- Réalisation du wireframe d'une application et du mockup
- La méthode SCRUM
- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/

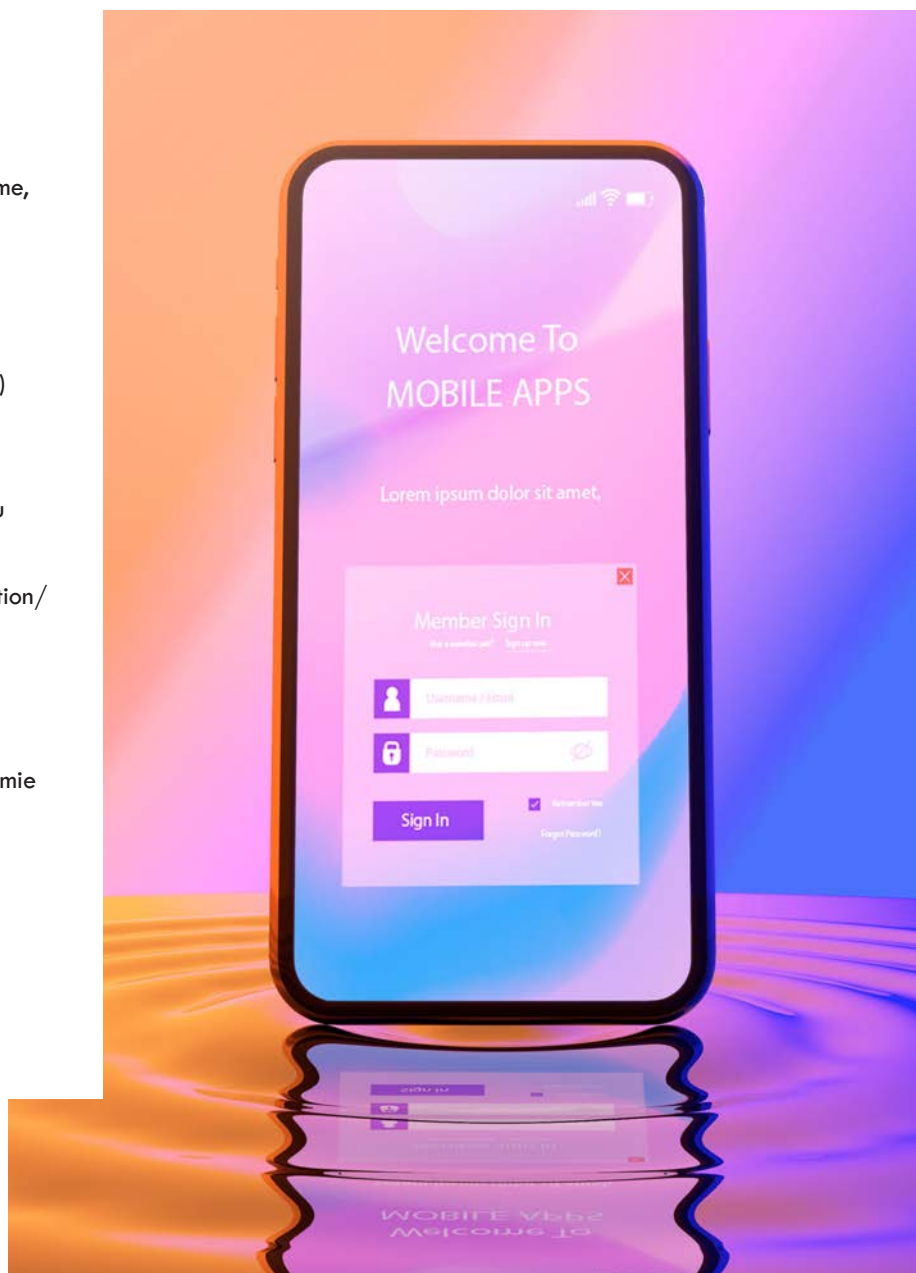
## ADAPTATION

- Rôles de la méthode SCRUM

## ERGONOMIE ET UX

### (PARTIE 2)

- Recommandations générales en termes d'ergonomie et d'accessibilité (taille et échelle des textes, taille et position des boutons, choix des couleurs, contraste...)
- Organisation de l'information
- Résolution des images
- Cohérence visuelle
- Création de la maquette en tenant compte de ces recommandations



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# SCHÉMATISATION ET CONCEPTION DES BASES DE DONNÉES

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Connaître les principes de base de la conception d'un site web

**DURÉE** 7 heures (1 jour)

**OBJECTIFS** Comprendre les concepts de base et terminologie des bases de données relationnelles pour pouvoir communiquer dans son environnement informatique

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## LES BASES DE DONNÉES, UN ENJEU INCONTOURNABLE

- Concepts de base Vocabulaire
- Principaux courants

## L'ÉLABORATION D'UN SCHÉMA CONCEPTUEL

### DE BASE DE DONNÉES

### DESCRIPTION ET MANIPULATION D'UNE BASE DE DONNÉES RELATIONNELLE

- Description du schéma conceptuel (SQL DDL)
- Manipulation des données (SQL DML)
- Description du schéma interne
- Les vues

## PROTECTION DES DONNÉES

- Intégrité des données
- Mécanismes d'intégrité offerts par les bases de données
- Confidentialité et sécurité d'accès aux données (SQL DCL)

## CULTURE, DIFFÉRENTES ARCHITECTURES DE BASES DE DONNÉES, LEURS ÉVOLUTIONS

- Les bases de données dans une architecture client / serveur, dans une architecture multi-tiers
- Répartition et réplication des données
- Les SGBDR objets



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur



# ALGORITHME

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Objectifs : Maîtriser la partie algorithmique de la programmation - Connaître ses enjeux essentiels et son environnement - Rechercher une donnée et réaliser une opération complexe et optimisée. L'algorithmique est à la base de l'automatisation des procédures. Cette formation vous permettra de donner des ordres à n'importe quelle machine

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## INTRODUCTION

- Principes et historique
- L'algorithmique partie prenante du projet, au sein de l'équipe de développement et du programme
- Les différentes phases : sources, compilation, binaire
- Ne pas tout réécrire (bibliothèques, éditions de liens et exécutables) (librairies)

## L'IMPORTANCE DE LA DOCUMENTATION

- Les bonnes habitudes pour anticiper les erreurs (convention de nommage)
- Les commentaires utiles

## SYNTAXE ET ÉLÉMENTS CLÉS

- Variables : définition, cycle de vie, types et enjeux
- Structures de contrôles : les conditions et les boucles
- Les procédures (paramètres et valeurs de retours)

## ALGORITHMES COMMUNS ET INDISPENSABLES

- Exemples manuels - multiplication et Tours de Hanoï
- Solutions de représentations graphiques, aide à la réflexion
- Séries de conditions et systèmes experts
- Boucles de longueur prévisible et imprévisible, exemples multiples et risques

## L'IMPORTANCE DE LA DOCUMENTATION

- Les bonnes habitudes pour anticiper les erreurs (convention de nommage)
- Les commentaires utiles

## CONSTRUIRE UNE SOLUTION

- Analyse et conception
- Comprendre le besoin du client
- Savoir imaginer une architecture logicielle adaptée
- Imaginer les acteurs de l'application

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# HTML5 CSS3 PERFECTIONNEMENT JAVASCRIPT

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Avoir suivi la formation HTML initiation ou avoir des bonnes bases d'intégration en HTML5/CSS3

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Maîtriser complètement l'intégration d'un site web en HTML5 et CSS3 jusqu'à sa publication en ligne. Actualisation des connaissances en HTML, CSS et utilisation du JavaScript (via jQuery), le langage complémentaire à un usage des navigateurs toutes générations

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## RAPPEL DES FONDAMENTAUX

- Inventaire des différents langages existants (PHP, JavaScript, MySQL...)
- Choisir un type de développement pour un type de site
- Changements, interprétations de chaque navigateur
- Les normes W3C
- Notions de référencement interne
- La structure des documents HTML : head, body...
- Les balises obsolètes
- Les nouvelles balises

## CSS3

- Sélecteurs avancés
- Les dégradés, ombrés, arrondis
- Les pseudo-classes
- Le positionnement relatif, absolu et fixe
- Les animations css (2D et 3D)
- Compatibilité

## HTML5

- Structurer pour le référencement
- Les nouvelles balises
- Intégration de formulaires
- La Géolocalisation
- Compatibilité

## LES TYPOS POUR LE WEB

- Nouveautés
- Importer des polices personnalisées
- Compatibilité

## COMPATIBILITÉS

- Les outils
- Les scripts de compatibilité

## FTP

- L'hébergement
- Les outils de transfert ftp

## WORKSHOP

- Création et intégration complète d'un site HTML5 CSS3 compatible et publication

## JAVASCRIPT

- La boîte de dialogue alert()
- Les instructions
- Les fonctions
- Où placer le code dans la page
- Les variables
- Les types de variables
- Tester l'existence de variables avec typeof
- Les opérateurs arithmétiques
- Calculs simples
- La concaténation
- Interagir avec l'utilisateur
- Convertir une chaîne de caractères et nombre
- Les conditions
- Les opérateurs de comparaison
- Les opérateurs logiques
- « if else »
- Incrémentation
- Les boucles
- La boucle while
- La boucle for

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# PHP MYSQL INITIATION

**PUBLIC** Gestionnaires de site, webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance dans le langage javascript, HTML, CSS

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Comprendre le langage PHP et les tâches d'administration d'un serveur de bases de données MySQL

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## FAIRE SES PREMIERS PAS EN PHP

- Fonctionnement d'un site écrit en PHP
- Environnement de travail
- Écrire son premier script PHP
- Configurer PHP pour afficher les erreurs

## DÉCOUVERTE DES BASES EN PHP

- Les variables
- Les conditions
- Les boucles
- Les tableaux
- Les fonctions
- Inclure des portions de page
- Les commentaires

## TRANSMETTRE DES DONNÉES DE PAGE EN PAGE

- Transmettre des données avec la méthode GET
- Transmettre des données avec la méthode POST
- Variables superglobales
- Les sessions et cookies
- Exercice pratique : Concevoir un formulaire protégé par mot de passe

## LE MODÈLE RELATIONNEL

- Origine des bases de données
- Les différents modèles
- Les bases de données navigationnelles, les bases de données relationnelles

## LES TYPES DE DONNÉES

- Les différents types
- Normalisation ANSI
- Les conversions explicites et implicites
- La valeur NULL
- La pseudo colonne ROWNUM
- La pseudo table DUAL sous Oracle

## GESTION DES OBJETS

- Les tables : CREATE TABLE, ALTER TABLE, DROP TABLE
- Les vues : CREATE VIEW, CREATE OR REPLACE VIEW, DROP, VIEW

## SÉLECTION D'INFORMATION OPÉRATEUR SELECT FROM WHERE LES PLUG-INS

- La syntaxe de l'ordre SELECT : sélection de colonnes, tri des lignes, restriction
- Les opérateurs de comparaison
- Les opérateurs logiques, les jointures : equi-jointure, auto-jointure, jointure croisée, jointure externe

## LES FONCTIONS

- Les différents types de fonctions : numériques, sur caractères, sur les dates
- Les fonctions de conversion
- Les fonctions de groupe
- Les autres fonctions
- Les ordres de mise à jour
- Les commandes INSERT, DELETE, UPDATE



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# JAVASCRIPT - JQUERY AVANCÉ ET AJAX

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Être familier avec HTML et CSS et avoir des notions en JavaScript

**DURÉE** 21 heures (3 jours)

**OBJECTIFS** Être capable de créer des événements d'interaction, de créer des effets sur des éléments HTML, de développer des plug-ins, des fonctionnalités en Ajax et de comprendre leur fonctionnement pour interagir avec les langages serveur et les bases de données

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## QUE VA VOUS APPORTER CETTE FORMATION ?

- Des bases de JavaScript et l'explication du fonctionnement de jQuery
- Des notions fondamentales sur la sélection d'éléments HTML, les événements, les données, les animations, la manipulation du DOM
- L'essentiel de ce qu'il faut savoir sur le chargement et l'exécution des scripts
- La capacité de construire des pages web interactives sans avoir à maîtriser JavaScript de A à Z
- L'écriture de requêtes AJAX et l'utilisation de JSON
- Plein d'astuces !

## FONCTIONS ESSENTIELLES DE JQUERY

### UN FRAMEWORK POUR LE WEB

- Fonctionnement de jQuery
- Bonnes pratiques de JavaScript
- Notions de performance et optimisation

### CIBLER LES ÉLÉMENTS DU DOCUMENT

- Sélecteurs CSS (1 à 3)
- Filtres et sélecteurs avancés

### ÉVÉNEMENTS UTILISATEUR

- Gestionnaires d'événements
- Souris et clavier
- Autres événements et déclencheurs

## MANIPULATION HTML ET CSS

- Manipulation de balises HTML et attributs
- Classes, attributs et valeurs
- Manipulations du document
- Traitement des formulaires
- Interactions avec les propriétés CSS
- Dimensions et positionnement

## JAVASCRIPT AVANCÉ, PRATIQUE ET AJAX

### ANIMATIONS ET EFFETS

- Apparition et disparition
- Mouvement et transitions
- Fonction animate()

### PARCOURS DE DOCUMENT

- Enfants, parents, et frères
- Autres fonctions de recherche

### PLUG-INS

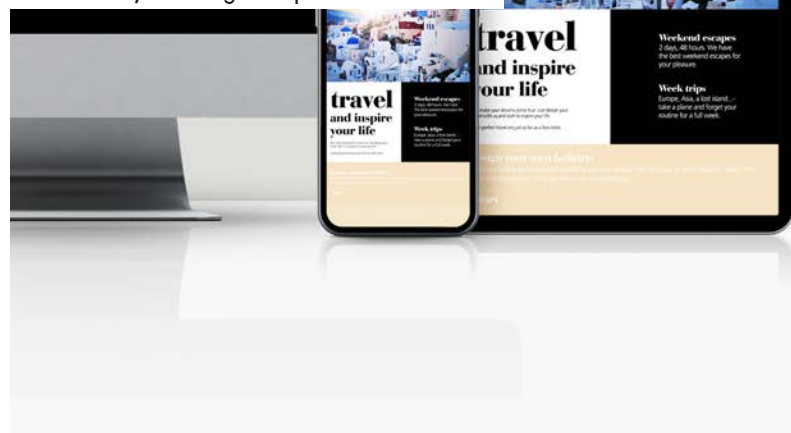
- Utilisation de plug-ins
- Méthodes d'écriture de plug-ins
- Création d'un plug-in de slideshow

### AJAX

- Théorie et fonctionnement
- Dialogues client/serveur
- Protocole HTTP, méthodes GET, POST
- Fonctions \$.ajax, \$.get, \$.post, \$.getJSON, \$.getScript
- Chargements de contenu dynamique
- Formats texte, JSON et XML
- Mises en pratiques

### ALLER PLUS LOIN AVEC JAVASCRIPT

- Fonctionnalités avancées et astuces
- Méthodes de stockage et de détection
- Conclusion, avantages et pistes



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# WordPress ET LE PLUG-IN WooCommerce

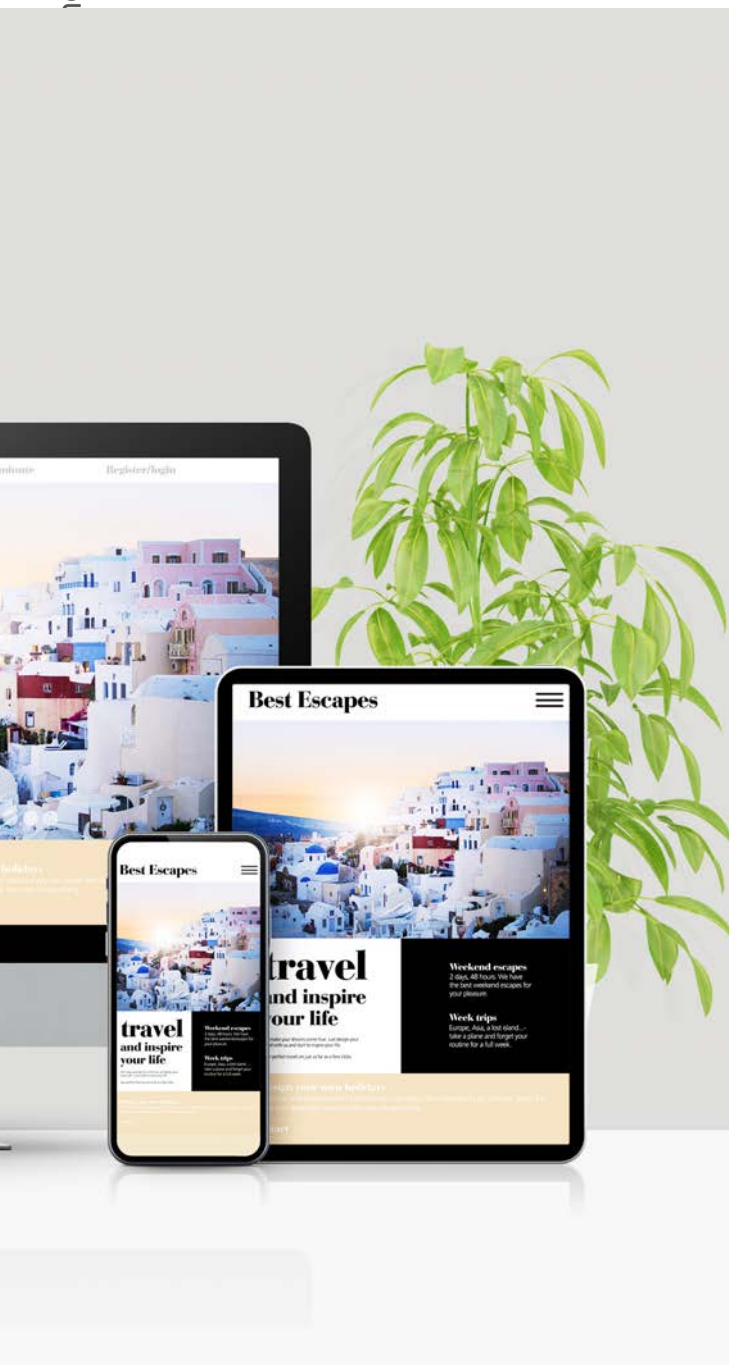
**PUBLIC** Gestionnaires de site, Webdesigners, webmaster, intégrateur web, développeur...

**PRÉ-REQUIS** Avoir suivi la formation WordPress Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Apprendre à gérer le Ecommerce sur WordPress. Faire de la vente et gérer de produits, utiliser différents systèmes de paiement (Paypal, CB), générer des statistiques de vente, ajouter des plug-ins spécifiques (meilleures ventes, promotions, etc), calculer les différents coûts de transport et des taxes, mettre en place une gestion des stocks

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification



## DÉCOUVRIR LES SITES DE E-COMMERCE COMPRENDRE CE QU'EST WooCommerce)

- Installer WooCommerce
- Installer un thème WooCommerce
- Intégrer les exemples de produits

## PARAMÉTRER SA BOUTIQUE

- Paramétrage général
- Paramétrer son catalogue en ligne
- Les permaliens
- Les comptes client
- Configurer les e-mails de sa boutique en ligne
- L' e-mailings pour votre e-commerce
- Modes de paiements
- Options de commande
- Payer en ligne par carte de crédit
- La taxation de sa boutique
- Faire l'inventaire des produits en ligne
- Gérer les produits de sa boutique
- Ajouter un nouveau produit
- Les données des produits
- Catégories de produits
- Images aux produits
- Noter et commenter les produits
- Modes de livraison

## PERSONNALISER SA BOUTIQUE

- Les meilleurs plug-ins pour faire du e-commerce avec WordPress
- Page d'accueil de l'e-boutique

## GÉRER LES VENTES

- Gérer les commandes de sa boutique en ligne
- Analyser les ventes de son site e-commerce

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur



# PRESTASHOP ADMINISTRATEUR

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance en intégration de site web

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Réaliser des intégration de templates, installer des plug-in, rentrer dans le paramétrage avancé de Prestashop

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## LA MISE EN PLACE

- Mise en place opérationnelle d'une boutique en ligne
- Administration avancées du catalogue produits (gestion des références, images, stocks, catégories...)

## LE RÉFÉRENCEMENT

- Écriture pour le e-commerce et le référencement
- Réseaux sociaux et e-commerce
- Gestion des stats

## LES MODULES

- Installation de divers modules (diaporama, pub, calendrier, google map...)
- Administration du moteur de recherche
- Modules Prestashop : wishlist, gestion des catégories avancées, modules de promo ...
- Gestion des modules et positions des blocs dans la page

## LES THÈMES

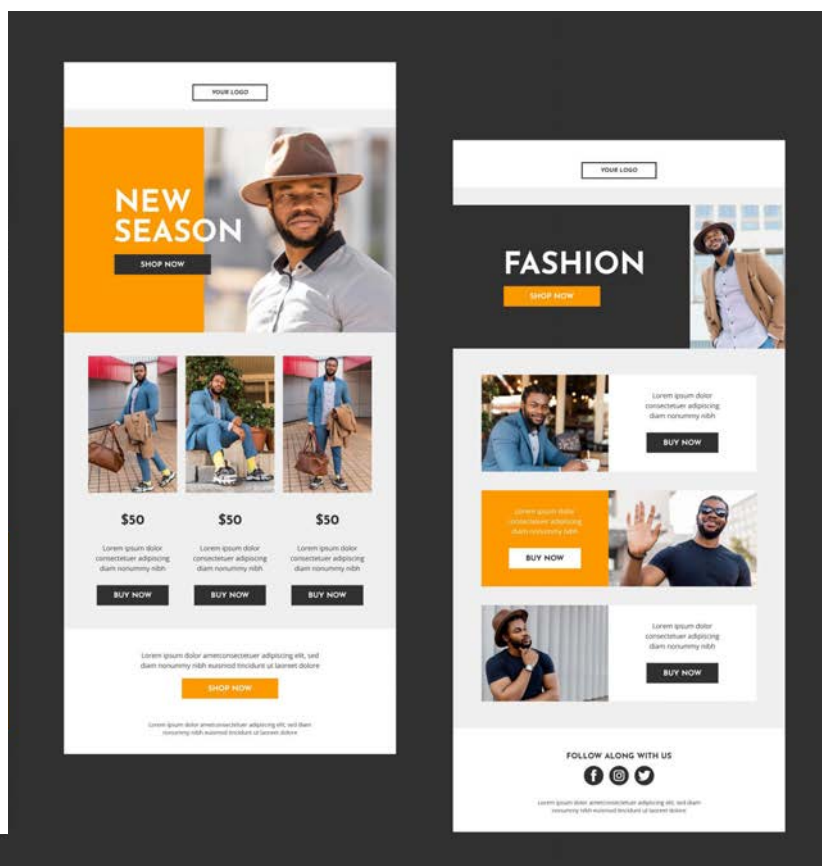
- Création d'un thème Prestashop, notions de CSS
- La personnalisation des thèmes prestashop
- Modules complémentaires Prestashop

## ADMINISTRATION

- Administration avancée des clients et groupes de clients
- Administration des commandes
- Administration des transporteurs et frais de port
- Administration des employés et permissions
- Administration des préférences et outils (imports, etc..)
- Le cache et les outils de debug

## LE PAIEMENT

- Paiement par virement et chèque
- Paiement par paypal
- Paiement par carte bleue



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# CCP

## { DÉVELOPPEUR BACK END

DÉVELOPPER LA PARTIE BACK-END D'UNE APPLICATION WEB OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ

### OBJECTIF

- Développer les composants d'accès aux données, développer la partie back end d'une application web ou web mobile, élaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce

### PROGRAMME

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum - 2 jours
- Rédaction d'un cahier des charges - 1 jour
- PHP orienté objet - 5 jours
- Création de Templates et plug-ins WordPress - 5 jours
- Développement de projet d'application - 5 jours
- PHP Framework Symfony- 5 jours
- REACT JS - 5 jours

**28 jours**

**196 heures  
de formation**

### CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Le stagiaire dispose, en plus de la formation en présentiel d'un accès à notre **plateforme de E-learning** pendant toute la durée de la formation.

# GESTION DE PROJET WEB MÉTHODES AGILES ET SCRUM

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Savoir mettre en place un projet de développement web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## RAPPEL DES FONDAMENTAUX DE LA GESTION DE PROJET ET DE L'ÉLABORATION DE CAHIER DES CHARGES « STANDARD »

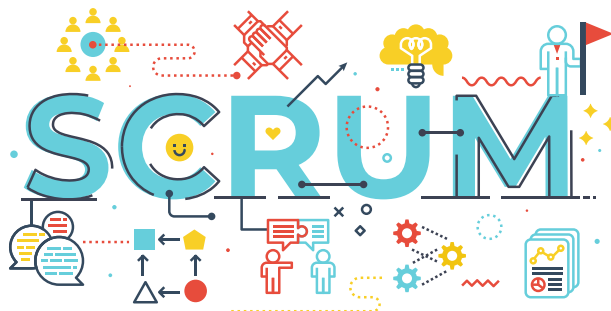
- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

## DISTINCTIONS ENTRE MÉTHODES AGILE ET SCRUM

- Avantages de la méthode AGILE
- Avantages de la méthode SCRUM

## LA MÉTHODE AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGILE
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGILE
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application
- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace



## MÉTHODE SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

## PROPRIÉTAIRE DU PRODUIT

- Explicite les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

## MAÎTRE DE MÊLÉE

- Explicite les éléments du cahier des charges
- Communique la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM
- Coache l'équipe de développement
- Facilite son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGILE au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant
- Évènements de la méthode SCRUM
- Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint
- Artéfacts de la méthode SCRUM
- Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)
- Lancement du projet, documentation/référentiel

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

## RÉDACTION D'UN CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 7 heures (1 jour)

**OBJECTIFS** Analyser les besoins fonctionnels et techniques du projet. Construire et maîtriser l'usage du cahier des charges

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

### NOTION D'ANGLAIS COMMERCIAL

- Lexique et glossaire
- Présentation des outils de rédaction, traduction assistée par ordinateur

### FIXATION DU CADRE GÉNÉRAL

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques

### MISE EN ŒUVRE D'UNE MÉTHODOLOGIE EFFICACE

- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Utiliser les méthodes d'animation des groupes d'expression fonctionnelle des besoins (E.F.B)
- Faire l'analyse de la valeur (A.V)
- Procéder au recueil et au management des exigences

### COMPOSITION DU CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges

### CONSTRUCTION DU CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

- Caractéristiques constitution des lots de travaux
- Répartition des rôles
- Résultats attendus et niveaux de services
- Exigences de sécurité et de confidentialité
- Bases économiques
- Cahier des charges de référence et management des exigences (C.D.C.R.)

### MAÎTRISE DE L'USAGE DU CAHIER DES CHARGES

- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Situer le cahier des charges au cœur d'un appel d'offres
- Le cas particulier des appels d'offres de marchés publics
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation
- Le cahier des charges de référence et le management des exigences (C.D.C.R.)



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# PHP ORIENTÉ OBJET - POO

**PUBLIC** Intégrateurs web, webmasters, développeurs

**PRÉ-REQUIS** Connaître le monde du web et la programmation en HTML CSS. Avoir suivi la formation PHP MySQL

Initiation ou attester de son niveau

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Savoir lire et comprendre la syntaxe objet. Concevoir un programme selon les principes de la POO  
Connaître les bonnes pratiques de conception applicative. Comprendre les architectures logicielles basées sur la POO

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## LES AVANTAGES ET LES INCONVÉNIENTS DE LA P.O.O.

- L'Introduction aux objets, classe, instance

## L'UTILISATION SIMPLE DES OBJETS

- La déclaration d'une classe
- L'utilisation des objets
- La vérification de type d'un objet
- Le passage un objet par référence
- La copie explicite d'objet, ou clonage
- L'égalité et l'identité
- Les constructeurs et destructeurs

## LES CONSTRUCTEURS

- Les destructeurs

## L'HÉRITAGE D'OBJETS

- Les explications de la notion d'héritage
- La définition d'une classe héritée
- La redéfinition d'attribut ou de méthode
- Les concepts «private», «public», «protected»
- Les accesseurs
- Les mutateurs
- Les méthodes parentes

## LA SÛRETÉ DE PROGRAMMATION

- Les classes abstraites et interfaces
- Le contrôle d'accès
- Le typage

## LES ACCÈS STATIQUES, SÉRIALISATION, SURCHARGE

- Les accès statiques
- L'utilisation de \_\_sleep() et \_\_wakeup()
- L'accessor et surcharge, ...

## LES EXCEPTIONS

- La définition d'une exception
- Le lancement et la réception d'une exception
- Le filtrage et la propagation des exceptions reçues

## LA P.O.O. AVANCÉE

- Les espaces de noms
- Le chargement automatique des classes
- La réutilisation horizontale : les traits
- Les itérateurs et générateurs



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur



# CRÉATION DE TEMPLATES ET PLUG-INS WORDPRESS

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Être capable de concevoir ses propres templates et plug-ins en toute autonomie

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## RAPPEL INSTALLATION

- Approches ou situations possible dans le développement d'un thème WordPress
- Communauté et ressources WordPress (galeries de templates)
- Identification du rôle de chaque fichier/hiérarchie WordPress dans un thème
- Installation locale et sur serveur (WAMP etc.)
- Installation des plug-ins et thèmes

## RAPPEL GESTION

- Gestion administrative (utilisateurs, paramétrage des commentaires)
- Le tableau de bord
- Création d'articles ou de pages
- Notions de contenus (médias, liens, pages)
- Insertion de médias et de liens
- Importation et gestion de contenu (YouTube, Dailymotion, autres APIs/CMS)
- Articles et articles programmés

## RAPPEL ADMINISTRATION

- Sauvegarder et mettre en ligne le site
- Utiliser les réseaux sociaux
- Les métadonnées
- Bien démarrer son référencement

## INTRODUCTION AUX PLUG-INS

- Recherche et installation de plug-ins supplémentaires
- Ajout d'extensions et de formulaires
- Mise en maintenance

## RAPPEL SUR L'OPTIMISATION

- Utilisation du SEO (Optimisation pour les moteurs de recherche) pour améliorer son référencement
- Adapter le rendu graphique du site en modifiant les codes CSS Système de réservation à avec l'extension Events manager

## MODIFICATION DE THÈMES WORDPRESS

- Ajouter des boutons de partages sur réseaux sociaux
- Création d'une zone widget
- Mettre en place une pagination numérotée
- Création de page 404 personnalisée
- Création et affichage de d'Articles personnalisés (« Custom Post Type »)
- Les champs personnalisés (« Custom Fields »)
- Modification de l'interface utilisateur selon le type de contenus
- Création d'un champ de téléchargement de fichiers dans l'interface

## RAPPEL CSS

- Rappel d'éléments de base de syntaxe CSS
- Méthodes pour parcourir et modifier des fichiers CSS volumineux
- Changer l'aspect (couleur, marge, typo) d'un thème existant
- Analyse de feuilles de styles typiques d'un template HTML5/CSS
- Syntaxe avancée CSS
- Utiliser les Media Queries
- Utiliser le préprocesseur LESS

## RAPPEL PHP

- Variables et tableaux
- Boucles et conditions
- Création et utilisation des fonctions
- Intégrer PHP et HTML
- Inclure des fichiers
- Traitement des chaînes de caractères

## CONCEPTS DE PROGRAMMATION DES THÈMES

- Boucles WordPress
- Marqueurs (« tags »)
- Personnaliser une boucle avec query\_posts ou wp\_query
- Le fichier functions.PHP

## PROGRAMMATION DE THÈMES

- Intégration de modèles de pages et formats d'articles
- Affichage et formatage de contenu texte/image
- Insertion de contenu de test
- Création d'un modèle de pages
- Création de la page d'accueil
- Affichage du contenu avec les boucles
- Affichage et formatage de menus de navigation et barre latérale (« sidebar »)
- Développement d'un thème WordPress minimal
- Mise en place de champs personnalisés (« custom fields »)
- Créer des taxonomies et des custom meta boxes pour améliorer le back-office
- Création d'une page de contact
- Intégration/mise en place du thème
- Affichage de la catégorie Actualités via une boucle personnalisée (« Query\_Posts »)
- Gérer les images responsives

## THÈMES ENFANTS ET SHORTCODES

- Réalisation d'un thème enfant
- Proposer des shortcodes à l'utilisateur

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# DÉVELOPPEMENT PROJET D'APPLICATION

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Maîtriser les différents langages HTML/CSS, javascript, PHP ... et connaître les principes de bases

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Être capable de développer des applications Web

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## PROJET DE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATION

- Réalisation d'un projet personnel d'application
- Mise en œuvre du projet
- Encadrement tutoré
- Intégrer dans un application l'ensemble des technologies et langages appréhendés pendant la formation

## DÉVELOPPER LA PARTIE FRONT-END D'UNE APPLICATION

- Maquetter une application
- Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
- Développer une interface utilisateur web dynamique ou maquetter une application
- Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce

## DÉVELOPPER LA PARTIE BACK-END D'UNE APPLICATION

- Développer les composants d'accès aux données
- Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile ou développer les composants d'accès aux données
- Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# PHP - SYMFONY FRAMEWORK

**PUBLIC** Développeurs web, intégrateur web, développeurs JavaScript, architectes et chefs de projets Web...

**PRÉ-REQUIS** Bonne maîtrise de l'environnement informatique, pratique du développement Web

Connaître un langage de programmation

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Connaître les usages courants du langage. Maîtriser les bases de PHP...

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## RAPPEL PHP ET PRÉSENTATION DE SYMFONY

- Mise à niveau PHP7 et présentation de Symfony
- Composer et installation de Symfony
- Architecture d'un projet
- Cheminement d'une requête HTTP
- L'environnement de travail de Symfony
- Configurer un projet Symfony
- Concepts clé de l'utilisation de Symfony :
  - \* autoloader, services et injection de dépendance
  - \* le routing et la gestion des urls
- Contrôleur :
  - \* le cœur applicatif
  - \* organisation en bundles

## COUCHES VUE, MODÈLE, ET LES PERFORMANCES

- La couche « vue » : manipulation de Twig
  - \* syntaxe Twig
  - \* notion d'héritage
  - \* gestion de la sécurité
  - \* étendre Twig
- La couche modèle
- Le concept d'ORM
- Doctrine 2 en pratique
- Bonnes pratiques – standards de développement
  - \* validation de la qualité du code
- Les formulaires
  - \* validation de données
  - \* création et traitement de formulaires
- Performances
  - \* cache applicatif
  - \* cache HTTP

## SÉCURITÉ ET TESTS

- Approche sécuritaire de Symfony
  - \* notions de firewall, acl et gestion des droits
- Envoi d'e-mails avec Symfony
- Tests et qualité
  - \* tests unitaires avec PHPUnit
  - \* tests fonctionnels
- Internationalisation
- Composants marquants de Symfony et bundles tiers
- Opérations de mise en production
- Bibliographie et ressources pratiques



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# REACT - MAÎTRISER LE FRAMEWORK JAVASCRIPT DE FACEBOOK

**PUBLIC** Webdesigners, webmasters, intégrateurs web, développeurs...

**PRÉ-REQUIS** Bonne notion en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Découvrir React.js. Développer avec ReactJS. Concevoir une SPA avec ReactJS et Flux  
Comprendre le subset JavaScript JSX...

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou certification et certification

## INTRODUCTION À L'ES6 ET AUX MODULES

- Rappels
- Design patterns
- Nouveautés de la syntaxe ES6
- Compilation du code ES6 avec Babel
- Aller plus loin : Typescript et Flow
- Gestion des modules avec Webpack

## INTRODUCTION À REACT

- Ecosystème des frameworks JavaScript
- Différentes approches du data-binding
- Philosophie de React
- Environnement de développement
- Outils de debug

## DÉVELOPPER AVEC REACT

- Création d'un composant
- La syntaxe JSX
- JSX vs JavaScript
- Comprendre JSX en détail
- Gestion du « state » du composant
- Les méthodes du cycle de vie

## INTERACTIVITÉ DES COMPOSANTS

- Gestion des événements
- Imbrication de composants
- Utilisation des « props »
- Composants réutilisables
- Manipulation du DOM
- Gestion des formulaires
- Design patterns des composants

## APPLICATION MONOPAGE AVEC FLUX OU REDUX

- Présentation de Flux
- Installation de Redux
- Les différentes entités du pattern Flux
- Principe du « one way data flow »
- Présentation de Redux
- Utilisation du store
- Les actions et le reducer
- Extensions utiles de Redux
- Intégration dans React
- L'internationalisation

## LA NAVIGATION AVEC REACT ROUTER

- Présentation de React Router
- Installation de React Router
- Configurer les routes
- Récupérer les paramètres de l'URL
- Créer des liens
- Déclencher une navigation

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur