



PROGRAMME DE FORMATION 2021-2022

# BACHELOR 3 DÉVELOPPEMENT WEB

Titre "Concepteur développeur d'applications" - Niveau 6

enregistré par décision publiée le 17/04/2018

Code Diplôme : 26T32601

Code RNCP : 31678

## Objectif de la formation

*Le métier de développeur web consiste à créer, coder, et tester des sites Internet et des applications. La digitalisation exponentielle de l'économie fait du développement web une compétence extrêmement demandée par les entreprises de toutes tailles et de tous secteurs.*

On trouve ainsi des développeurs web dans les ESN (entreprises de services numériques), dans les agences web, les start-ups, les PME, les grandes sociétés mais aussi sous le statut d'indépendant.

C'est à travers une série de cas concrets que vous allez apprendre à concevoir des applications web, maîtriser les langages HTML5, CSS3, JavaScript et des frameworks tels que React, utiliser des API, intégrer des interfaces utilisateur, mener à bien des projets de développement web.

Vous réaliserez un stage en 1<sup>re</sup> année, puis vous approfondirez votre insertion professionnelle à travers le rythme de l'alternance dès la 3<sup>e</sup> année.

Comme toujours à l'ESD, l'accent est mis, tout au long de la formation, sur le développement personnel de l'étudiant et sur le savoir-être professionnel. La prise de parole en public, l'aisance en anglais, le sens de l'organisation et la capacité à prendre du recul et à développer sa culture générale sont des compétences à part entière que l'école souhaite développer chez chacun de ses étudiants.

### ***Le Bachelor Développeur Web prépare à un titre certifié de Niveau 6***

## Prérequis

- Public : Bac +2 en Multimédia et Internet, Chargé de projet Digital ou développement web
- Réussite aux tests écrits, à l'entretien d'admission et examen du dossier scolaire post Bac
- Cette formation est accessible en alternance et correspond donc plutôt aux personnes de moins de 30 ans

## Durée

***L'action de formation sera d'une durée de 450 heures***

**Date de début\*** : 11 octobre 2021

**Date de fin\*** : 16 septembre 2022

*\*Les dates de début et de fin peuvent légèrement varier en fonction des campus*

## Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

- Accès permanent à l'École aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (Slack ou Beecome)
- Abonnement annuel à la suite Microsoft Office
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud
- Accès à la plateforme Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipées (ordinateur et vidéoprojecteur)
- Salle informatique équipée de logiciels de PAO
- Studio photo et vidéo
- Accès à la bibliothèque de l'École

L'articulation pédagogique et la coordination des différents formateurs est assurée par le responsable pédagogique de chaque campus.

Le travail de groupe, les interventions de professionnels de la communication et les études de cas concrets permettent aux stagiaires d'acquérir une autonomie conforme aux exigences des entreprises du secteur... Le temps partagé entre école et entreprise, ainsi que la mixité des techniques pédagogiques utilisées garantissent les bonnes conditions de l'acquisition des compétences.

### >> LISTE DES FORMATEURS RÉGULIERS

Outre leur niveau d'études initiales, nos formateurs disposent tous d'une expérience professionnelle significative au sein d'agences ou d'entreprises.

Dynamiques et impliqués, les professionnels et formateurs ont pour objectif de transmettre leurs compétences et savoir-faire.

#### **Des professionnels reconnus parmi lesquels\* :**

- *M. Thomas Mouchelet*
- *M. Rémi Fernandez*
- *M. Jérémy di Meglio*
- *M. Frédéric Swiderski*
- *M. Stanislas Wiat*
- *M. Julien Dumas*

*\*Liste des intervenants non contractuelle, susceptible d'évoluer*

# Programme de formation

## **DÉVELOPPEMENT PERSONNEL** - Unité d'évaluation 1

20 heures

- Business English
- Pitch

## **DÉVELOPPEMENT WEB & ENVIRONNEMENTS TECHNIQUES** - Unité d'évaluation 2

120 heures

- Développement Front-end
- Node.js
- React Native
- Progressive Web App
- Code Sprint

## **CRÉATION NUMÉRIQUE & INTERFACES** - Unité d'évaluation 3

67 heures

- UI Design
- Expérimentations Créatives
- Projet Video Game

## **STRATÉGIE DIGITALE** - Unité d'évaluation 4

77 heures

- Growth Hacking
- Stratégie UX
- Veille technologique
- Projet UX

## **RÉALISATION DE PROJET & INSERTION PROFESSIONNELLE** - Unité d'évaluation 5

166 heures

- Digital Event
- Projet Experiments
- Projet API
- XP Sessions
- Stage alterné, Contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (12 mois)

*Ce programme peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.*

**La formation se déroule en rythme alterné, prévoyant une journée hebdomadaire à l'école et 8 semaines de séminaire.**

## Suivi et évaluation

**L'acquisition des compétences est évaluée en contrôle continu, ainsi que par le passage d'oraux réguliers en présence de jurys professionnels.**

**Pour valider la formation, l'étudiant devra remplir les conditions suivantes :**

- Contrôle continu : au moins un travail individuel à la maison, un travail d'équipe à la maison ou en présentiel, un bilan de connaissances en présentiel. Les présentations orales, individuelles ou en groupe, sont favorisées au maximum
- 2 compétitions (travail de groupe) évaluées par un jury de professionnels
- 5 projets de spécialisation évalués par un expert métier
- Appréciation du tuteur en fin de formation par le biais de la fiche d'appréciation de l'immersion professionnelle
- Assiduité
- Remise de l'attestation de fin de formation

**À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :**

- Maquetter une application.
- Développer une interface utilisateur de type desktop.
- 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.