



Diplôme d'université Développeur Web Full Stack

PERSONNES CONCERNÉES ET PRÉ-REQUIS

Toute personne (demandeur d'emploi, salarié, personne en reconversion professionnelle, auto-entrepreneur) souhaitant acquérir une spécialisation de développeur web full-stack, afin de pouvoir assurer le développement d'une application web en relation avec une base de données, dont les points forts seront le design graphique et l'ergonomie. Niveau Bac minimum. Des connaissances préalables, soit en programmation, soit en techniques graphiques sont préconisées, ainsi qu'une forte motivation à développer des applications web.

MODALITÉS D'ADMISSION

Les candidatures se font par le biais du site <https://ecandidat.unistra.fr/> à partir de mi-juin jusqu'à mi-octobre, une seconde campagne de recrutement aura lieu de novembre à mi-décembre dans la limite des places disponibles. Un entretien peut être proposé selon le profil.

CONTEXTE ET POINTS FORTS DE LA FORMATION

Ce profil de développeur web full-stack intéresse particulièrement les entreprises et les startups, de par sa polyvalence : l'aspect front-end pour l'intégration graphique, l'aspect back-end pour le développement en relation avec une base de données, la gestion de projet, etc...

Ce profil full-stack englobe toutes les compétences pour mener à bien un projet web, en partant de la conception du projet, sa gestion, la rédaction du cahier des charges jusqu'à sa réalisation grâce à l'acquisition d'un panel de compétences variées autant dans le développement back-end que front-end. Cette formation s'adresse tout particulièrement à tous ceux souhaitant créer une activité complémentaire de développeur web en tant qu'auto-entrepreneur.

Ses points forts sont :

- une équipe pluridisciplinaire
- promotion à taille humaine qui permet un suivi personnalisé
- passerelle pour la licence professionnelle développement web, communication et apprentissages avec un programme allégé

COMPÉTENCES À L'ISSUE DE LA FORMATION

- > Assurer le développement front-end d'une application web
- > Maîtriser le langage HTML5 et des feuilles de style CSS,
- > Développer une interface ergonomique, interactive et dynamique via des bibliothèques Javascript,
- > Programmer et assembler les pages d'une application web, en intégrant tous les éléments (de type texte, typographie, image, multimédia, ...) déduits de la maquette graphique,
- > Adapter les pages web à tout type de terminaux et de circonstances (design responsive),
- > Exprimer et formuler un besoin au nom d'un commanditaire sous forme de cahier des charges.
- > Produire une application web en relation avec une source de données, par l'utilisation de langages back-end (comme PHP), et de bases de données pour le système d'information (MySQL, ...),
- > Produire un site Internet par l'intermédiaire d'un Système de Gestion de Contenu (CMS)
- > Créer un design de site web sous Photoshop (maquette), en améliorant son ergonomie et son utilisabilité.

PROGRAMME

Développement Front-End :

- > Langages HTML5 (structure) et CSS (Style), interactivité et ergonomie utilisateur avec Javascript, 22h,
- > Intégration web : de la maquette au codage HTML, design Mobile First, Responsive Web Design, 12h,
- > Référencement naturel et création de trafic de type campagnes Adwords, 10h,
- > Analyse des besoins du client et élaboration du cahier des charges, 12h.

Techniques Graphiques pour le Web Design

- > Outil Photoshop et conception de maquettes graphiques, 24h,

Développement Back-End :

- > Langages PHP, gestion et manipulation de bases de données, application web tant en phases de développement et de production, 20h,
- > CMS WordPress, PrestaShop : administration (back-office), thème graphique, extensions et déploiement, 20h.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

L'apprentissage repose sur une co-construction des savoirs, de façons collaboratives, en petit groupe, encadré par des enseignants chercheurs et des professionnels du métier. Des situations problèmes (ou études de cas), basé sur des cas concrets, permettent la mise en pratique des concepts abordés, et ce de façon transversale sur plusieurs matières (parex. une page HTML5, CSS3 incluant des interactions en Javascript pour améliorer l'expérience utilisateur).

Des supports de cours, qui permettent d'asseoir les connaissances théoriques, sont disponibles.

CONTRÔLE DES CONNAISSANCES

Les modalités de contrôle de connaissances se font en contrôle continu sous forme de situations à problèmes pour chaque module de cours, ce travail peut être collaboratif ou individuel.

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Les sessions de formation à distance se déroulent sur une plateforme numérique privilégiant l'accompagnement pédagogique et l'assistance technique. Les sessions impliquent de la part du stagiaire :

- la consultation de ressources numériques (supports PDF, diaporamas, pages web) ainsi que la réalisation de travaux et d'activités en lien avec les attendus pédagogiques (réalisation d'un site web ou d'une application, quiz d'auto-évaluation notamment). Le stagiaire peut consulter ces ressources (environ 60h au total) à son rythme tout en respectant une progression pédagogique définie et communiquée au démarrage de la formation.

- la participation à des séances en classe virtuelle de 20h à 21h deux à trois fois par semaine (environ 60h au total réparties de janvier à juillet). Ces cours en direct avec micro/webcam sont animés par un intervenant et permettent de favoriser les échanges, le tutorat ainsi que le travail collaboratif.

À titre d'indication, il faut compter en moyenne 5h de formation par semaine (classe virtuelle et consultation des ressources). A cela s'ajoute du travail personnel dont la durée estimée (variable selon les apprenants) est de 60h à 80h entre janvier et juillet.

Les conditions de réalisation de l'enseignement à distance seront fournies avant le démarrage de la formation. Il convient de disposer d'une bonne connexion internet et de prévoir un temps d'appropriation des outils dédiés à l'enseignement à distance (liste des recommandations techniques disponible sur notre site internet et tutoriels mis à disposition avant le démarrage).

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

M. Eric Christoffel , Maître de conférences, Université de Strasbourg.

Courriel : christof@unistra.fr

DIPLÔME D'UNIVERSITÉ À DISTANCE PAR INTERNET

Durée : 120 heures dont 60 heures synchrones et 60 heures asynchrones

En 2024

Référence : DAE24-0140A
du 15 janvier 2024
au 05 juillet 2024

Tarif

2240 €

Lieu

A distance

Renseignements et inscriptions

Diane ABELÉ

Tél : 03 68 85 49 30

Sauf le vendredi après-midi
abele@unistra.fr

Nature et sanction de la formation

Cette formation constitue une action d'adaptation et de développement des compétences. Elle permet l'obtention d'un diplôme d'université sous réserve de satisfaire aux modalités d'évaluation des connaissances et des compétences qui sont portées à la connaissance des stagiaires. **La réussite aux examens permet également de valider les blocs de compétence numéro BC01 et BC06 de la certification RNCP 29966 Licence professionnelle mention Métiers de l'informatique : conception, développement et test de logiciel.** La formation donne également lieu à la délivrance d'une attestation de participation.

Des évaluations au cours de la formation permettent de mesurer la satisfaction des stagiaires ainsi que l'atteinte des objectifs de formation (connaissances, compétences, adhésion, confiance) selon les niveaux 1 et 2 du modèle d'évaluation de l'efficacité des formations Kirkpatrick.