

DigisProg

Notre programme de formation

Développeur Multi-Plateforme



Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap.

UE 1 - Arithmétique 109 heures

Créer des nano - algorithmes en se basant sur les principes fondamentaux de la programmation

o Introduction à la digitalisation - 4h

Comprendre le signal de l'électron jusqu'à l'écran

o Comprendre les variables - 41h

Portée des variables définies (final, var, const) et optimisation associée

Map, Json, List et outils de transfert d'information

o S'appropriier les boucles - 64h

Maîtrise des boucles arithmétiques commune via gymnastique de la console

Map, Json, List et outils de transfert d'information

UE 2 - Back-End 221 heures

Développer la partie back-end en intégrant les recommandations de sécurité

o Créer une base de données - 38 h

Conception, exploitation d'une base de données : le langage SQL sous MySQL et NoSQL

Atelier modélisation d'une base de données

o Composants d'accès aux données - 183 h

Exploitation des données via des applications web Protection des données & Gestion des droits d'accès sous MySQL

Atelier développement de composants d'accès aux données

Sécurité des données : pratiques RGPD

UE 3 - Front-End 138 heures

Développer la partie front-end en respectant un cahier des charges client

o Maquetter une application - 44 h

User experience (UX).

Diagrammes cas d'utilisation & état (UML).

Responsive Web Design & Développement plateforme mobile (env. Android, Linux, Windows, Google, IOS).

o Développer une interface utilisateur dynamique - 83 h

PHP et My SQL. Langage JavaScript - Interface Client Web. Sécurité des applications et services Web

Atelier Référencement SEO - méthodes et outil

o Elaborer et mettre en oeuvre des composants dans une application de gestion de contenu - 11 h

E-commerce : CMS WordPress. Gestion de contenu

Atelier mise en oeuvre de composants dans une application de gestion de contenu.

UE 4 - Projets en autonomie 332 heures

Créer de A à Z un outil numérique de son choix en mettant l'accent sur la gestion de projets en groupe

Projet(s) en autonomie dont au moins un doit être en groupe pour mettre en pratiques les méthodes SCRUM (agiles), jusqu'à terme des 800 heures où une évaluation orale type client / vendeur logiciel permettra la validation du bloc de compétences.

Objectifs de la formation

- o Maquetter une application.
- o Réaliser une interface statique et adaptable.
- o Développer une interface utilisateur dynamique.
- o Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce.
- o Créer une base de données.
- o Développer les composants d'accès aux données.
- o Développer la partie back-end d'un logiciel et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.
- o Gérer un projet de A à Z en groupe.
- o Fixer des jalons proches de la réalité pour vos futurs clients.

Prérequis

Avoir une appétence pour l'informatique et le digital. Être très compétent en mathématiques n'est pas nécessaire : la curiosité est la compétence clé.

Financement et inscription

Formation éligible au compte personnel de formation (CPF), CPF de transition professionnelle, à une prise en charge partielle ou totale de Pôle Emploi. Si vous êtes salarié, ou si vous vous apprêtez à l'être (entreprise d'accueil déjà trouvée), des solutions encore plus simple existent pour être financé (OPCO par exemple en cas d'apprentissage).

Les modalités d'évaluation

Tests digitalisés : questionnaire à choix multiples (QCM), cartographie de compétences, projet en groupe : cas entreprise, soutenance orale, mise en situation professionnelle reconstituée (MSPR).

Les méthodes mobilisées

La formation peut être réalisée en distanciel ou en présentiel : la plateforme est 100% en ligne. Un professeur se tient disponible toute la journée en cas de pépin. Les exercices se font sur un ordinateur fourni par DigisProg avec un logiciel de développeur de type sénior : Android Studio.

Pour plus d'informations sur les tarifs, les méthodes mobilisées et les modalités d'évaluation, consultez notre site internet.

Le professeur Maxime Combe sera votre référent administratif, commercial, logistique, handicap, pédagogique et mobilité.

Métiers visés :

Développeur.euse full-stack

Concepteur.trice Intégrateur.trice

Chef.fe de projet digital

Process d'admission

- Candidature en ligne
- Entretien de motivation
- Réponse dans les 3 jours

+33 7 56 80 72 79
contact@digisprog.fr
7 rue de l'Abbaye
17400 Saint-Jean-d'Angély



Validation des blocs de compétences

L'ensemble des blocs de compétences / Unités d'Enseignement doivent être validées pour obtenir la certification RNCP 36674 lors de l'examen final. Du point de vue de l'employeur, la validation des blocs de compétences offre une meilleure correspondance entre les compétences des candidats et les besoins de l'entreprise. Elle permet d'identifier plus précisément les compétences clés dont une personne dispose, ce qui facilite la sélection et le recrutement de talents.

Équivalences

Cette formation équivaut au niveau 5 de qualification selon la grille officielle, et correspond à une formation type bac+2. Les métiers de Développeur Java et Développeur Web se rapprochent beaucoup d'un Développeur Flutter sur le plan professionnel. Flutter, Java et les technologies du web sont 3 technologies de développement de logiciels qui diffèrent dans plusieurs aspects, notamment dans le langage de programmation utilisé, le type d'application auquel ils sont principalement destinés, l'écosystème, la convivialité, et d'autres caractéristiques.

Passerelles

Nous ouvrons nos portes à des élèves / salariés de tout horizon, peu importe le passé scolaire / professionnel. La curiosité et la motivation sont les éléments clé pour entamer ce type de formation, cependant si vous avez de grosses difficultés en mathématiques et numérique : des demi-journées de remise à niveau personnalisées sont proposées en cas de besoin.

Suite de parcours

À la suite de la formation Développeur Flutter, vous êtes prêt à entrer en entreprise pour acter dans des projets de développement interne, notamment dans la digitalisation. Vous pourrez effectuer n'importe quel outil numérique à part ceux suscitant du "Machine Learning" ou encore de la modélisation 3D. Ces deux domaines représentent respectivement le secteur de l'innovation ultra industrielle et du jeux-vidéo. Ces 2 secteurs numériques sont inutilisés dans 95% des projets de digitalisation mais si vous souhaitez plutôt vous tourner vers ces milieux après votre formation, c'est tout à fait possible. Vous seriez donc formé pour intégrer une école de Design 3D si le métier de créateur d'animations 3D vous attire afin de rajouter une corde à votre arc.