

Objectif de la formation : Permettre au apprenants d'acquérir les compétences professionnelles requises pour occuper des emplois de : Concepteur(trice), développeur(euse) logiciel, concepteur(trice), développeur(euse) mobile.

Dates de la formation : 2 décembre 2019 au 21 février 2020

Campus de : EPSI Bordeaux

AVRIL Cédric

Légende :

- . Niveau 0 : Compétence non démontrée
- . Niveau 1 : Niveau de base / Compétence dont la connaissance est partielle – Pratique superficielle
- . Niveau 2 : Niveau intermédiaire / Pratique correcte – Maitrise de l'attitude
- . Niveau 3 : Niveau le plus élevé / Pratique approfondie – Possibilité de pouvoir transmettre cette compétence à d'autres

Blocs de compétences / Compétences professionnelles	0	1	2	3
Unité 1				
Algorithmique				
Bases & Concept Objet (Objet, encapsulation, classe, constructeur, héritage)	-			X
Programmation Java				
Bases / Concepts avancés / Design Pattern Cas Pratique : Développement d'une application Java à partir d'un CC				X
HTML - CSS - Ergonomie U Design				
Maîtriser les méthodes et techniques de programmation, les langages de programmation les plus utilisés, ainsi que les outils de développement liés à la partie Front des architecture 3-TIER.			X	
Programmation Javascript				
Bases / DOM / jQuery et plugins Cas pratique : Développement d'interfaces Client en langage Javascript à partir d'un cahier des charges et d'une architecture client-serveur définie				X
Programmation JEE				
Servlet / Design Pattern MVC JSP / Gestion des sessions / Sécurité Cas Pratique : Développement d'une application Java/JEE à partir d'un CC				X
Langage JAVA pour Android				
Design centré utilisateur pour les applications mobiles / mise en pratique via le langage Java pour Android (environnement dev. Android Studio)				X
Frameworks Spring et hibernate				
Modules de Spring / Design Pattern / Hibernate / Hibernate & Spring Travaux pratiques : Utilisation de ces deux Frameworks			X	
Framework AngularJS				
Présentation générale / Contrôleurs & Scope / Injection de dépendance / Routes / Fonctionnalité de données				X

Cas pratique : Développement d'une application Web performante avec le framework AngularJS				
Langage SQL et BDD relationnelles				
Concevoir des requêtes spécifiques au bases de données relationnelles. Concevoir des requêtes spécifiques au bases de données non relationnelles.				X
Les services web : communication et échange de données				
Architecture d'un service Web Mise en pratique : Développer des Web Services en Java (SOAP/WSDL et REST) Elaborer les jeu d'essai en utilisant les outils adaptés afin de réaliser les différents tests liés au développement de l'application informatique				X

Unité 2

Méthodologies et outillage de tests				
Tests unitaires / d'Intégration / fonctionnels / acceptation / charge Les Bases / Les Techniques avancées TDD / Outils open source et autres Périmètres / Bonnes pratiques / Plan d'une recette Elaboration d'un protocole de recette fonctionnelle à partir d'un cas d'entreprise				X
Méthode Agile Scrum				
Atelier 1 – Comprendre les différents rôles intervenant dans un projet Scrum Atelier 2 – Points-clés et Artefact dans Scrum Atelier 3 – Description d'une User Story Atelier 4 – Organisation et déroulement d'un Sprint				X
MSPR – Mise en Situation Professionnelle				
Mise en situation professionnelle reconstituée et langage de modélisation UML Application à développer en langage Java et Utilisation de la méthode agile Scrum				