Mise à jour le 01/04/2025 V3

Easy Learn

Formation Développeur web à distance

TP – Concepteur développeur d'applications

Titre RNCP37873

Certification enregistrée au RNCP par décision de France Compétences
Date d'échéance de l'enregistrement 18-12-2028.
Certificateur :
MINISTERE DU TRAVAIL DU PLEIN EMPLOI ET DE L' INSERTION

Easy Learn – 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

https://easy-learn.academy/formation-developpeur-web/

Table des matières

Présentation de la formation ..... p. 3
Objectifs pédagogiques ..... p. 3
Prérequis ..... p. 4
Modalités d'accès ..... p. 4
Diplôme visé ..... p. 4
Moyens techniques et pédagogiques..... p. 5
Modalités d'évaluations..... p.5
Assistance technique ..... p. 6
Assistance pédagogique ..... p. 6
Durée de la formation et modalités de financements..... p. 7
Débouchés ..... p. 7
Déroulement de l'examen p.8
Coordinateur administratif p.9
Accessibilité aux personnes en situation de handicap. p.9
Programme de formation détaillé .....p. 10 à 47
Pourquoi choisir Easy Learn ? ..... p. 48
Comment s'inscrire ? ..... p. 49
FAQ – Questions fréquentes ..... p. 50
Coordonnées et contacts ..... p. 51

PRÉSENTATION DE LA FORMATION CONCEPTEUR DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS

La formation Concepteur Développeur d'Applications vise **l'obtention du titre professionnel de niveau 6 (Bac+3/4) – RNCP n°37873,** reconnu par l'État et inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles.
Elle permet d'acquérir l'ensemble des compétences nécessaires à la conception, au développement et au déploiement d'applications web performantes, sécurisées et évolutives. Le parcours couvre les aspects techniques, organisationnels et collaboratifs du métier de développeur full stack, tout en intégrant les standards actuels du web et des pratiques professionnelles agiles.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation est découpée en **3 grandes parties**. À l'issue de la formation, vous serez capable de maitriser les compétences ci-dessous :

Conception et développement d'applications (durée : 161 heures + 30 heures de visioconférences)

- Maîtriser les langages de programmation **PHP, JavaScript, et les technologies web HTML/CSS.**
- Créer et gérer des bases de données avec **MySQL**.
- Concevoir des interfaces et des expériences utilisateur enrichies avec **Photoshop et les principes de design web**

Analyse et conception de systèmes d'information (durée : 46 heures + 25 heures de visioconférence)

- Analyser et concevoir des systèmes d'information en utilisant des méthodes structurées comme MERISE.
- Comprendre et appliquer les principes fondamentaux de la modélisation des données et des traitements informatiques.

Collaboration et outils de développement avancés (durée : 67 heures + 20 heures de visioconférence)

- Développer une culture de collaboration efficace au sein des équipes de développement.
- Maîtriser l'utilisation des outils avancés de développement et de gestion de versions comme Git/GitHub.
- Acquérir des compétences en programmation avec des langages avancés comme Java, C++, et Python.

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

PRÉREQUIS

Pour suivre cette formation dans de bonnes conditions, il est recommandé de remplir les critères suivants :

- **Avoir un niveau Bac +2** dans le domaine de l'informatique (développement, systèmes, réseaux…) ou justifier d'une expérience professionnelle significative en développement ou gestion de projet technique.
- **Maîtriser les fondamentaux de l'informatique** : navigation web, environnement Windows ou Mac, installation de logiciels.
- Avoir un **fort intérêt pour la programmation**.
- Disposer d'un ordinateur personnel avec connexion internet stable.
- Réaliser un entretien de positionnement pédagogique avec notre équipe, afin de valider la cohérence du parcours avec votre projet professionnel.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCES A LA FORMATION

- La formation est dispensée à distance, via notre plateforme pédagogique : **https://app.easy-learn.academy**
- Délais d'accès : **entre 14 et 16 jours après validation administrative et réalisation de l'entretien de positionnement.**
- Un **entretien individuel** préalable est systématiquement organisé **avant l'entrée en formation.** Il permet d'évaluer la motivation, l'aptitude et le niveau de préparation du candidat, ainsi que de valider la cohérence entre son projet professionnel et les exigences du parcours.

Accessibilité handicap :
Toute personne en situation de handicap, même temporaire ou léger, est invitée à se rapprocher de notre référent handicap pour évaluer les aménagements nécessaires :
M. Alexis STEPHAN - 📧 alexis@easy-learn.academy

DIPLÔME VISÉ

À l'issue du parcours, les candidats peuvent se présenter à la certification suivante :
Titre professionnel Concepteur Développeur d'Applications – RNCP n°37873, délivré par le Ministère du Travail.
Ce titre est de niveau 6 (Bac +3/+4) et reconnu au Répertoire National des certifications professionnelles. Ce parcours de formation est **uniquement éligible au passage des 3 blocs de compétences pour se présenter au titre RNCP**.
Pour consulter les passerelles vers d'autres certifications ou blocs de compétences connexes, rendez-vous sur le site officiel :
https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37873/

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

MOYENS TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

Accompagnement technique et pédagogique

Chaque apprenant bénéficie **d'un référent technique joignable en cas de difficulté** liée à l'utilisation des outils numériques (plateforme Easy Learn, module de visioconférence, espace de dépôt, etc.). **En parallèle, le formateur référent pédagogique suit personnellement l'évolution de l'apprenant**. Il propose :

- Des rendez-vous réguliers en visioconférence selon le rythme de la formation
- Un suivi via la messagerie intégrée
- Des réponses individualisées aux questions relatives aux contenus, aux projets et aux livrables

Ce double **accompagnement garantit un suivi à la fois humain, pédagogique et technique tout au long du parcours.**

Activités pédagogiques à distance

Le parcours de formation se déroule entièrement à distance. Il est organisé autour de séquences hebdomadaires intégrées à un planning prévisionnel remis en début de parcours. Ces séquences comprennent :

- Cours vidéo encadrés sur les fondamentaux (ex. : programmation orientée objet, bases de données, frameworks)
- Lectures dirigées et supports de cours à télécharger
- **Des cours en visioconférence avec le professeur référent : 75 heures au total. (Voir le programme détaillé)**
- Quiz interactifs en ligne pour valider les acquis de chaque chapitre
- **Travaux pratiques en autonomie**, avec consignes détaillées et cas concrets à coder

Projets tutorés par bloc, en lien avec les compétences visées dans le titre RNCP.
Chaque activité mentionne une durée estimée dans la feuille de route hebdomadaire.
Exemple : 2h de vidéo pédagogique, 3h de codage d'un composant dynamique (JS/PHP) 1h de quiz technique.

MODALITÉS D'ÉVALUATIONS

Évaluations des compétences :

Le parcours est rythmé par des évaluations formatives permettant de mesurer la progression :

- Quiz de fin de module, Relectures de code
- Exercices pratiques notés (validation des notions fondamentales par cas d'usage réels)

Évaluation finale

La validation des acquis se fait via une évaluation finale à distance, composée de :

- La soutenance d'un projet réalisé en autonomie.
- Un entretien technique en visioconférence (revue de code + questionnements)
- Un QCM structuré couvrant les fondamentaux du développement, de l'architecture logicielle et des outils métiers

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

ASSISTANCE TECHNIQUE

L'Assistant technique chez Easy Learn fournit un support essentiel pour notre plateforme d'e-learning, en résolvant les problèmes techniques qui peuvent survenir, afin de garantir une expérience d'apprentissage fluide. Notre service d'assistance technique s'occupe également de la maintenance et de l'actualisation des ressources et outils pédagogiques, assurant leur bon fonctionnement permanent.
Easy Learn met à disposition un support de guide de prise en main (consultable sous forme de PDF et téléchargeable) de la plateforme est disponible sur l'espace de chaque apprenant.

Contact principal assistance
technique : M. STEPHAN Alexis
Téléphone : 01 89 62 39 19
Mail : alexis@easy-learn.academy

ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE

Le coordinateur pédagogique chez Easy Learn joue un rôle essentiel dans l'assurance qualité et l'adaptabilité de nos parcours de formation. Il veille à ce que les contenus soient à jour, cohérents avec les objectifs pédagogiques, et alignés avec les référentiels officiels.

Notre service d'assistance pédagogique s'assure que chaque formation en ligne réponde aux attentes des apprenants tout en respectant nos standards exigeants.

Le coordinateur est également chargé de la formation continue des formateurs, afin de garantir une pédagogie à distance fluide, engageante et orientée résultats.

Contact principal – Assistance pédagogique et technique :
Mme. RAFIH Samira
📞 01 89 62 39 19
✉️ samira@easy-learn.academy

Les apprenants ont la possibilité de nous contacter à tout moment via :

- le standard téléphonique : 01.89.62.39.19
- Messagerie instantanée
- Email
- Le LiveChat est disponible en continu, y compris en dehors des horaires de bureau..

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

DURÉE DE LA FORMATION

La durée totale de la formation est de **349 heures durant 3 mois** réparties comme suit :

- **274 heures de formation** en autonomie guidée via la plateforme Easy Learn
- **75 heures d'accompagnement en visioconférence avec un formateur,** réparties par bloc : **Bloc 1 : 30 heures | Bloc 2 : 25 heures | Bloc 3 : 20 heures**

Des exercices pratiques supplémentaires sont également proposés. Leur durée est adaptable en fonction du rythme et des besoins de chaque apprenant.

MODALITÉS DE FINANCEMENTS

Tarif de la formation : **8 480 € TTC**

Ce tarif est communiqué à titre indicatif. Des prises en charge totales ou partielles peuvent être accordées selon les dispositifs de financement mobilisés (entreprises, OPCO, régions, dispositifs publics, etc.).
Un accompagnement personnalisé est proposé pour l'étude des solutions de financement adaptées à chaque situation.

LES DEBOUCHÉS

À l'issue de la formation, les apprenants sont capables d'intégrer le marché du travail dans des secteurs variés du numérique.
Les compétences acquises permettent d'accéder notamment aux postes suivants :

- Développeur Web Full Stack (Front-End et Back-End)
- Développeur d'applications web
- Concepteur développeur d'applications
- Intégrateur web
- Développeur PHP / MySQL
- Développeur JavaScript

La formation prépare également à **des missions en freelance, au développement de projets entrepreneuriaux** (startup, création de site web, applications SaaS) ou à la poursuite d'études supérieures spécialisées en ingénierie logicielle, développement mobile ou cybersécurité.

Le secteur du développement web est en forte croissance, offrant de nombreuses opportunités d'emploi en CDI, freelance ou missions longues pour les profils maîtrisant les technologies enseignées.

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

DÉROULEMENT DE L'EXAMEN FINAL

Déroulement de l'examen final Titre RNCP Concepteur Développeur d'Applications

À l'issue de la formation, les compétences du candidat sont évaluées lors d'une session d'examen organisée dans notre centre d'examen habilité, situé au 105 rue Martre 92110 Clichy. **Les évaluations sont réalisées par un jury professionnel conformément aux exigences fixées par la fiche RNCP n°37873**, enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles :

Inscription à l'examen

L'inscription à l'examen se fait directement auprès de notre référent certification :
M. Alexis STEPHAN
Courriel : alexis@easy-learn.academy
Téléphone : 06 46 82 03 75

Les frais d'inscription à l'examen sont distincts du coût pédagogique de la formation, et ne sont donc pas inclus dans le tarif global affiché. Ils font l'objet d'une facturation séparée, uniquement pour les candidats souhaitant se présenter à la certification. Le tarif est de 380€TTC.

Modalités d'évaluation des compétences

Conformément au référentiel du titre RNCP, les compétences sont évaluées bloc par bloc à travers plusieurs épreuves certificatives.

Les compétences sont évaluées au travers des épreuves suivantes :
1.Présentation d'un projet professionnel réalisé en amont de la session
=>Durée indicative : 40 minutes
Objectif : démontrer la capacité à conduire un projet de développement en conditions réelles.

2.Entretien technique individuel
=>Durée indicative : 45 minutes
Objectif : valider la maîtrise des langages, frameworks, bases de données et pratiques professionnelles du développement d'applications.

https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37873/

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

COORDINATEUR ADMINISTRATIF

Le coordinateur administratif chez Easy Learn joue un rôle clé dans la gestion efficace du parcours administratif des apprenants, depuis leur inscription jusqu'au suivi de leur évolution tout au long de la formation.
Il assure également une communication fluide entre les différentes parties prenantes : apprenants, formateurs et intervenants externes éventuels, afin de garantir un accompagnement optimal.
Contact principal – Coordination administrative :
M. Samira RAFIH
📞 01 89 62 39 19
✉️ samira@easy-learn.academy

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Chez Easy Learn, nous nous engageons à rendre nos formations accessibles à tous.

Des aménagements spécifiques peuvent être proposés pour accompagner les personnes en situation de handicap : adaptation du rythme de formation, supports pédagogiques adaptés, assistance personnalisée.

Notre **référent handicap,** Alexis STEPHAN, est à votre disposition pour étudier votre situation et mettre en place les solutions nécessaires.

📩 Contact : alexis@easy-learn.academy
📞 Téléphone : 01 89 62 39 19

N'hésitez pas à nous contacter en amont de votre inscription pour organiser les dispositifs d'accompagnement.

Pour plus d'information merci de consulter ce lien: **https://easy-learn.academy/formation-des-personnes-en-situation-de-handicap/**

Easy Learn - 28 avenue Foch, 75116 Paris Tel : 01.89.62.39.19 RCS Paris 952351716 N° NDA 11756751775

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR D'APPLICATION– RNCP 37873 - BLOC 1

Durée du BLOC 1 :

161 heures

+

30 heures de visioconférence avec votre formateur

Objectifs pédagogiques

À l'issu de cette formation vous serez capable de maîtriser les outils :

DESCRIPTION DU CONTENU DU BLOC 1

Au cours du **BLOC 1** de la formation TP – Concepteur / Développeur d'Application, vous apprendrez à programmer **en PHP** et à utiliser le système de gestion de bases de données **MySQL**.

Vous serez formé à comprendre et maîtriser les interactions entre **PHP et MySQL**, essentielles pour développer des applications web dynamiques.

Vous acquerrez également les bases du **HTML et du CSS**, afin de structurer et mettre en forme vos premières pages web. L'apprentissage du **JavaScript** vous permettra de rendre vos projets interactifs et d'atteindre une autonomie dans la création d'applications web complètes.

En complément, vous découvrirez les **outils fondamentaux de Photoshop**, en réalisant des photomontages, des opérations de détourage et des créations graphiques. Vous poursuivrez avec les fonctionnalités de niveau intermédiaire pour affiner vos réalisations graphiques. Enfin, vous serez initié à la conception et à la création d'interfaces web **responsives, optimisées pour l'UX (expérience utilisateur) et l'UI (design visuel)**, en utilisant les outils de Photoshop.

POUR VALIDER LE BLOC 1

Pour valider le BLOC 1, vous devez remplir deux conditions cumulatives :
Réussir au moins 50 % des exercices pratiques qui seront proposés tout au long de la formation. Ces exercices visent à valider vos compétences techniques acquises sur PHP, MySQL, HTML, CSS, JavaScript et Photoshop.
Participer à l'ensemble des 30 heures de cours dispensées en visioconférence avec le professeur. La présence active est obligatoire pour assimiler les notions abordées et poser vos questions en direct.
Un suivi précis des exercices rendus et des heures de connexion sera effectué. (Voir programme détaillé ci-dessous.)

MODULES : PHP ET SQL

Dans ce module, vous serez formé aux bases essentielles du langage PHP et de la gestion de bases de données MySQL, à travers un apprentissage structuré combinant cours interactifs en visioconférence et contenus vidéo en e-learning.

Objectifs pédagogiques du module :

- Comprendre les fondamentaux de PHP : variables, structures de contrôle, boucles, fonctions, tableaux simples et multidimensionnels.
- Maîtriser la programmation orientée objet (POO) en PHP, de l'initiation aux notions avancées.
- Manipuler les bases de données MySQL via PDO : connexion, requêtes, gestion des données.
- Être capable de traiter des formulaires HTML et sécuriser les interactions avec la base de données.
- Utiliser les expressions régulières pour affiner la gestion de données.
- Lire, ouvrir, écrire et manipuler des fichiers en PHP de manière sécurisée.
- Appliquer des bonnes pratiques pour éviter les erreurs courantes (gestion d'exceptions, filtrage, espaces de noms).

Format du module :

40 heures d'apprentissage combinées :

- 16 modules interactifs soit 84 leçons d'apprentissage
- 27 modules vidéos pour approfondir la pratique en autonomie.

+

8h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur 2h30.

MODULES : PHP ET SQL

PHP/SQL - Cours interactifs

- INTRODUCTION AU COURS PHP ET MYSQL
- DÉCOUVERTE DES VARIABLES EN PHP
- LES STRUCTURES DE CONTRÔLE EN PHP
- DÉCOUVERTE DES FONCTIONS EN PHP
- LES VARIABLES TABLEAUX EN PHP
- MANIPULER DES DATES EN PHP
- LES VARIABLES SUPERGLOBALES PHP
- MANIPULER DES FICHIERS EN PHP
- UTILISER LES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES OU RATIONNELLES EN PHP
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET (POO) PHP - CONCEPTS DE BASE
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET PHP - NOTIONS AVANCÉES
- ESPACES DE NOMS, FILTRES ET GESTION DES ERREURS EN PHP
- INTRODUCTION AUX BASES DE DONNÉES, AU SQL ET À MYSQL
- MANIPULER DES DONNÉES DANS DES BASES MYSQL AVEC PDO
- JOINTURES, UNION ET SOUS REQUÊTES
- GESTION DES FORMULAIRES HTML AVEC PHP

PHP/SQL - Cours vidéo

- PRÉSENTATION DU COURS
- INTRODUCTION AU PHP
- ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL
- LES BASES EN PHP
- PREMIÈRES INSTRUCTIONS
- LES VARIABLES PHP
- TYPES DE VALEURS ET CONCATÉNATION
- OPÉRATIONS SUR LES VARIABLES
- INTRODUCTION AUX CONDITIONS
- LES CONDITIONS 1/2
- LES CONDITIONS 2/2
- TERNAIRES ET SWITCH
- LES BOUCLES
- LES FONCTIONS PHP
- PORTÉE DES VARIABLES
- CONSTANTES PHP
- LES TABLEAUX EN PHP
- TABLEAUX ASSOCIATIFS
- TABLEAUX MULTIDIMENSIONNELS
- LE TIMESTAMP
- OBTENIR ET FORMATER UNE DATE
- VALIDITÉ DES DATES
- LIRE, OUVRIR, FERMER UN FICHIER
- PARCOURIR UN FICHIER
- CRÉER ET ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- INCLUDE ET REQUIRE

MODULES : PHP ET SQL

PHP/SQL - Cours interactifs

- INTRODUCTION AU COURS PHP ET MYSQL
- DÉCOUVERTE DES VARIABLES EN PHP
- LES STRUCTURES DE CONTRÔLE EN PHP
- DÉCOUVERTE DES FONCTIONS EN PHP
- LES VARIABLES TABLEAUX EN PHP
- MANIPULER DES DATES EN PHP
- LES VARIABLES SUPERGLOBALES PHP
- MANIPULER DES FICHIERS EN PHP
- UTILISER LES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES OU RATIONNELLES EN PHP
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET (POO) PHP - CONCEPTS DE BASE
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET PHP - NOTIONS AVANCÉES
- ESPACES DE NOMS, FILTRES ET GESTION DES ERREURS EN PHP
- INTRODUCTION AUX BASES DE DONNÉES, AU SQL ET À MYSQL
- MANIPULER DES DONNÉES DANS DES BASES MYSQL AVEC PDO
- JOINTURES, UNION ET SOUS REQUÊTES
- GESTION DES FORMULAIRES HTML AVEC PHP

PHP/SQL - Cours vidéo

- PRÉSENTATION DU COURS
- INTRODUCTION AU PHP
- ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL
- LES BASES EN PHP
- PREMIÈRES INSTRUCTIONS
- LES VARIABLES PHP
- TYPES DE VALEURS ET CONCATÉNATION
- OPÉRATIONS SUR LES VARIABLES
- INTRODUCTION AUX CONDITIONS
- LES CONDITIONS 1/2
- LES CONDITIONS 2/2
- TERNAIRES ET SWITCH
- LES BOUCLES
- LES FONCTIONS PHP
- PORTÉE DES VARIABLES
- CONSTANTES PHP
- LES TABLEAUX EN PHP
- TABLEAUX ASSOCIATIFS
- TABLEAUX MULTIDIMENSIONNELS
- LE TIMESTAMP
- OBTENIR ET FORMATER UNE DATE
- VALIDITÉ DES DATES
- LIRE, OUVRIR, FERMER UN FICHIER
- PARCOURIR UN FICHIER
- CRÉER ET ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- INCLUDE ET REQUIRE

MODULES : HTML ET CSS

Dans ce module, vous serez formé aux bases essentielles du développement web front-end avec HTML5 et CSS3, à travers un apprentissage structuré combinant cours interactifs en visioconférence et contenus vidéo en e-learning.

Objectifs pédagogiques du module :

- Comprendre la structure d'une page web avec HTML5 : balises principales, attributs, hiérarchie du contenu.
- Concevoir des mises en page modernes en utilisant CSS3 : sélecteurs, flexbox, grid layout, responsive design.
- Maîtriser l'intégration des médias : images, vidéos, formulaires interactifs.
- Mettre en œuvre des pratiques de codage propre (indentation, commentaires, accessibilité numérique).
- Adapter un site web aux différents formats d'écran (mobile, tablette, desktop).
- Optimiser les performances d'affichage en utilisant des techniques de chargement efficientes (lazy loading, minification CSS).
- Utiliser les bases des transitions et animations CSS pour améliorer l'interactivité utilisateur.

Format du module :

50 heures d'apprentissage combinées :

- 17 modules interactifs soit 89 leçons d'apprentissage
- 71 modules vidéos

+

30 minute de cours en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur 1h.

MODULES : HTML ET CSS

Langages HTML et CSS

- INTRODUCTION AU COURS HTML ET CSS
- LES BASES DU HTML
- LES BASES DU CSS
- MISE EN FORME DE TEXTES EN CSS
- LE MODÈLE DES BOÎTES
- POSITION ET AFFICHAGE DES ÉLÉMENTS
- CRÉATION DE TABLEAUX HTML
- INSERTION DE MÉDIAS EN HTML
- FONDS, DÉGRADÉS ET OMBRES CSS
- SÉLECTEURS CSS COMPLEXES
- FORMULAIRES HTML
- TRANSITIONS, ANIMATIONS ET TRANSFORMATIONS CSS
- MODÈLE DES BOÎTES FLEXIBLES - FLEXBOX CSS
- RESPONSIVE DESIGN CSS
- SÉMANTIQUE ET ÉLÉMENTS HTML STRUCTURANTS
- MODÈLE DES GRILLES CSS
- ÉVOLUTION ET FUTUR DU CSS

HTMLet CSS – Niveau Débutant

- PRÉSENTATION DU COURS
- POURQUOI APPRENDRE À CODER ?
- DÉFINITIONS ET RÔLES
- VERSIONS HTML ET CSS
- TRAVAIL EN LOCAL ET EN PRODUCTION
- L'ÉDITEUR DE TEXTE
- ELÉMENTS, BALISES ET ATTRIBUTS
- STRUCTURE D'UNE PAGE HTML
- CRÉATION D'UNE PAGE HTML
- INDENTATION ET COMMENTAIRES HTML
- TITRES ET PARAGRAPHES EN HTML
- ESPACES ET RETOURS À LA LIGNE EN HTML
- LES NIVEAUX D'IMPORTANCE DES TEXTES
- LES LISTES EN HTML
- LIENS INTERNES ET EXTERNES EN HTML
- AUTRES TYPES DE LIENS HTML
- INSÉRER DES IMAGES EN HTML
- VALIDATION ET COMPATIBILITÉ DU CODE

HTMLet CSS – Niveau Intermédiaire (vidéo)

- INTRODUCTION AU COURS HTML ET CSS
- LES BASES DU HTML
- LES BASES DU CSS
- MISE EN FORME DE TEXTES EN CSS
- LE MODÈLE DES BOÎTES
- POSITION ET AFFICHAGE DES ÉLÉMENTS
- CRÉATION DE TABLEAUX HTML
- INSERTION DE MÉDIAS EN HTML
- FONDS, DÉGRADÉS ET OMBRES CSS
- SÉLECTEURS CSS COMPLEXES
- FORMULAIRES HTML
- TRANSITIONS, ANIMATIONS ET TRANSFORMATIONS CSS
- MODÈLE DES BOÎTES FLEXIBLES - FLEXBOX CSS
- RESPONSIVE DESIGN CSS
- SÉMANTIQUE ET ÉLÉMENTS HTML STRUCTURANTS
- MODÈLE DES GRILLES CSS
- ÉVOLUTION ET FUTUR DU CSS
- AUTRES PROPRIÉTÉ CSS DE TYPE FONT
- COULEUR ET OPACITÉ EN CSS
- PROPRIÉTÉS CSS DE TYPE TEXT
- GESTION DES ESPACES EN CSS
- LE MODÈLE DES BOÎTES
- LARGEUR ET HAUTEUR EN CSS
- LES BORDURES EN CSS
- PADDING ET MARGIN EN CSS
- LES OMBRES DES BOÎTES
- LA PROPRIÉTÉ CSS DISPLAY
- LES PROPRIÉTÉS POSITION ET Z INDEX
- LES PROPRIÉTÉS FLOAT ET CLEAR
- L'ALIGNEMENT EN CSS
- LA COULEUR DE FOND
- IMAGES DE FOND ET GESTION DU FOND
- DÉGRADÉS LINÉAIRES
- DÉGRADÉS RADIAUX
- CRÉER UN TABLEAU SIMPLE
- CRÉER UN TABLEAU STRUCTURÉ
- OPÉRATIONS SUR LES TABLEAUX
- OPÉRATIONS SUR LES IMAGES
- INSÉRER DE L'AUDIO EN HTML
- INSÉRER DES VIDÉOS EN HTML
- INTÉGRATION DE MÉDIA ET SÉMANTIQUE

MODULES : PHP ET SQL

HTML et CSS – Niveau Confirmé (Vidéo)

- NOTATIONS CSS SHORT HAND ET LONG HAND
- SÉLECTEURS CSS COMPLEXES
- PSEUDO CLASSES CSS
- PSEUDO ÉLÉMENTS CSS
- LES SPRITES EN CSS
- LES TRANSITIONS CSS
- LES ANIMATIONS CSS
- PRÉSENTATION DES FORMULAIRES
- CRÉER UN FORMULAIRE HTML SIMPLE
- TYPES D'INPUT ET LISTES D'OPTIONS
- LES ATTRIBUTS DES FORMULAIRES
- ORGANISER ET METTRE EN FORME UN FORMULAIRE
- INTRODUCTION AU RESPONSIVE DESIGN
- META VIEWPORT ET VALEURS CSS RELATIVES
- MEDIA QUERIES CSS
- CRÉATION D'UN SITE PERSONNEL (SITE CV) 1/4
- CRÉATION D'UN SITE PERSONNEL (SITE CV) 2/4
- CRÉATION D'UN SITE PERSONNEL (SITE CV) 3/4
- CRÉATION D'UN SITE PERSONNEL (SITE CV) 4/4
- CONCLUSION

PROGRAMME DÉTAILLÉ : JAVASCRIPT

Dans ce module, vous apprendrez à maîtriser les bases et les fonctionnalités avancées du langage JavaScript, afin de devenir autonome dans la création de projets web interactifs.

Objectifs pédagogiques principaux :

- Comprendre les fondamentaux de JavaScript : variables, opérateurs, conditions, boucles et fonctions.
- Manipuler le DOM (Document Object Model) pour dynamiser les pages web.
- Créer et utiliser des classes, objets et tableaux en JavaScript.
- Gérer les événements utilisateurs et créer des interfaces interactives.
- Approfondir l'utilisation des classes de caractères et des métacaractères pour des recherches avancées dans les chaînes.
- Développer des scripts complets capables d'interagir avec HTML et CSS pour des projets front-end dynamiques.

Format du module :

47 heures d'apprentissage combinées :

- 17 modules interactifs soit 78 leçons d'apprentissage
- 65 modules vidéos

+

10h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur 3h.

Javascript

Langage Javascript

- Introduction au cours JavaScript
- Les variables et types de valeurs JavaScript
- Les structures de contrôle JavaScript
- Les fonctions en JavaScript
- L'orienté objet en JavaScript
- Valeurs primitives et objets globaux JavaScript
- Manipulation du BOM en JavaScript
- Manipulation du DOM en JavaScript
- Utilisation des expressions régulières en
- JavaScript
- Notions avancées sur les fonctions JavaScript
- Gestion des erreurs et mode strict en JavaScript
- L'asynchrone en JavaScript
- Symboles, itérateurs et générateurs en JavaScript
- Stockage de données dans le navigateur en
- JavaScript
- L'élément HTML canvas et l'api canvas
- Les modules JavaScript
- Json, ajax et fetch en JavaScript

JavaScript – Niveau Débutant

- Présentation du cours JavaScript
- Introduction au JavaScript
- Environnement de travail
- Où écrire le code JavaScript
- Syntaxe, indentation et commentaires
- Présentation des variables en JavaScript
- Les types de valeurs des variables JavaScript
- Opérations entre variables en JavaScript
- La concaténation en JavaScript
- Introduction aux conditions en JavaScript
- Les conditions if, if...else et if...else if...else
- Les opérateurs logiques
- Simplification des conditions JavaScript
- Structures ternaires en JavaScript
- Le switch
- Les boucles en JavaScript
- Introduction aux fonctions en JavaScript
- Découverte et définition des objets en JavaScript
- Valeurs primitives et objets natifs
- Créer des objets en JavaScript
- Les méthodes de l'objet String
- L'objet Number, propriétés et méthodes
- Présentation de l'objet Array et des tableaux
- Les méthodes de l'objet Array
- Présentation de l'objet Date
- Les méthodes de l'objet Date

JavaScript – Niveau Intermédiaire (Vidéo)

- L'OBJET MATH ET SES MÉTHODES
- LA PORTÉE EN JAVASCRIPT
- LES FONCTIONS ANONYMES
- LES FONCTIONS AUTO INVOQUÉES
- LES CLOSURES EN JAVASCRIPT
- PRÉSENTATION DU DOM HTML
- ACCÉDER À DES ÉLÉMENTS HTML EN JAVASCRIPT
- MODIFIER DU CONTENU HTML EN JAVASCRIPT
- AJOUTER ET INSÉRER DES ÉLÉMENTS HTML EN
- JAVASCRIPT
- MODIFIER OU SUPPRIMER DES ÉLÉMENTS HTML EN
- JAVASCRIPT
- NAVIGUER DANS LE DOM EN JAVASCRIPT
- INTRODUCTION AUX ÉVÈNEMENTS
- LA MÉTHODE ADDEVENTLISTENER
- LA PROPAGATION DES ÉVÈNEMENTS
- PRÉSENTATION DE L'OBJET EVENT
- LE BOM ET L'OBJET WINDOW
- PRÉSENTATION DE L'OBJET SCREEN
- PRÉSENTATION DE L'OBJET NAVIGATOR
- PRÉSENTATION DE L'OBJET LOCATION
- PRÉSENTATION DE L'OBJET HISTORY
- DÉCOUVERTE DES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES
- RECHERCHES ET REMPLACEMENTS

JavaScript – Niveau Confirmé (Vidéo)

- QUANTIFIEURS ET OPTIONS
- LES CLASSES DE CARACTÈRES ET LES MÉTACARACTÈRES
- RAPPELS SUR LES FORMULAIRES HTML
- VALIDATION HTML DES FORMULAIRES ET LIMITATIONS
- VALIDATION JAVASCRIPT DE FORMULAIRES HTML
- PRÉSENTATION DE L'ÉLÉMENT CANVAS
- DESSINER DES RECTANGLES DANS LE CANVAS
- DESSINER DES LIGNES DANS LE CANVAS
- DESSINER DES ARCS DE CERCLE DANS LE CANVAS
- CRÉER DES DÉGRADÉS DANS LE CANVAS
- INSÉRER DU TEXTE ET DES IMAGES DANS LE CANVAS
- ROTATIONS ET TRANSLATIONS DANS LE CANVAS
- GESTION DU DÉLAI D'EXÉCUTION EN JAVASCRIPT
- LES COOKIES EN JAVASCRIPT
- GESTION DES ERREURS EN JAVASCRIPT
- LE MODE STRICT EN JAVASCRIPT
- CONCLUSION DU COURS JAVASCRIPT

PHOTOSHOP

Ce module vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour utiliser Photoshop aussi bien au niveau débutant qu'intermédiaire, à travers un apprentissage progressif et opérationnel.

Objectifs pédagogiques principaux :

- Maîtriser les outils de base de Photoshop pour réaliser des photomontages, du détourage d'images et des créations graphiques.
- Approfondir l'utilisation des outils de niveau intermédiaire, pour perfectionner vos réalisations graphiques et produire des visuels professionnels.
- Savoir structurer un projet graphique de A à Z, de l'assemblage d'images à la création de supports visuels optimisés pour le web ou l'impression.

Format du module :

50 heures d'apprentissage combinées :

- 17 modules interactifs soit 89 leçons d'apprentissage
- 71 modules vidéos

+

5h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur 2h.

PHOTOSHOP - NIVEAU 1

01 - TÉLÉCHARGER LE LOGICIEL

- COMMENT TÉLÉCHARGER LE LOGICIEL ?

1.02 - PHOTOSHOP - PRISE EN MAI

- PHOTOSHOP, À QUOI ÇA SERT ?
- OUVRONS PHOTOSHOP
- CRÉATION D'UN NOUVEAU DOCUMENT
- L'INTERFACE DE PHOTOSHOP
- OUVRIR ET IMPORTER UNE IMAGE
- ENUMÉRATION DES OUTILS
- DÉPLACEZ-VOUS DANS LE DOCUMENT
- COMMENT ENREGISTRER
- AUTRES OPTIONS POUR ZOOMER
- PERSONNALISER SON ESPACE DE TRAVAIL

03 - LES IMAGES - LES BASES

- INFORMATIONS SUR UNE IMAGE OUVERTE
- LES PIXELS, C'EST QUOI ?
- REDIMENSIONNER UNE IMAGE
- TRANSFORMER LA TAILLE D'UNE IMAGE
- COMMENT FAIRE UNE ROTATION D'UNE IMAGE
- EFFET MIROIR : FAIRE DES SYMÉTRIES
- CADRE PHOTO
- OUTIL RECADRAGE
- CORRIGER L'INCLINAISON D'UNE IMAGE
- RÉGLAGES AUTOMATIQUE D'UNE IMAGE
- LUMINOSITÉ - CONTRASTE
- RÉGLAGE DE LA COURBE
- RÉGLAGE EN NOIR ET BLANC

04 - LES CALQUES - LES BASES

- OUVRONS UN FICHIER PHOTOSHOP
- QU'EST-CE QU'UN CALQUE ?
- LES DIFFÉRENTS CALQUES
- CRÉER UN NOUVEAU CALQUE - RENOMMER ET DISPOSER
- LES CALQUES
- LES DIFFÉRENTES ACTIONS SUR LES CALQUES
- DÉPLACER ET REDIMENSIONNER LES CALQUES
- PRÉSENTATION DE L'EXERCICE
- SOLUTION DE L'EXERCICE

05 - LA SÉLECTION - LES BASES

- SÉLECTIONNER UN SUJET
- OUTIL DE SÉLECTION RAPIDE
- OUTIL BAGUETTE MAGIQUE
- OUTIL DE SÉLECTION D'OBJET
- OUTIL LASSO
- OUTIL DE SÉLECTION RECTANGLE ET ELLIPSE

06 - ATELIER CRÉATIF - CHANGER LE FOND D'UN PERSONNAGE

- CHANGER LE FOND DU PERSONNAGE

07 - LA COULEUR - LES BASES

- CALQUE DE REMPLISSAGE
- POT DE PEINTURE
- INTRODUCTION AU DÉGRADÉ
- OUTIL DÉGRADÉ : PLUS DE DÉTAILS
- LE PINCEAU
- DIFFÉRENCE ENTRE RVB ET CMJN

08 - LE TEXTE - LES BASES

- EXERCICE TEXTE - OUVRIR ET RECADRER
- GÉNÉRER DU TEXTE
- CHANGER LES PROPRIÉTÉS DU TEXTE
- EXERCICE TEXTE - TROUVER UNE TYPO
- BLOC DE TEXTE
- EXERCICE TEXTE - FINALISER LA MISE EN PAGE

09 - ATELIER CRÉATIF - PRÉSENTATION D'UN PRODUIT : L'IPHONE

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER IPHONE
- CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT
- DÉTOURER LES IPHONES
- AJUSTER LA TAILLE DES IPHONES
- METTRE LE FOND EN COULEUR
- AJOUTONS LE TEXTE
- DESSINONS LES CERCLES DE COULEUR
- ECRIRE LES DERNIERS TEXTES
- FINALISATION DE LA CRÉATION

10 - LES FORMES - LES

- GÉNÉRER UN RECTANGLE
- CHANGER LES PARAMÈTRES
- CRÉER D'AUTRES FORMES
- MODIFIER LES FORMES

11 - ATELIER CRÉATIF - FLORENCE

- IMPORTER UNE IMAGE
- MODIFIER LES PARAMÈTRES DE L'IMAGE
- VECTORISER DES PHOTOS
- VECTORISATION DYNAMIQUE ET COMPOSITION

12 - Les filtres - Les bases

- PRÉSENTATION DES FLOUS
- APPLIQUER UN FLOU GAUSSIEN
- FLOU ET PROFONDEUR DE CHAMP
- PRÉSENTATION RAPIDE DE LA GALERIE DE FILTRES

13 - ATELIER CRÉATIF - SURF

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER SURF
- CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT ET DES CADRES PHOTOS
- IMPORTER LES IMAGES DANS LES CADRES
- AUTRES MÉTHODES POUR SÉPARER LES IMAGES
- AJOUTER LES FILTRES
- ECRIRE LE TEXTE ET FINALISER LA CRÉATION

14 – LES IMAGES – LES RETOUCHES

- OUTIL TAMPON - A QUOI ÇA SERT ?
- OUTIL CORRECTEUR LOCALISÉ
- OUTIL CORRECTEUR
- OUTIL PIÈCE
- DÉPLACEMENT DE BASE SUR LE CONTENU
- EXERCICE - UTILISER L'OUTIL CORRECTEUR LOCALISÉ

15 / 16 - LES CALQUES - NOUVEAUX PARAMÈTRES

- INTRODUCTION AUX CALQUES DE RÉGLAGES
- VOYONS LES AUTRES CALQUES DE RÉGLAGES
- DISPOSITION DES CALQUES DE RÉGLAGES
- CALQUES DE FUSION - OMBRE PORTÉE
- AUTRES CALQUES DE FUSION
- CHANGER L'OPACITÉ D'UN CALQUE
- MASQUE DE FUSION - INTRODUCTION
- PRÉSENTATION DE L'ATELIER JUNGLE NÉON
- OUVRIR LES DOCUMENTS
- ECRIRE LE MOT JUNGLE
- AJOUTER LE MASQUE DE FUSION AU TEXTE
- AJOUT DES EFFETS DE NEON
- RAJOUTER LES TOUCHES DE COULEUR
- AJOUTER LES CALQUES DE RÉGLAGES
- ENREGISTREMENT

17 - LA SÉLECTION - APPRENONS

- INTERVERTIR LA SÉLECTION
- DILATER ET CONTACTER LA SÉLECTION
- CONTOUR PROGRESSIF DE LA SÉLECTION
- OUTIL PLUME - FAIRE DES LIGNES DROITES
- OUTIL PLUME - FAIRE DES COURBES
- TRANSFORMER SON TRACÉ EN SÉLECTION
- MODIFIER LE TRACÉ
- SÉLECTIONNER LA TASSE AVEC LA PLUME
- AMÉLIORER LE CONTOUR

18 - ATELIER CRÉATIF - EFFET GLITCH

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER GLITCH
- CRÉATION DES FONDS EN NOIR ET BLANC
- MODIFIER LES STYLES DU CALQUE
- COUCHES RVB
- FAIRE LE DÉCALAGE DE L'IMAGE
- FINALISER L'EFFET GLITCH
- EFFET GLITCH AVEC L'OURS

19 - LA COULEUR - PLUS DE PARAMÈTRES

- FORMES DE PINCEAUX PLUS AVANCÉES
- TÉLÉCHARGER DES FORMES DE PINCEAUX
- UTILISER L'OUTIL PIPETTE
- LE NUANCIER - INTRODUCTION

20 - AUTRES FONCTIONNALITÉS

- PRÉSENTATION DU CHANGEMENT DE CIEL
- CHANGER UN 1ER CIEL
- IMPORTER SES PROPRES CIELS
- ALLER PLUS LOIN AVEC CETTE FONCTION
- CHANGER LES EXPRESSIONS DU VISAGE
- COLORISER CES VIEILLES PHOTOS
- AFFICHAGE - EXTRA ET RÈGLES
- AFFICHAGE - MAGNÉTISME
- INSTALLER DES PLUGINS SUR PHOTOSHOP
- L'HISTORIQUE, C'EST QUOI ?
- IMPORTER UNE IMAGE DEPUIS SON IPHONE

21 - ATELIER CRÉATIF - AFFICHE NIKE

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER NIKE
- CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT
- TRACE À LA PLUME
- TRANSFORMER SON TRACÉ EN SÉLECTION
- TRAVAIL SUR LE FOND
- AJOUTER L'OMBRE PORTÉE À LA FORME ROUGE
- AJOUT DE L'OMBRE À LA BASKET NIKE
- AJOUT DU LOGO NIKE

22 - Atelier créatif - Retouche Photo Simple

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER RETOUCHE
- OUTIL CORRECTEUR LOCALISÉ
- RÉGLAGE DE LA TEINTE (SATURATION)
- RÉGLAGE DE LA LUMINOSITÉ ET DU CONTRASTE
- PORTRAIT 2 - OUTIL CORRECTEUR LOCALISÉ
- LISSER LA PEAU
- LUMINOSITÉ - CONTRASTE ET TEINTE SATURATION
- CRÉATION D'UN HALO DE LUMIÈRE

23 - ATELIER CRÉATIF - STRECH PIXEL

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER PIXEL
- DÉTOURAGE DE LA DANSEUSE
- CRÉATION DE LA BANDE DE PIXELS
- EFFET COORDONNÉES POLAIRES
- AJUSTER LE CERCLE DES PIXELS
- AJOUTER LES OMBRES PORTÉES
- CALQUES DE RÉGLAGES POUR DYNAMISER LA CRÉATION

24 - ATELIER CRÉATIF - POST POUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER RÉSEAUX SOCIAUX
- CRÉATION DES DIFFÉRENTS GABARITS
- INSÉRER LA PHOTO DANS LES DIFFÉRENTS GABARITS
- GÉNÉRER LE TEXTE
- METTRE LE TEXTE SUR TOUS LES POSTS
- ENREGISTRER LES DIFFÉRENTS PLANS DE TRAVAIL

25 - ATELIER CRÉATIF - AFFICHE SPORT AIR JORDAN

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER AFFICHE SPORT
- NOUVEAU DOCUMENT
- DÉTOURAGE DU SUJET
- PRÉPARATION DES FONDS
- CRÉATION DE LA TYPO
- DÉTOURAGE DU JORDAN DUNK
- FINALISATION DE L'AFFICHE

26 - ATELIER CRÉATIF - DOUBLE

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER AFFICHE SPORT
- NOUVEAU DOCUMENT
- DÉTOURAGE DU SUJET
- PRÉPARATION DES FONDS
- CRÉATION DE LA TYPO
- DÉTOURAGE DU JORDAN DUNK
- FINALISATION DE L'AFFICHE

27 - ATELIER CRÉATIF - NINA RICCI

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER NINA RICCI
- PARAMÉTRAGE ET CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT
- DÉTOURAGE DU FLACON
- METTRE À L'ÉCHELLE DU FLACON
- FAIRE LE REFLET DU FLACON
- FAIRE LE FOND AVEC UN DÉGRADÉ
- AJOUTER LE TEXTE

28 - Atelier créatif - Maquette Magazine

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT
- CRÉER LES COLONNES DE TEXTE
- PARAMÉTRER LES COLONNES
- CHOISIR SON MODE D'ALIGNEMENT DE TEXTE
- TRAVAIL DU MASQUE DE FUSION SUR L'IMAGE
- FINALISATION DE LA CRÉATION

29 - Atelier créatif - Portrait Pop Art

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER PORTRAIT
- MISE EN NOIR ET BLANC
- DÉTOURAGE DU PORTRAIT
- EFFET SÉRIGRAPHIE
- MISE EN COULEUR

30 - Atelier créatif - Tour Eiffel Avant/Après

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER PORTRAIT
- MISE EN NOIR ET BLANC
- DÉTOURAGE DU PORTRAIT
- EFFET SÉRIGRAPHIE
- MISE EN COULEUR

31 - Atelier créatif - Banana Style

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER BANANA STYLE
- NOUVEAU DOCUMENT ET DÉTOURAGE DE LA BANANE
- DÉCOUPE BANANE CRAYON
- CRÉER LE DÉGRADÉ DU FOND
- AJOUT DE LA MINE DE CRAYON
- AJOUTER L'OMBRE PORTÉE
- AJOUTER LE TEXTE
- ENREGISTRER NOTRE DOCUMENT

32 - Atelier créatif - Coca-Cola

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER CRÉATION DU NOUVEAU DOCUMENT DÉTOURAGE PLUME TRANSFORMER LE TRACÉ EN SÉLECTION MISE À L'ÉCHELLE DES BOUTEILLES
- DÉGRADÉ
- REFLET DES BOUTEILLES
- CRÉATION DES BANDES DE COULEUR
- MASQUE DE FUSION
- INCRUSTATION DU LOGO
- ENREGISTREMENT DU DOCUMENT

33 - Atelier créatif - Basket en lévitation

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER BASKET DÉTOURAGE À LA PLUME DE LA BASKET CORRECTION DU TRACÉ DE DÉTOURAGE TRANSFORMER LE TRACÉ EN SÉLECTION AMÉLIORER LA SÉLECTION
- AJOUTER LE FLOU À L'IMAGE DE FOND
- APPORTER LA BASKET SUR LE DOCUMENT FINAL
- IMPORTER LES EFFETS LUMINEUX
- INTÉGRER LA VILLE AU MIEUX LES LUMIÈRES
- ENREGISTREMENT DE L'ATELIER BASKET EN LÉVITATION

PHOTOSHOP - NIVEAU 2

01 - INTERFACE

- PRÉSENTATION DE L'INTERFACE
- PERSONNALISATION DE LA PALETTE ET MODE
- PRÉSENTATION
- RACCOURCIS CLAVIER DE BASE
- FORMAT D'ENREGISTREMENT
- CAMERA RAW

02 - GÉOMÉTRIE ET CORRECTIONS DE L'IMAGE

- REDRESSER L'IMAGE - PERSPECTIVE
- CORRECTION DE LA DENSITÉ - OUTIL DENSITÉ
- OUTILS : NETTETÉ - DOIGT - GOUTTE
- PARAMÈTRE FORME PINCEAU
- CRÉATION FORME DE PINCEAU

03 - LES CALQUES

- OPTIONS DES CALQUES
- LIER DES CALQUES
- STYLE DE CALQUE

04 - Fonctions graphiques et effets

- MISE EN FORME DU TEXTE
- FILTRE BRUIT
- FILTRE DE DÉFORMATION
- SCRIPT ACTION

05 - Atelier créatif - Pochette CD

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- CRÉATION DES FONDS
- INCRUSTATION DU VISAGE
- UTILISATION DES BRUSHES
- INCRUSTATION DES TEXTURES DANS LE VISAGE
- AJOUT DU TEXTE ET EFFET
- ENREGISTREMENT

06 - Atelier créatif - Affiche Birdy Man

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- NEW DOC ET DÉGRADÉ
- AJOUT PORTRAIT
- CRÉATION DES FORMES DE PINCEAUX
- AJOUT DES OISEAUX
- INCRUSTATION DE L'IMAGE FOND
- AJOUT DU TEXTE
- ENREGISTREMENT

07 - ATELIER CRÉATIF - AFFICHE VOITURE

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- CRÉATION DU FOND DÉGRADÉ
- DÉTOURAGE DE LA VOITURE
- OMBRE PORTÉE
- INCRUSTATION DE LA LETTRE R
- EFFET SUR LE R
- TEXTE ET ENREGISTREMENT

08 - INTERFACE

- INTERFACE DES CALQUES
- LA LOUPE
- PRÉFÉRENCES DANS PHOTOSHOP
- L'HISTORIQUE
- REPÈRE ET REPÈRE COMMENTÉ
- CRÉER DES PLANS DE TRAVAIL
- ENREGISTRER LES PLANS DE TRAVAIL
- OPTION DU TEXTE

09 - NOUVEAUTÉS 2019

- CADRE PHOTO
- COMMANDE Z
- FAUX TEXTE
- MODE DE FUSION
- REMPLISSAGE D'APRÈS LE CONTENU
- ROUE CHROMATIQUE
- TRANSFORMATION MANUELLE

10 - GÉOMÉTRIE

- TEXTE 3D
- LANCER LE RENDU 3D
- MATIÈRE 3D
- 3D IMAGE
- DE LA 2D À LA 3D
- DÉFORMATION DE LA MARIONNETTE
- TRANSFORMATION PERSPECTIVE
- DÉFORMATION PERSONNALISÉE
- CALQUE DE RÉGLAGES

11 - DÉTOURAGE ET MASQUES

- PLUME : OPTION DES TRACÉS
- MASQUE DE FUSION SUR LES CALQUES DE RÉGLAGE
- MASQUE D'ÉCRÊTAGE
- LES CALQUES DYNAMIQUES - LES BASES
- CHANGEMENT DE LA COULEUR DU T-SHIRT

12 - FONCTIONS GRAPHIQUES ET EFFETS

- OPTION TABLETTE GRAPHIQUE
- TRAITEMENT PAR LOT
- EFFET FLOU
- FILTRE RENDU
- FILTRE PIXELLISATION
- FLUIDITÉ - PORTRAIT
- FLUIDITÉ - CORPS

13 - Atelier créatif - Affiche basket Nike

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- CRÉATION DES FONDS
- DÉTOURAGE DE LA BASKET
- ECLABOUSSURES
- OMBRE PORTÉE ET LOGO

14 - Atelier créatif - Affiche Danseur

- EFFET GRAPHIQUE DE LA DANSEUSE
- COLOMBE ET LUMIÈRE
- ENREGISTREMENT
- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- FOND DÉGRADÉ ET HALO
- CRÉATION DU MOTIF RAYURE
- DÉTOURAGE DU DANSEUR
- CRÉATION DES FORMES DE L'OUTIL TAMPON
- MASQUES DE FUSION DE LA DANSEUSE
- CALQUE DE RÉGLAGE DE LA DANSEUSE
- AJOUT DE LA DANSEUSE AU FOND

15 - Atelier créatif - Créer un gif animé

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PRÉSENTATION DU GIF
- ANIMATION DU GIF
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- MISE EN PLACE ET CRÉATION
- MOUVEMENT DE LA BASKET ET MISE EN COULEUR
- OPACITÉ DU GIF
- AJOUT DU LOGO ET DU TEXTE
- ENREGISTRER LE GIF
- ENREGISTREMENT DU FICHIER GIF
- GESTION DES CALQUES DU GIF

16 - ATELIER CRÉATIF - LOGO LETTRAGE EN 3D

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- PARAMÉTRAGE DES DOCUMENTS
- AJOUT DU TEXTE
- MISE EN 3D
- RENDU 3D
- FINALISATION DU LOGO
- ENREGISTREMENT

17 - ATELIER CRÉATIF - POSTER NIKE

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- FOND DÉGRADÉ
- DÉTOURAGE DE LA BASKET
- DÉGRADÉ CERCLE DE COULEUR
- TEXTE
- OMBRE PORTÉE
- ENREGISTREMENT

18 - ATELIER CRÉATIF METTRE EN MOUVEMENT UNE PHOTO

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- COMMENT EST COMPOSÉ LE PARALLAXE
- MISE EN MOUVEMENT DU 1ER PLAN
- MISE EN MOUVEMENT DU 2E PLAN
- EXPORT DU PARALLAXE

19 - Atelier créatif - City Skyline

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- EXPLICATION DE LA CRÉATION
- DESSIN DU 1ER RECTANGLE
- DESSIN DE LA FORME COMPOSÉE DES 3 RECTANGLES
- DESSIN À LA PLUME DES IMMEUBLES
- CRÉER UN GROUPE AVEC LES FORMES
- CRÉER LE MASQUE D'ÉCRÊTAGE
- FAIRE LE FOND EN DÉGRADÉ BLEU
- AJOUTER DU BRUIT AU FOND
- AJOUT DU FLOU SUR LE FOND
- AJOUT DU CARRÉ DE COULEUR
- RÉALISATION DES DEUX AUTRES CARRÉS DE COULEUR
- DESSIN DU CONTOUR
- OMBRE PORTÉE
- AJOUT DU TEXTE
- ENREGISTREMENT

20 - ATELIER CRÉATIF – AJOUTER UNE SIGNATURE SUR SES PHOTOS

- PRÉSENTATION DE L'ATELIER
- CHOIX DE LA TYPO 1
- CHOIX DE LA TYPO 2
- BASELINE
- FINALISATION DU LOGO
- ASTUCES

21 - NOUVEAUTÉS PHOTOSHOP 2020

- INTERFACE
- OUTILS DE SÉLECTION D'OBJET
- FENÊTRE PROPRIÉTÉ
- DÉFORMATION
- NOUVELLE FONCTIONNALITÉ DU CALQUE DYNAMIQUE
- NOUVEAU STYLE DES PANNEAUX
- OUTIL TRANSFORMATION
- TRUCS ET ASTUCES

L'ESSENTIEL DU WEB DESIGN

Dans ce module, vous apprendrez à concevoir des interfaces web optimisées pour l'expérience utilisateur (UX) et esthétiques (UI), tout en utilisant les bases du design graphique appliqué aux projets web.

Le parcours allie modules interactifs, contenus vidéo et accompagnement personnalisé pour permettre aux apprenants de maîtriser rapidement les fondamentaux du web design moderne.

Objectifs pédagogiques du module :

- Comprendre les principes de l'ergonomie web et du design responsive.
- Concevoir des maquettes UX/UI cohérentes, adaptées aux différents formats d'écrans (mobile, tablette, desktop).
- Savoir utiliser les bases de la typographie web, de la palette de couleurs et des styles graphiques modernes.
- Développer une méthodologie de création efficace pour des interfaces intuitives et professionnelles.
- Appliquer les règles fondamentales du design graphique digital (alignements, espaces, contrastes).

Format du module :

- 4 heures d'apprentissage e-learning, incluant :
- 9 modules interactifs représentant 43 leçons d'apprentissage (structurées et opérationnelles).
- Pas de visioconférence dédiée spécifique sur ce module (car formation introductive).

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.

L'ESSENTIEL DU WEB DESIGN

LE MÉTIER DE WEBDESIGNER

- WEBDESIGNER
- UX ET UI
- CHAÎNE DE PRODUCTION
- QUALITÉS REQUISES
- ÉQUIPEMENT

LA CHARTE GRAPHIQUE

- INTRODUCTION
- COULEUR
- TYPOGRAPHIE
- ICÔNE
- BOUTON
- IMAGE D'ILLUSTRATION

COMPOSER SES INTERFACES INTELLIGEMMENT

- WIREFRAME
- HEADER
- FOOTER
- FIL D'ARIANE
- FORMULAIRE
- HIÉRARCHIE DE CONTENU

LE RESPONSIVE DESIGN

- DÉFINITION
- BREAKPOINTS
- GRILLES
- SPÉCIFICITÉS

PRISE EN MAIN DE PHOTOSHOP

- INTRODUCTION
- ESPACE DE TRAVAIL
- OUTIL TEXTE
- OUTIL FORME
- BONNES PRATIQUES
- POUR ALLER PLUS LOIN

EXEMPLE : CRÉATION DE MAQUETTE

- OBJECTIFS ET MISE EN PLACE
- PAGE D'ACCUEIL DESKTOP
- PAGE D'ACCUEIL MOBILE

PRÉSENTATION ET LIVRAISON

- EXPORT
- MOCKUP
- INVISION
- ASSETS

LES AUTRES DEMANDES

- INTRODUCTION LOGO ET CHARTE GRAPHIQUE BANNIÈRE ET HABILLAGE ANIMATION COMMERCIALE

POUR ALLER PLUS LOIN

- PASSER À L'ACTION
- CONSTITUER - ÉTOFFER VOTRE PORTFOLIO
- FREELANCING – SALARIAT – ARGENT
- RESSOURCES
- L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER !

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR D'APPLICATION- RNCP 37873BC02- (BLOC 2)

Durée du BLOC 2:

46 heures

+

25 heures de visioconférence avec votre formateur

PHP MySQL SQL

Objectifs :

À l'issu de cette formation vous serez capable de maîtriser les outils : PHP / MySQL / SQL / Merise

MODULE : DÉVELOPPEMENT BACK-END – PHP, SQL ET ANALYSE MERISE

Ce module vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires au développement back-end d'applications web dynamiques et au modélisation de bases de données, en combinant apprentissage autonome et accompagnement personnalisé.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser la programmation serveur en PHP : variables, structures de contrôle, fonctions, manipulation de fichiers.
- Concevoir, créer et gérer des bases de données relationnelles avec MySQL.
- Appliquer la programmation orientée objet (POO) en PHP.
- Sécuriser les interactions entre l'application et la base de données (requêtes SQL sécurisées, PDO).
- Utiliser les bases de MERISE pour modéliser un système d'information avant le développement (analyse conceptuelle, logique et physique).
- Structurer et optimiser les bases de données relationnelles.
- Réaliser un projet de bout en bout : analyse, conception, développement d'une application connectée à une base de données.

VALIDATION DU MODULE :

- Participation obligatoire aux sessions de **visioconférence 25 heures pour le bloc 2**.
- Réalisation d'au moins 50 % des exercices pratiques (développement PHP, création de bases MySQL, requêtes SQL avancées).
- Soutenance d'un projet individuel portant sur la conception et le développement d'une application web avec base de données intégrée (analyse préalable avec MERISE).

MODULE : ANALYSE DE CONCEPTION DE SYSTÈME D'INFORMATION (MERISE & CO)

Dans ce module, vous serez formé aux bases de la modélisation de systèmes d'information à travers la méthode MERISE, afin d'acquérir une maîtrise opérationnelle de l'analyse conceptuelle et organisationnelle de projets informatiques.

Le parcours combine modules interactifs et supports téléchargeables pour permettre aux apprenants de modéliser efficacement leurs bases de données et structures logicielles.

Objectifs pédagogiques du module :

- Comprendre les étapes clés de la modélisation des systèmes d'information selon la méthode MERISE.
- Élaborer un modèle conceptuel des données (MCD) et un modèle logique de données (MLD).
- Analyser et concevoir des logiciels en utilisant les processus de cycle de vie logiciel.
- Structurer des bases de données relationnelles à partir d'un schéma conceptuel.
- Maîtriser les principaux outils d'analyse pour anticiper les besoins d'un projet informatique.

Format du module :

- 3 heures d'apprentissage e-learning, incluant :
- 7 modules pédagogiques interactifs (29 leçons d'apprentissage).
- Exercices d'analyse et de modélisation corrigés.
- Ressources téléchargeables (fiches pratiques, schémas de MERISE).
- Pas de visioconférence spécifique pour ce module (parcours asynchrone).

Validation du module :

- Réalisation des exercices interactifs obligatoires sur l'analyse et la modélisation.
- Remise d'un mini-projet de conception de base de données sur un cas pratique.
- Évaluation intégrée dans la soutenance globale.

PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION : ANALYSE DE CONCEPTION DE SYSTÈME D'INFORMATION (MERISE & CO)

INTRODUCTION

- PRÉSENTATION
- INTRODUCTION
- L'INFORMATIQUE ?
- L'INFORMATIQUE DE GESTION
- CONTENU D'UN LOGICIEL
- ETAPE DE LA CRÉATION D'UN LOGICIEL
- LES CYCLES DE VIE
- LES MÉTHODES D'ANALYSE ET CONCEPTION

LE RECUEIL DU BESOIN

- LE PROJET
- RECUEIL-ETAPE 1
- RECUEIL-ETAPE 2

DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION (UC)

- DIAGRAMME DE UC
- DIAGRAMME DE UC - ETAPE 2

MAQUETTAGE

- ETAPE 1 DU MAQUETTAGE
- ETAPE 2 DU MAQUETTAGE

ANALYSE DES DONNÉES

- MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES PART1
- MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES PART2
- MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES CIM
- RÉFLEXIVITÉ
- DICTIONNAIRE DE DONNÉES
- MLD ET MPD

ANALYSE DES DONNÉES (EXERCICE)

- MCD ETAPE 1
- MCD ETAPE 2
- MLD
- XAMPP
- BD ET MPD

ANALYSE DES TRAITEMENTS

- MCT
- MOT
- MOT (PROJET)

MODULES : PHP ET SQL

Ce module vous permettra d'acquérir une maîtrise opérationnelle du langage PHP et des bases de données MySQL, à travers un apprentissage progressif structuré en 44 modules.

Objectifs pédagogiques principaux :

- Apprendre les bases du langage PHP : syntaxe, variables, structures de contrôle, fonctions.
- Comprendre le fonctionnement du système de gestion de bases de données MySQL.
- Maîtriser les interactions entre PHP et MySQL pour créer des applications web dynamiques.
- Être capable de concevoir des pages interactives avec traitement de formulaires et gestion des données.

Format du module :

40 heures d'apprentissage combinées :

- 16 modules interactifs soit 84 leçons d'apprentissage
- 27 modules vidéos

+

12h de cours en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Participation aux visioconférences obligatoires.
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (3h30).

PROGRAMME DÉTAILLÉ : PHP ET SQL

PHP/SQL - Cours interactif

- INTRODUCTION AU COURS PHP ET MYSQL
- DÉCOUVERTE DES VARIABLES EN PHP
- LES STRUCTURES DE CONTRÔLE EN PHP
- DÉCOUVERTE DES FONCTIONS EN PHP
- LES VARIABLES TABLEAUX EN PHP
- MANIPULER DES DATES EN PHP
- LES VARIABLES SUPERGLOBALES PHP
- MANIPULER DES FICHIERS EN PHP
- UTILISER LES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES OU RATIONNELLES EN PHP
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET (POO) PHP - CONCEPTS DE BASE
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET PHP - NOTIONS AVANCÉES
- ESPACES DE NOMS, FILTRES ET GESTION DES ERREURS EN PHP
- INTRODUCTION AUX BASES DE DONNÉES, AU SQL ET À MYSQL
- MANIPULER DES DONNÉES DANS DES BASES MYSQL AVEC PDO
- JOINTURES, UNION ET SOUS REQUÊTES
- GESTION DES FORMULAIRES HTML AVEC PHP

PHP/SQL - TUTORIEL VIDÉO

- PRÉSENTATION DU COURS
- INTRODUCTION AU PHP
- ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL
- LES BASES EN PHP
- PREMIÈRES INSTRUCTIONS
- LES VARIABLES PHP
- TYPES DE VALEURS ET CONCATÉNATION
- OPÉRATIONS SUR LES VARIABLES
- INTRODUCTION AUX CONDITIONS
- LES CONDITIONS 1/2
- LES CONDITIONS 2/2
- TERNAIRES ET SWITCH
- LES BOUCLES
- LES FONCTIONS PHP
- PORTÉE DES VARIABLES
- CONSTANTES PHP
- LES TABLEAUX EN PHP
- TABLEAUX ASSOCIATIFS
- TABLEAUX MULTIDIMENSIONNELS
- LE TIMESTAMP
- OBTENIR ET FORMATER UNE DATE
- VALIDITÉ DES DATES
- LIRE, OUVRIR, FERMER UN FICHIER
- PARCOURIR UN FICHIER
- CRÉER ET ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- ÉCRIRE DANS UN FICHIER
- INCLUDE ET REQUIRE

MODULES : PROGRAMMATION – LANGAGE SQL

Dans ce module, vous apprendrez les bases du langage SQL pour manipuler et interroger des bases de données relationnelles, en utilisant des instructions standards et des cas pratiques.

L'approche pédagogique combine modules interactifs, exercices corrigés et supports téléchargeables pour garantir la maîtrise des requêtes fondamentales et de la gestion des données.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les notions fondamentales d'un système de gestion de base de données.
- Maîtriser la syntaxe des principales instructions SQL (SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE).
- Manipuler des données dans des tables : filtrage, tri, insertion, modification, suppression.
- Mettre en œuvre des clauses SQL spécifiques (WHERE, ORDER BY, GROUP BY, etc.).
- Réaliser des exercices pratiques sur la gestion de bases de données simples.

Format du module :

3 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

- 2 modules pédagogiques interactifs
- 8 leçons d'apprentissage détaillées
- Exercices pratiques directement intégrés aux modules.

+

8h30 de cours en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (2H).

MODULES : LANGUAGE SQL

CAS PRATIQUE 1

- BASE DE DONNÉES D'AIR FRANCE
- BASE DE DONNÉES D'UN FESTIVAL DE MUSIQUE
- BASE DE DONNÉES D'UN CYCLE DE FORMATION D'ÉTUDIANTS
- BASE DE DONNÉES D'EMPLOYÉS
- BASE DE DONNÉES DE GESTION DE PROJET

CAS PRATIQUE 2

- BASE DE DONNÉES D'UNE PROMOTION D'ÉTUDIANTS
- BASE DE DONNÉES D'UN CINÉMA
- BASE DE DONNÉES DES ÉTAPES DU TOUR DE FRANCE
- BASE DE DONNÉES DE GESTION DE VENTES

CAS PRATIQUE 3

- INTRODUCTION
- CONCEPTS DE BASE DE SGBDR
- SCHÉMATISATION D'UNE BASE DE DONNÉES
- LA SYNTAXE DES INSTRUCTIONS SQL
- LES OPÉRATEURS

LA DÉFINITION DES DONNÉES

- CRÉATION ET SUPPRESSION D'UNE BASE DE DONNÉES
- LES DIFFÉRENTS TYPES DE DONNÉES
- CRÉATION ET SUPPRESSION DES TABLES
- MODIFIER LA STRUCTURE D'UNE TABLE - ALTER TABLE
- LES CONTRAINTES

MANIPULATION DE DONNÉES - 1

- INSERTION ET MODIFICATIONS DES ENREGISTREMENTS - INSERT, UPDATE ET DELETE
- EXTRACTION DES DONNÉES - SELECT
- FILTRER LES DONNÉES - WHERE
- MODÈLES DE RECHERCHE - LIKE
- TRIER LES DONNÉES - ORDER BY
- LES JOINTURES - JOIN

MANIPULATION DE DONNÉES - 2

- FONCTIONS D'AGRÉGATION - SUM, COUNT, AVG, MIN ET MAX
- ORGANISER DES DONNÉES IDENTIQUES EN GROUPES - GROUP BY ET HAVING
- LES SOUS-REQUÊTES
- COMBINER LES RÉSULTATS DE DEUX OU PLUSIEURS INSTRUCTIONS SELECT - UNION
- LES FONCTIONS SQL DE MANIPULATION DE DATE

CONCEPTEUR DEVELOPPEUR D'APPLICATION– RNCP 37873 - BLOC 3

Durée du BLOC 3:

67 heures

+

20 heures de visioconférence avec votre formateur

Objectifs pédagogiques

À l'issu de cette formation vous serez capable de maîtriser les outils :

RESEAU SECURITE INITIATION

LES OUTILS DU TRAVAIL COLLABORATIF

DESCRIPTION DU CONTENU DU BLOC 3

Au cours du **BLOC 3** de la formation **TP – Concepteur / Développeur d'Application**, vous apprendrez à programmer en PHP et à utiliser un système de gestion de bases de données **MySQL**. Vous serez formé à comprendre et maîtriser les interactions entre PHP et MySQL, essentielles pour développer des applications web dynamiques.

Vous acquerrez également les bases du **HTML et du CSS**, afin de structurer et mettre en forme vos premières pages web. L'apprentissage du JavaScript vous permettra de rendre vos projets interactifs et d'atteindre une autonomie dans la création d'applications web complètes.

En complément, vous découvrirez les outils fondamentaux de **Photoshop**, en réalisant des photomontages, des opérations de détourage et des créations graphiques. Vous poursuivrez avec les fonctionnalités de niveau intermédiaire pour affiner vos réalisations graphiques. Enfin, vous serez initié à la conception et à la création d'interfaces web responsives, optimisées pour l'**UX (expérience utilisateur**) et l'**UI** (design visuel), en utilisant les outils de **Photoshop**.

POUR VALIDER LE BLOC 3

Pour valider le BLOC 3, vous devrez remplir deux conditions cumulatives :

La première consiste à réussir au moins **50 % des exercices pratiques proposés** tout au long du module. Ces exercices viseront à évaluer vos compétences sur les langages **PHP, MySQL, HTML, CSS, JavaScript ainsi que sur l'utilisation de Photoshop**.
La seconde condition est de participer à l'ensemble des **20 heures de cours dispensées en visioconférence avec le professeur.** La présence active est obligatoire pour assimiler les notions abordées, interagir en direct avec l'enseignant et valider votre progression.
Un suivi précis du taux de réussite aux exercices et des heures de présence sera réalisé tout au long du bloc. Le détail des sessions de visioconférence est accessible dans le programme spécifique ci-dessous.

MODULE : TRAVAIL COLLABORATIF ET OUTILS PROFESSIONNELS

Dans ce module, vous serez formé aux principes fondamentaux du travail collaboratif ainsi qu'à l'utilisation des outils numériques collaboratifs dans un contexte professionnel. Le parcours combine bases théoriques, règles de bonne conduite, outils de collaboration et cas pratiques, pour développer une maîtrise complète du travail en équipe à distance ou en présentiel.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les grands principes du travail collaboratif en milieu professionnel.
- Appliquer les règles de bonne conduite et d'organisation pour travailler efficacement en équipe.
- Développer une culture de collaboration constructive au sein de projets collectifs.
- Maîtriser les outils de communication professionnelle : messagerie, courrier électronique, visioconférence, agenda partagé.
- Utiliser des outils de gestion de projet collaboratif (kanban, calendrier, partage de fichiers).
- Intégrer les bonnes pratiques de prise de décision collective et d'animation de groupes de travail.
- Organiser et structurer le travail en équipe via des plateformes collaboratives.

Format du module :

5 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

- 1 module introductif (travail collaboratif – 4 leçons interactives).
- 11 modules thématiques sur les outils collaboratifs (messagerie, cloud, gestion de projet, etc.).
- Quiz et exercices pratiques intégrés.

Validation du module :

- Validation des quiz thématiques sur l'usage des outils.
- Application des compétences via un projet collectif simulé (cas pratique collaboratif intégré dans la plateforme).

PROGRAMME DÉTAILLÉ : LE TRAVAIL ET LES OUTILS COLLABORATIFS

LE TRAVAIL COLLABORATIF

- LES GRANDS PRINCIPES
- LES RÈGLES DE BONNE CONDUITE
- LES MÉTHODES ET L'ORGANISATION DU TRAVAIL COLLABORATIF APPLIQUÉ AU CONTEXTE PROFESSIONNEL.

LES OUTILS DU TRAVAIL COLLABORATIF

- PARTIE 1 - L'ESPACE PHYSIQUE DE TRAVAIL COLLABORATIF
- PARTIE 2 - LE TROMBINOSCOPE
- PARTIE 3 - LE COURRIER ÉLECTRONIQUE
- PARTIE 4 - LA MESSAGERIE INSTANTANÉE
- PARTIE 5 - LA VISIOCONFÉRENCE
- PARTIE 6 - L'AGENDA
- PARTIE 7 - L'OUTIL DE GESTION DE PROJET
- PARTIE 8 - LE STOCKAGE DANS LE CLOUD
- PARTIE 9 - LES OUTILS BUREAUTIQUES COLLABORATIFS
- PARTIE 10 - OUTILS DE PRISE DE DÉCISION COLLECTIVE
- PARTIE 11 - LES PLATEFORMES COLLABORATIVES

MODULE : PROGRAMMATION JAVA – FONDAMENTAUX ET POO

Dans ce module, vous serez initié aux fondamentaux du langage JAVA, des bases de la programmation jusqu'à l'introduction à la programmation orientée objet (POO).
Vous apprendrez également à gérer la manipulation de fichiers, les exceptions, et à structurer vos projets en suivant les standards professionnels de développement JAVA.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la syntaxe de base du langage JAVA (variables, structures conditionnelles, boucles, fonctions).
- Maîtriser la structure d'un programme JAVA : classes, méthodes, attributs.
- Gérer les fichiers en JAVA (lecture, écriture, gestion d'exceptions).
- Approfondir les notions fondamentales de la programmation orientée objet : encapsulation, héritage, polymorphisme.
- Réaliser des exercices pratiques de développement JAVA pour différents niveaux : débutant, intermédiaire, avancé.

Format du module :

16 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

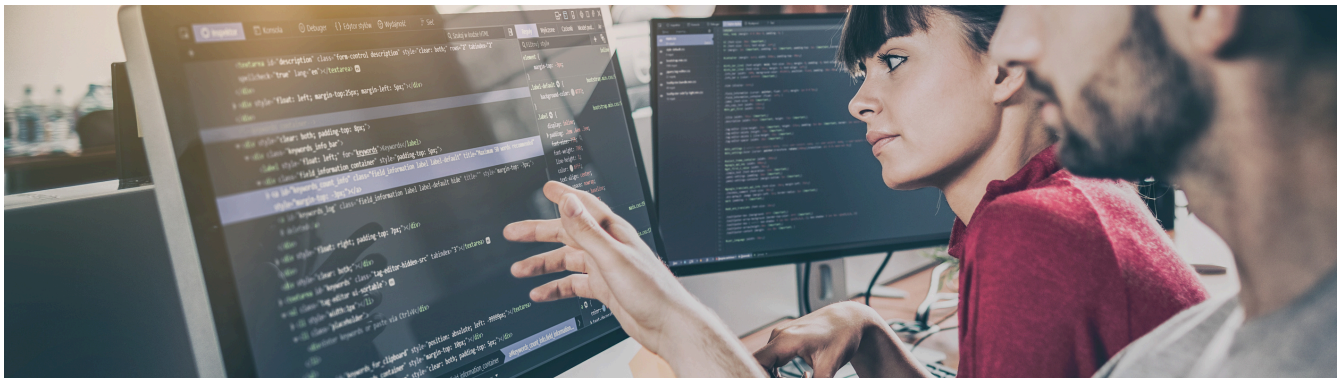
- 10 modules pédagogiques complets.
- 43 chapitres structurés par niveau de difficulté (progression pédagogique guidée).
- Exercices interactifs corrigés et quiz d'évaluation continue.
- Pas de visioconférence dédiée spécifique sur ce module.

+

3h de cours en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Validation des quiz de fin de chapitre.
- Projet final de programmation JAVA sur un cas d'application simple (projet intégré dans la plateforme).
- Débriefing avec votre professeur obligatoire en fin de module (1h)



PROGRAMME DÉTAILLÉ JAVA

INTRODUCTION AU LANGAGE DE JAVA

- INTRODUCTION AU LANGAGE JAVA NOUVEAUTÉS DE JAVA 11
- DIFFÉRENCES ENTRE JDK, JRE ET JVM
- STRUCTURE D'UN PROGRAMME JAVA - HELLO WORLD
- MOTS CLÉS ET CONVENTIONS DE DÉNOMINATION

FONDAMENTALES EN JAVA

- TYPES DE DONNÉES INTÉGRÉS
- LES VARIABLES
- CLASSES ENVELOPPE - NUMBER, INTEGER, DOUBLE ...
- LIRE LES ENTRÉES CLAVIER

LES STRUCTURES DE CONTRÔLE

- LES OPÉRATEURS
- LES STRUCTURES CONDITIONNELLES
- LES BOUCLES
- INSTRUCTIONS DE CONTRÔLE DE BOUCLE - BREAK,
- CONTINUE

LES CHAÎNES DE CARACTÈRES

- LES CHAÎNES - API STRING
- LES CHAÎNES - STRINGBUFFER ET STRINGBUILDER
- LES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

LES TABLEAUX ET COLLECTIONS

- LES TABLEAUX
- CLASSE ARRAYS - JAVA.UTIL.ARRAYS
- LES LISTES DYNAMIQUES - JAVA.UTIL.ARRAYLIST
- LES LISTES CHAÎNÉES - JAVA.UTIL.LINKEDLIST
- HASHSET - JAVA.UTIL.HASHSET
- HASHMAP - JAVA.UTIL.HASHMAP
- MÉDIANE DE DEUX TABLEAUX TRIÉS DE MÊME TAILLE

LA GESTION DES EXCEPTIONS

- LES EXCEPTIONS
- CRÉEZ VOS PROPRES CLASSES D'EXCEPTION

NOTIONS FONDAMENTALES

- OBJETS ET CLASSES
- MODIFICATEURS D'ACCÈS - PUBLIC, PRIVATE, PROTECTED
- PACKAGE
- MÉTHODES ET SURCHARGE DES MÉTHODES
- LES CONSTRUCTEURS
- L'HÉRITAGE
- CLASSES ABSTRAITES

NOTIONS AVANCÉES

- INTERFACES ET HÉRITAGE MULTIPLE
- LES CLASSES IMBRIQUÉES
- LES SINGLETONS
- CLASSES ET MÉTHODES GÉNÉRIQUES
- INTERFACE FONCTIONNELLE ET EXPRESSIONS LAMBDA
- PRÉPARER VOTRE ENTRETIEN D'EMBAUCHE EN DÉVELOPPEUR JAVA

PROGRAMMATION CONCURRENTE

- INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION CONCURRENTE - MULTI-
- THREADS
- CLASSE JAVA.LANG.THREAD
- SYNCHRONISATION DES THREADS

MODULES : C++

Dans ce module, vous serez initié aux fondamentaux du langage C++, des bases de la programmation jusqu'à l'introduction à la programmation orientée objet (POO).
Vous apprendrez également à gérer la manipulation de fichiers, à travailler avec les structures de données, et à structurer vos projets en suivant les standards professionnels du développement en C++.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la syntaxe de base du langage C++ (variables, structures conditionnelles, boucles, fonctions).
- Maîtriser la création et l'utilisation de fonctions membres, fonctions lambda et fonctions utilitaires.
- Structurer un programme orienté objet en C++ : classes, objets, spécificateurs d'accès, constructeurs, destructeurs, membres statiques.
- Approfondir les notions avancées de la programmation orientée objet : fonctions en ligne, classes amies, surcharge d'opérateurs, héritage.
- Gérer les structures de données (listes chaînées, piles, files d'attente, arbres binaires de recherche).
- Utiliser la bibliothèque standard STL (template standard, itérateurs, classe vector).
- Réaliser des exercices pratiques de développement C++ pour différents niveaux : débutant, intermédiaire, avancé.

Format du module :

10 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

- 6 Modules soit 29 chapitres

+

5h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Validation des quiz de fin de chapitre.
- Projet final de programmation JAVA sur un cas d'application simple (projet intégré dans la plateforme).
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (1H).

MODULES : C++

INTRODUCTION AU LANGAGE C++

- INTRODUCTION
- ENTRÉE / SORTIE : CIN ET COUT
- PROGRAMMATION COMPÉTITIVE ET GESTION D'ENTRÉE / SORTIE
- CLASSE STD::STRING ET CHAÎNES DE CARACTÈRES
- TABLEAUX
- GESTION DES FICHIERS

FONCTIONS

- FONCTIONS MEMBRES
- FONCTIONS UTILES
- FONCTIONS LAMBDA

Programmation Orientée Objet : Notions fondamentales

- TYPES DE DONNÉES
- CLASSES ET OBJETS
- SPÉCIFICATEURS D'ACCÈS
- CONSTRUCTEURS ET DESTRUCTEUR D'UNE CLASSE
- FONCTIONS MEMBRES
- MEMBRES STATIQUES D'UNE CLASSE

Programmation Orientée Objet : Notions avancées

- FONCTIONS EN LIGNE : INLINE
- FONCTIONS ET CLASSES AMIES : FRIEND
- SURCHARGE DES FONCTIONS
- SURCHARGE DES OPÉRATEURS
- HÉRITAGE

Structures de données

- INTRODUCTION AUX STRUCTURES DE DONNÉES
- STRUCTURES EN C++ ET DIFFÉRENCES AVEC LES STRUCTURES EN C
- LISTES CHAÎNÉES
- PILES
- FILES D'ATTENTE
- ARBRES BINAIRES DE RECHERCHE

Bibliothèque standard

- INTRODUCTION À LA BIBLIOTHÈQUE DE TEMPLATE STANDARD STL
- ITÉRATEURS
- CLASSE *VECTOR* DE LA BIBLIOTHÈQUE STL <VECTOR>

MODULES : PYTHON

Dans ce module, vous serez initié aux fondamentaux du langage Python, des bases de la programmation jusqu'à l'introduction à la programmation orientée objet (POO).
Vous apprendrez également à gérer la manipulation de fichiers, les exceptions, et à structurer vos projets en suivant les standards professionnels du développement Python.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la syntaxe de base du langage Python (variables, structures conditionnelles, boucles, fonctions).
- Maîtriser la structure d'un programme Python : classes, méthodes, attributs.
- Gérer les fichiers en Python (lecture, écriture, gestion des exceptions).
- Approfondir les notions fondamentales de la programmation orientée objet : encapsulation, héritage, polymorphisme.
- Réaliser des exercices pratiques de développement Python pour différents niveaux : débutant, intermédiaire, avancé.

Format du module :

25 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

- 14 modules interactifs soit 3 cas pratiques + 54 leçons
- d'apprentissage

+

6h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Validation des quiz de fin de chapitre.
- Projet final de programmation JAVA sur un cas d'application simple (projet intégré dans la plateforme).
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (1H).

PYTHON

Cas pratique 1

- CALCULER UNE MOYENNE, UN TOTAL ET UN POURCENTAGE
- DÉTERMINER LE NOMBRE DE JOURS DANS UN MOIS
- DÉTERMINER SI UN NOMBRE EST FORT OU NON
- SUPPRIMER LES DOUBLONS D'UNE LISTE
- TROUVER LA SOMME DES ÉLÉMENTS DE CHAQUE LIGNE ET
- COLONNE D'UNE MATRICE
- MANIPULER UNE CHAÎNE DE CARACTÈRE
- UTILISER LES FONCTIONS RÉCURSIVES
- UTILISER LES TUPLES

Introduction au langage Python

- INTRODUCTION À PYTHON
- L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL PYTHON
- CRÉER UN FICHIER ET L'EXÉCUTER AVEC PYTHON

Notions fondamentales en Python

- MOTS-CLÉS ET IDENTIFICATEURS EN PYTHON
- INSTRUCTIONS, INDENTATION ET COMMENTAIRES EN PYTHON
- LES PRINCIPAUX TYPES DE DONNÉES
- PRÉSENTATION DES VARIABLES
- ENTRÉE / SORTIE EN PYTHON : FONCTIONS INPUT() ET PRINT()

Les structures de contrôle

- LES OPÉRATEURS EN PYTHON
- LES INSTRUCTIONS IF-ELSE EN PYTHON
- LES BOUCLES EN PYTHON
- CRÉER DES CONDITIONS PYTHON COMPLEXES
- CONVERTIR UNE BOUCLE FOR IMBRIQUÉE EN UNE
- SIMPLE

LES FONCTIONS

- INTRODUCTION AUX FONCTIONS PYTHON
- DÉFINITION ET SYNTAXE DES FONCTIONS
- NOTIONS AVANCÉES SUR LES PARAMÈTRES ET ARGUMENTS
- ARGUMENTS *ARGS ET **KWARGS
- CONTRÔLE DES VALEURS DE RETOUR D'UNE FONCTION
- LA PORTÉE DES VARIABLES EN PYTHON
- LA FONCTION YIELD
- QUELQUES FONCTIONS UTILES

LES DIFFÉRENTS TYPES DE DONNÉES

- LES CHAÎNES DE CARACTÈRES
- LES LISTES
- LES TABLEAUX - MODULE ARRAY
- LES TUPLES
- LES ENSEMBLES
- LES DICTIONNAIRES
- LES MATRICES
- RÉCAPITULATIF

Cas pratique 2

- EFFECTUER DES OPÉRATIONS DE LECTURE SUR DES FICHIERS
- EFFECTUER DES OPÉRATIONS D'ÉCRITURE SUR DES FICHIERS
- GÉRER LES ERREURS
- MANIPULER LES DATES
- GÉNÉRER UN MOT DE PASSE ALÉATOIRE

Manipulation de fichiers avec Python

- Introduction à la manipulation de fichiers
- Opérations sur les fichiers
- Échange de données avec le module JSON
- Autres méthodes pour la gestion des fichiers

La gestion des erreurs en Python

- INTRODUCTION À LA GESTION D'ERREURS OU D'EXCEPTIONS
- GÉRER LES EXCEPTIONS AVEC TRY, EXCEPT, ELSE ET FINALLY
- LISTE DES EXCEPTIONS

Modules standards et paquets Python

- LES MODULES ET PAQUETS
- MODULES MATH, RANDOM ET STATISTICS
- LES MODULES DATETIME, TIME ET CALENDAR
- MODULE RE : EXPRESSIONS RÉGULIÈRES OU RATIONNELLES

CAS PRATIQUE 3

- CRÉER UNE CLASSE COMPTEBANCAIRE
- UTILISER L'HÉRITAGE DES CLASSES
- UTILISER LE POLYMORPHISME
- SIMULER LE TIRAGE D'UNE LOTERIE
- UTILISER LES DÉCORATEURS

POO : NOTIONS FONDAMENTALES

- INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET EN PYTHON
- CONSTRUCTEURS ET DESTRUCTEURS
- CLASSES, OBJETS ET ATTRIBUTS
- GÉRER LA VISIBILITÉ DES MEMBRES DE CLASSES

POO : NOTIONS AVANCÉES

- HÉRITAGE
- POLYMORPHISME
- SURCHARGE DES OPÉRATEURS
- ITÉRATEURS ET GÉNÉRATEURS
- LISTES DES MÉTHODES UTILES

Sujets avancés

- LES MÉTACLASSES
- LES DÉCORATEURS
- LES ITÉRATEURS AVANCÉS
- INSTRUCTION ASSERT
- CONCLUSION

MODULE : RÉSEAU ET SÉCURITÉ – INITIATION

Ce module vous permettra d'acquérir les bases indispensables en réseaux informatiques et sécurisation.
Vous découvrirez le fonctionnement des communications HTTP, les principaux modèles réseau (OSI et TCP/IP), et les notions fondamentales de sécurité des échanges.
Le parcours alterne modules interactifs, quiz de validation et supports pédagogiques illustrés.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre le fonctionnement du protocole HTTP (requêtes, réponses, sessions).
- Appréhender les concepts fondamentaux des réseaux informatiques.
- Découvrir les modèles réseau OSI et TCP/IP, leurs couches, et leurs rôles.
- Identifier les vulnérabilités réseau et les premiers réflexes de sécurisation.
- Sensibiliser aux principes de sécurisation des communications.

Format du module :

7 heures 30 minutes d'apprentissage e-learning, incluant :

- 4 modules pédagogiques interactifs.
- 20 leçons d'apprentissage guidées.
- Quiz d'évaluation à la fin de chaque module.
- 8h30 de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Validation d'un quiz final de connaissances.
- Travaux pratiques courts (exemples d'analyse de sessions réseau simulées).
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (2H).

PROGRAMME DÉTAILLÉ JAVA

LES CONCEPTS HTTP FONDAMENTAUX

- INTRODUCTION AU HTTP
- REQUÊTE, RÉPONSE ET SESSION HTTP
- EVOLUTION DU HTTP
- LE CACHE HTTP
- LES REDIRECTIONS HTTP
- LES COOKIES HTTP
- LA NÉGOCIATION DE CONTENU HTTP
- LES REQUÊTES CONDITIONNELLES HTTP

HTTP ET MODÈLES RÉSEAUX

- LES MODÈLES RÉSEAUX OSI ET TCP/IP
- TCP, LE PROTOCOLE DE CONTRÔLE DE TRANSMISSION
- IP, LE PROTOCOLE INTERNET
- LE PROTOCOLE SPDY
- LE PROTOCOLE QUIC
- UDP, LE PROTOCOLE DE DATAGRAMME UTILISATEUR

HTTP ET SÉCURITÉ

- LES CHAÎNES - API STRING
- LES CHAÎNES - STRINGBUFFER ET STRINGBUILDER
- LES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

ANNEXES

- ANNEXE 1 : LISTE DES EN-TÊTES HTTP
- ANNEXE 2 : LISTE DES CODES DE STATUT HTTP

PROGRAMME DÉTAILLÉ : GIT ET GITHUB

Dans ce module, vous serez initié au fonctionnement des systèmes de gestion de version avec Git et à l'utilisation de GitHub pour la gestion collaborative de projets.
Vous apprendrez à créer, gérer et versionner vos dépôts en local, puis à travailler efficacement avec des dépôts distants hébergés sur GitHub, en suivant les bonnes pratiques professionnelles du développement collaboratif.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les bases du système de gestion de version Git.
- Créer, initialiser et gérer des dépôts Git en local.
- Utiliser les principales commandes Git : init, clone, add, commit, push, pull, merge.
- Travailler avec des branches, résoudre les conflits et organiser un historique de projet propre.
- Collaborer efficacement à l'aide de GitHub : création de dépôts distants, pull requests, gestion des contributions.
- Appliquer les bonnes pratiques de travail collaboratif en environnement de développement partagé.

Format du module :

4 heures d'apprentissage e-learning, incluant :

- 1 module interactif soit 10 leçons d'apprentissage

+

2h de cours interactifs en visioconférence avec un professeur.

Validation du module :

- Validation d'un quiz final de connaissances.
- Travaux pratiques courts (exemples d'analyse de sessions réseau simulées).
- Débriefing final obligatoire en visioconférence avec le professeur (1H).

PROGRAMME DÉTAILLÉ : GIT ET GITHUB

LOGICIELS GIT ET GITHUB

- PRÉSENTATION DE GIT ET DE GITHUB
- INSTALLATION DE GIT
- FONCTIONNEMENT DE BASE DE GIT
- CRÉER UN DÉPÔT GIT
- MODIFIER UN DÉPÔT GIT
- ANNULER DES ACTIONS ET CONSULTER L'HISTORIQUE GIT
- COMPRENDRE LES BRANCHES GIT
- FUSION ET REBASAGE
- GÉRER DES DÉPÔTS DISTANTS
- DÉCOUVERTE DE GITHUB

Pourquoi nous choisir ?

Organisme certifié Qualiopi

Nous garantissons un haut niveau de qualité pédagogique et organisationnelle reconnu par l'État français.

Centre d'examen agréé RNCP 37873

Notre centre de formation est habilités à organiser les sessions d'examen pour le titre professionnel "Concepteur Développeur d'Applications

Partenaire France Travail & OPCO

La formations peut être financées par France Travail, les OPCO d'entreprise et d'autres dispositifs publics.

Accompagnement sur-mesure

Chaque apprenant bénéficie d'un suivi personnalisé pour maximiser ses chances de réussite et d'insertion professionnelle.

Comment vous inscrire ? 🤔

1. **Candidature en ligne**
   Postulez avec une courte lettre de motivation et vos informations. Les places partent vite, postulez au plus tôt.

2. **Entretien de 30 minutes**
   Échangez avec notre équipe sur votre parcours, vos objectifs et posez toutes vos questions.

3. **Quiz technique**
   Passez un quiz pour évaluer vos connaissances et votre capacité à apprendre en mode intensif.

4. **Financement et pré-travail**
   Choisissez votre financement, puis démarrez le pré-travail (40 heures de formation).

FAQ

À qui s'adresse cette formation ?

À formation s'adresse aux débutants, aux personnes en reconveation professionnelle, ausqu'aux dèveloppeurş souhaitant renforcer leurs compètences en PHP, MySQL, HTML. CSS, JavaScript, Photoshop et Web Design.

Quel est le niveau requis pour s'inscrire ?

Aucun prérequis technique n'est nécessaire. Une bonne motivation et une implication réguliére sont essentielles pour réussir.

Quels langages et outils vais-je apprendre ?

Vous apprendrez PHP, M:SQL, HTML5, CSS3, JavaSciipt, alnsi que des bases solides en Web Design (Photoshop, UX/UI Design).

Comment se déroule la formation ?

La formation combine e-learning, modules interactifs, exercices pratiques et visioconférences régulières avec un formateur expert.

Easy Learn

Merci pour votre confiance !

Notre équipe est à votre disposition

- **par téléphone 01.89.62.39.19**
- **ou par mail contact@easy-learn.academy**