

## OBJECTIFS DE FORMATION

### Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité :

- Maquetter une application
- Développer une interface utilisateur de type desktop
- Développer des composants d'accès aux données
- Développer la partie front-end d'une interface utilisateur Web
- Développer la partie back-end d'une interface utilisateur Web

### Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité :

- Concevoir une base de données
- Mettre en place une base de données
- Développer des composants dans le langage d'une base de données

### Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité :

- Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement
- Concevoir une application
- Développer des composants métier
- Construire une application organisée en couches
- Développer une application mobile
- Préparer et exécuter les plans de tests d'une application
- Préparer et exécuter le déploiement d'une application

## PRÉREQUIS

- Bac +2 en informatique (BTS, DUT, DWWM...) et avoir exercé des missions de développeur
- Goût pour la technique et adaptabilité permanente aux évolutions technologiques
- Pratique de l'anglais technique souhaitable
- Aptitudes relationnelles, rédactionnelles et techniques

## DIPLÔME

- Titre Professionnel Concepteur Développeur d'Applications - RNCP 31678 - Bac +3
- 1 passage de certification éditeur offert au choix : Java Foundations, PHP...

## MODALITÉS, MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Formation en alternance - Contrat d'apprentissage ou de professionnalisation
- Formation délivrée en présentiel ou présentiel à distance\* : l'acquisition des connaissances se fera aussi bien en centre de formation que pendant les semaines en entreprise. Le contenu peut varier en fonction de l'évolution des technologies et du niveau de l'apprenant
- Le formateur alterne entre méthode\*\* démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation)

Variables suivant les semaines de formation, les moyens pédagogiques mis en œuvre sont :

- Ordinateurs PC, connexion Internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Plateforme de suivi, d'accès aux supports de cours et exercices et de modules e-learning

\* nous consulter pour la faisabilité en distanciel  
\*\* ratio variable selon le cours suivi



## COMPÉTENCES ET TECHNOLOGIES ABORDÉES

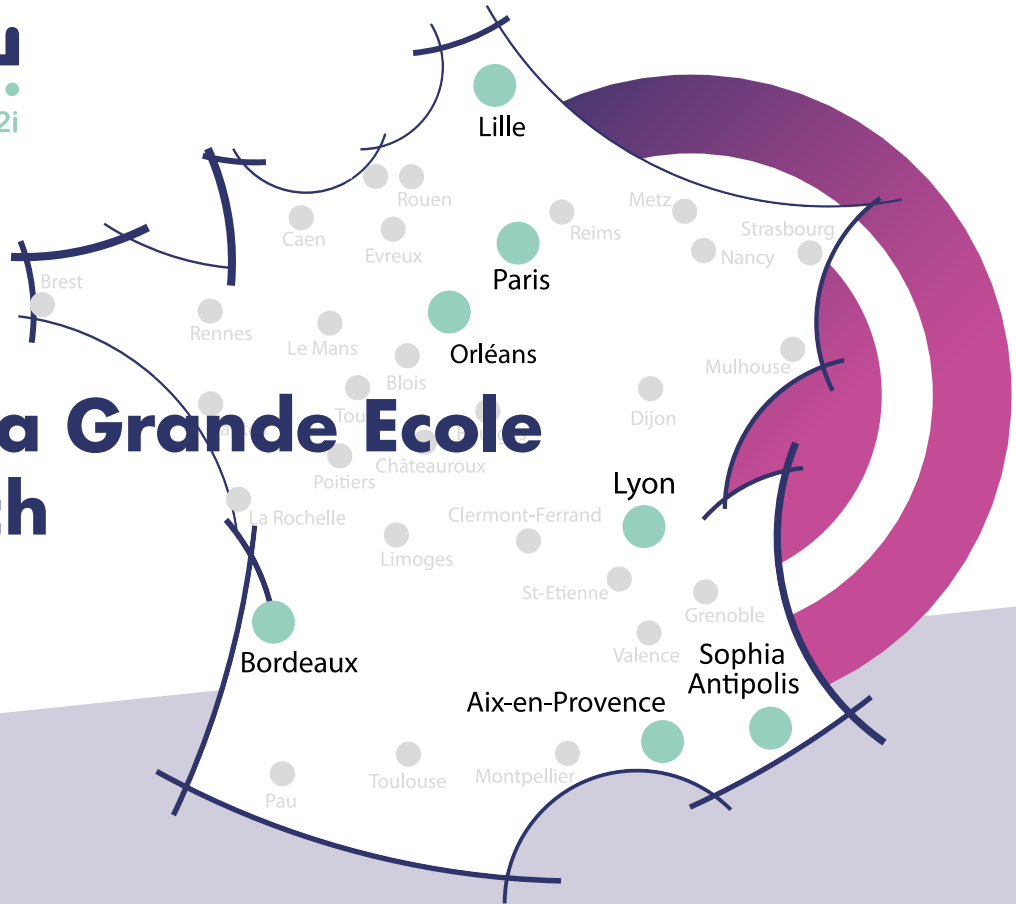
MODULE	DURÉE (heures)
<b>Gestion de projet agile</b> Rappel cahier des charges Maquetter une application Collaborer à la gestion d'un projet informatique Organiser l'environnement de développement Chiffrage / Planning (GANTT) / Gestion d'équipe Méthode SCRUM	21
<b>UX Design / UI</b> Présentation de l'UX Design Identifier les utilisateurs (création de persona) Atelier d'idéation (hiérarchiser l'information en fonction du persona principal) Prototypage (Adobe XD)	14
<b>Modélisation UML</b> Introduction à UML (principes, historique) L'analyse des besoins Les diagrammes de Cas d'Utilisation Les scenarios, les maquettes et diagrammes Le pattern Entity-Control-Boundary Le diagramme de déploiement Les AGL (Atelier de Génie Logiciel)	35
<b>Conception de BDD</b> Rappel des concepts BDD relationnels Les différentes architectures Client/Serveur Modéliser une BDD-R avec la méthode Merise Créer et gérer une Base de Données	14
<b>MySQL</b> Rappel des fondamentaux MySQL Implémentation et exploitation d'une BDD Procédure stockée et vues Administrer les paramètres avancés d'une base de données MySQL Optimiser les requêtes Identifier les goulots d'étranglement	21
<b>JavaScript</b> Rappel des fondamentaux JavaScript Notions avancées sur les fonctions Expressions régulières Présentation et manipulation du DOM Gestion des événements et cookies L'élément CANVAS Interagir avec un serveur Web (Fetch, Json, Ajax) POO JavaScript	35
<b>ReactJS</b> Les composants fonction Gestion des props Les vues avec JSX Les composants objet Gestion de l'état d'un composant Découpage d'une application en composants unitaires Le routage avec React Appels asynchrones avec Fetch et Axios	35
<b>React Native</b> Développer et publier une application mobile native Android et iOS sur les stores Programmer avec React Native Gérer l'état avec Redux Gérer l'environnement et les outils de développement mobile	35

MODULE	DURÉE (heures)
<b>Node.js &amp; MongoDB</b> Anticiper et développer asynchrone dans un environnement multi-utilisateur Identifier les API fondamentales fournies par Node.js Décrire NPM et la modularité, de façon approfondie Utiliser les modules Express et Socket.IO Décrire le fonctionnement de MongoDB L'installer et le configurer Accéder aux données depuis Node.js Mettre en œuvre la réplication Stocker et interroger la donnée Indexer, répliquer et faire le Sharding Réaliser des API REST et les tester	35
<b>JavaScript &amp; Web API</b> Vérifier la disponibilité des API sur le navigateur Utiliser les Service Worker, Push notifications, IndexedDB Mettre en cache les ressources pour une utilisation hors ligne Configurer un site pour l'installer en tant que PWA (Progressive Web App)	35
<b>PHP procédural et objet</b> Rappel des fondamentaux PHP & PHP OO Les Interfaces et l'héritage Les design patterns Les DTO Le pattern DAO FPDF	35
<b>Symfony</b> Décrire les concepts importants du framework Symfony Installer et afficher des pages Web dynamiques avec Twig Les formulaires, la sécurité et le cache HTTP Utiliser et gérer les outils majeurs de Symfony	35
<b>Symfony &amp; Testing</b> Configurer PHPUnit Tester ses méthodes avant de les développer - TDD (Test Driven Development) Tester fonctionnellement son application Symfony - BDD (Behaviour Driven Development) Industrialisation des tests avec Github - CI (Continuous Integration)	35
<b>Déploiement d'applications sur AWS</b> Reconnaître les concepts fondamentaux du Cloud computing Présentation d'AWS Implémenter un Cloud hybride Gestion et savoir-faire de l'automatisation Déployer des ressources de différents frameworks (Node.js, Angular, React, PHP procédural, PHP OO, Symfony) de manières automatisées	35
<b>Examens</b> Préparation Epreuves	35

## LES PLUS DE 2i TECH ACADEMY

- Une formation animée par des formateurs experts dans leur métier
- ACADEMIIC, une plateforme e-learning pour consolider ses connaissances dans les domaines techniques et bureautique
- Studea et Teams Education, des plateformes de suivi pédagogique
- Une pédagogie innovante et active issue de la neuro-pédagogie autour de projets
- Des outils de validation des acquis : Etude de cas, Quizz...
- Un passage de Certification éditeur **OFFERT**

# Rejoins la Grande Ecole de la Tech



	FILIÈRE DEVOPS	FILIÈRE CYBER	FILIÈRE DÉVELOPPEMENT
Bac +5	5 <sup>ème</sup> année Consultant(e) DevOps <i>Ouverture en 2023</i>	5 <sup>ème</sup> année Manager Cybersécurité	5 <sup>ème</sup> année Manager de Projets Digital et Big Data
	4 <sup>ème</sup> année Consultant(e) DevOps <i>Ouverture en 2023</i>	4 <sup>ème</sup> année Manager Cybersécurité	4 <sup>ème</sup> année Manager de Projets Digital et Big Data
Bac +3	3 <sup>ème</sup> année Administrateur(trice) Système DevOps	3 <sup>ème</sup> année Administrateur(trice) d'Infrastructures Sécurisées	3 <sup>ème</sup> année Concepteur(trice) Développeur(euse) d'Applications 3 <sup>ème</sup> année Concepteur(trice) Designer UI
Bac +2	2 <sup>ème</sup> année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux	2 <sup>ème</sup> année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux	2 <sup>ème</sup> année Développeur(euse) Web & Web Mobile
	1 <sup>ère</sup> année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux	1 <sup>ère</sup> année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux	1 <sup>ère</sup> année Développeur(euse) Web & Web Mobile
	Baccalauréat scientifique ou technique ou expérience équivalente		

Admissions parallèles

© Février 2022 - 2i Tech Academy - Crédits photos : Getty Images - Document non contractuel - Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées sans préavis - NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE

