<

Référentiel Formation et Évaluation

|  |
| --- |
| front-end developer  |

|  |
| --- |
| front-end developer  |

Fiche technique

|  |  |
| --- | --- |
| DOMAINE | Technologies de l’Information et de la Communication |
| LIGNE DE PRODUITS | Communicatique |
| PRODUIT | Front-end Developer |
| CODE PRODUIT | QE ??? |
| TYPE DE DOCUMENT | Référentiel formation et évaluation |
| COMITÉ DE RÉDACTION | Olivier CÉRÉSSIA,Formateur à bf.cepegra.Jean ROUSSEAUConseiller pédagogique à la Division Études et Développement, Service Développement des Produits. |
| COMITÉ D’APPROBATION | Cédric ROLAND,Gestionnaire pédagogique à bf.cepegra. |
| VERSION | 1 |
| DATE DE PUBLICATION | Date de la dernière publication |

Table des matières

[Avant-propos 3](#_Toc358635567)

[Description de la formation 3](#_Toc358635568)

# Avant-propos

L’appellation « Front-end Developer», au masculin, est utilisée à titre épicène dans l’ensemble du document afin d’en faciliter la lecture.

### Qu’est-ce qu’un référentiel formation et évaluation ?

Le présent document décrit de manière détaillée les unités qui composent la formation.

Le référentiel formation et évaluation est destiné aux différents acteurs de la formation ainsi qu’à tous ceux qui souhaitent connaître de façon précise les objectifs ainsi que les modalités pédagogiques de la formation, telles que les prérequis nécessaires et les procédures d’évaluation. Il contribue notamment à la lisibilité du dispositif de formation et facilite l’établissement d’un contrat clair entre le centre de formation et le stagiaire.

Le référentiel formation et évaluation est structuré autour des unités suivantes :

* Les modules ressources (MR) qui visent l’acquisition de savoirs et d’aptitudes spécifiques mobilisables dans l’exercice des compétences professionnelles liées au métier.
* Les modules de formation qualifiants (MQ), qui préparent à l’exercice des activités clés du métier. Ces modules sont construits autour de séquences de formation qualifiantes (SQ) visant l’acquisition des compétences du métier.
* Les modules d’intégration (MI) qui permettent l’intégration des activités et compétences du métier.

### Considérations pédagogiques et techniques

* *À propos de l’architecture de formation*
* L’architecture de formation est le schéma qui représente la structuration pédagogique de la formation en modules et les liens minimaux entre les modules ou groupes de modules. Le découpage de la formation met en évidence les modules du parcours métier (cœur de métier) et les modules du parcours extension (non cœur de métier) obligatoires (trait plein) ou optionnels (pointillés).

La durée d’un module est le temps nécessaire à la mise en œuvre, pour un stagiaire, des activités relatives à l’apprentissage, des activités d’évaluation formative et des épreuves certificatives.

La durée de la formation est la durée nécessaire pour réaliser le parcours métier. Ce dernier rassemble les modules cœur de métier ainsi que les autres activités définies dans le cahier des charges de la formation.

* *À propos des compétences professionnelles spécifiques et transversales*

Chaque module qualifiant décrit les compétences professionnelles à acquérir :

* + les compétences professionnelles spécifiques libellées dans un caractère normal sont celles qui font l’objet d’apprentissages nouveaux au sein des séquences qualifiantes du module.
	+ les compétences professionnelles spécifiques mentionnées en italiques ont déjà été apprises dans une séquence antérieure et sont appelées à être exercées dans un contexte nouveau.
	+ les compétences professionnelles transversales sont citées à titre indicatif. Elles sont mobilisées au travers des différentes mises en situation concrètes et actives proposées au sein du module.
* *À propos des objectifs spécifiques de formation*

Chaque séquence de formation décrit les objectifs spécifiques à atteindre :

* + les objectifs spécifiques mentionnés en caractère normal sont ceux qui font l’objet d’un apprentissage nouveau.
	+ les objectifs spécifiques libellés en italique ont déjà été appris dans une séquence antérieure et sont appelés à être exercés dans un contexte nouveau.
* *À propos des modalités pédagogiques*

Chacun des modules et séquences mentionne diverses modalités pédagogiques, telles que des méthodes et supports didactiques. Ces indications ne sont citées qu’à titre d’exemple et n’ont pas l’ambition d’être exhaustives. Les formateurs sont d’ailleurs amenés à les adapter et à les développer de manière continue (mise à jour des notes de cours, création de nouveaux exercices et supports de formation, …) afin de répondre à la diversité des situations de formation rencontrées.

Par ailleurs, chaque séquence de formation mentionne également les locaux nécessaires à son organisation. Dans ce cadre, il nous semble opportun de préciser les termes génériques qui seront utilisés.

* Par ‘salle informatique’, nous entendons un ensemble de dix à douze stations de travail Mac ou PC. Il s’agit de stations conçues pour réaliser des travaux d’infographie ; elles sont donc par conséquent architecturées autour de composants performants et sont équipées d’écrans de grande dimension, de tablettes graphiques ainsi que de périphériques professionnels tels que scanners, appareils photos digitaux et imprimantes A4 et A3 (couleur et noir et blanc).
* Les stations de travail sont équipées de logiciels d’infographie, de bureautique, d’éditeurs spécialisés (pour la conception de wireframes, de code et d’animations), de plusieurs navigateurs, de solutions de testing et d’un serveur Web local.
* Ces machines sont connectées à un réseau local rapide et bénéficient d’un accès Internet à large bande. Le formateur dispose, bien entendu, d’une station de travail du même type ainsi que d’un projecteur et/ou d’un équipement logiciel lui permettant de projeter son cours sur tous les écrans de la salle. Par ailleurs, la salle informatique dispose d’un tableau et/ou d’un flipchart.
* Par ‘salle de réunion’, nous entendons un local équipé, bien entendu, de tables et de chaises. Le formateur dispose également d’une station de travail du même type que celles de la salle informatique ainsi que d’un projecteur. Par ailleurs, l’équipement de la salle de réunion comprend un tableau et/ou un flipchart.
* Vu l’usage intensif qui est fait des salles, celles-ci sont équipées de divers dispositifs visant à offrir un confort de travail suffisant à ses usagers : sièges et bureaux ergonomiques, stores occultant, climatisation, …
* *À propos des modalités d’épreuve*

Les critères identifiés dans le référentiel d’évaluation sont des critères minimaux. Cela signifie que, s’ils ne sont pas rencontrés, ils conduisent à la non-réussite de l’épreuve dans son ensemble.

Les indicateurs permettent à l’évaluateur de répondre à la question : « à quoi vais-je voir que le critère est respecté ? ». Lors de la correction de l’épreuve, des seuils de tolérance (marges d’erreurs) leur sont attribués en fonction des tâches réalisées.

Les ‘critères de perfectionnement’ ne conditionnent pas la réussite d’une épreuve. Ils servent à déterminer, à titre indicatif, une qualité particulière non évaluée par les autres critères.

# Description de la formation

### Description de « l’emploi-métier » [[1]](#footnote-1)

Le Front-end Developer est chargé de concevoir et de réaliser des sites Web en exploitant des langages tels que HTML, CSS et Javascript ainsi que les CMS tels que WordPress.

Son rôle est essentiellement technique, orienté vers la production de code dans les langages pré-cités pour offrir aux utilisateurs finaux un produit Web facilement utilisable sur le navigateur de n’importe quel périphérique (mobile ou non).

Des notions d’ergonomie et de graphisme sont des compétences qui apportent plus de profondeur au profil de Front-end developer puisque, dans la chaîne de production d’un site Web, il est le maillon qui va traduire le travail des créateurs graphiques d’interfaces utilisateurs (Ux/Ui designers) pour l’offrir aux back-end developers.

Le Front-end Developer doit donc comprendre comment le travail graphique est réalisé mais aussi quel impact son travail va avoir sur le travail du back-end developer.

### Quel genre de Front-end Developer forme-t-on ?

Tenant compte de ces observations, la formation de Front-end Developer peut naturellement être envisagée de différentes manières. Nous avons choisi d’axer la formation sur les considérations suivantes.

* La formation est essentiellement technique, ce qui constitue le fondement du métier d’un Front-End Developer. Les langages HTML, CSS et surtout Javascript sont vus en profondeur. Le Javascript connaît un succès encore grandissant et son apprentissage constitue un passage important de la formation de Front-end Developer, que ce soit à travers sa syntaxe originelle (vanilla Js) ou des Frameworks Javascript comme Vue.js.
* Nous formons des Front-end Developers qui seront au courant de la place qu’ils occupent dans la « chaîne » de production d’un site Web. Ils sont donc capables de dialoguer avec un designer ou un back-end developer.
* La formation permettra aux Front-end Developers d’occuper une place dans une entreprise de n’importe quelle taille. Il sera également possible pour le Front-end Developer d’être indépendant à l’issue de la formation.
* La formation est relativement longue et est destinée à des candidats possédant le profil type observé en entreprise et possédant déjà un bon bagage technique en informatique, une bonne connaissance de l’anglais et de l’anglais techniques, un bon sens logique, des notions de base en algorithmique et un peu de créativité.

### Objectifs de la formation

* Développer les compétences professionnelles nécessaires pour assurer la conception, la réalisation et la modification d’un site Web.
* Développer les compétences transversales nécessaires à l’exercice du métier, au sein d’une équipe pluridisciplinaire et sous la direction d’un chef de projet.

### Prérequis d’entrée en formation

* Formation et/ou expérience professionnelle en graphisme.
* Utilisation courante d’un ordinateur sous système d’exploitation Windows ou Mac OS.
* Utilisation avancée de logiciels professionnels de dessin et traitement graphique en mode bitmap (Adobe Photoshop) et vectoriel (Adobe Illustrator).
* Excellente connaissance du français oral et écrit.
* Compréhension de l’anglais écrit dans les domaines de l’informatique et de l’infographie.
* Intérêt démontré pour Internet et le métier de Webdesigner.

### Programme de formation[[2]](#footnote-2)

Le programme de formation comprend, 7 modules Ressource, 4 modules qualifiants et 1 module d’intégration.

#### Modules ressources

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MR01/R27 Conception graphique pour le Web | : | 140 h |
| MR02/R Conception et architecture des sites Web | : | 21 h |
| MR03/R Notions de base en PHP | : | 21 h |
| MR04/R Droits d’auteur | : | 7 h |
| MR05/R Statuts d’indépendant et salarié | : | 7 h |
| MR06/R Accessibilité pour le Web | : | 7 h |
| MR07/R Référencement | : | 7 h |

#### Modules qualifiants

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MQ01/Q35 Réaliser une newsletter | : | 70 h |
| MQ02/Q Réaliser un site Web | : | 420 h |
| MQ03/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS | : | 140 h |
| MQ04/Q41 Stage d’achèvement de formation en entreprise | : | 210 à 280 h |

#### Module d’intégration

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MI01/I09 Concevoir et réaliser un site Web | : | 140 h |

### Durée de la formation[[3]](#footnote-3)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Durée de la formation (hors stage) | : | 1001 h |

### Reconnaissance des acquis de la formation

* Certificat de compétences acquises en formation après la réussite de modules qualifiants.

### Architecture du parcours de formation

Ce schéma représente les étapes à suivre tout au long d’un parcours complet de formation.



### Correspondance avec le Profil Formation du Service francophone des Métiers et des Qualifications

Néant

# MR01/R27 Conception graphique pour le Web

Sur le plan graphique, le Web impose certaines contraintes et a développé ses propres codes. Chaque création exige de concevoir et de mettre en œuvre des concepts originaux, voire innovants. Ainsi, à travers les différentes étapes de la conception d’un site Web, le Front-end Developer devra faire preuve d’une grande créativité fonctionnelle, esthétique et technique. L’expression de sa créativité est d’autant plus nécessaire que les contraintes se multiplient.

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global du module

Concevoir, sur le plan graphique, des newsletters, des sites Web, des bannières publicitaires en respectant un certain nombre de contraintes et en assurant une plus-value en matière de créativité.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Comprendre les spécificités graphiques du medium.

#### Aptitudes

* Réaliser des créations graphiques en intégrant différentes contraintes : charte graphique, formats, poids, pertinence fonctionnelle, ergonomie, délais...

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 133 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : 7 h |
| Durée totale | : 140 h |

### Modalités pédagogiques

Ce module transversal est réparti au sein des modules qualifiants : Réaliser une newsletter (MQ02/Q35), Réaliser un site Web (MQ0/Q), Réaliser un site Web avec un CMS (MQ05/Q91).

#### Méthodes

Exposé, exercices, individuels et de groupe, consistant à produire un délivrable selon un briefing.

#### Supports didactiques

Ouvrages, supports en ligne et presse spécialisée…

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Maté**r**iel et matériaux : néant.

### Modalités d’épreuve et d’évaluation

Ce module ressource fera l’objet d’évaluations formatives successives. L’évaluation certificative sera organisée dans le cadre du module Réaliser un site Web avec un CMS (MQ05/Q91).

#### Situation d’épreuve

Réalisation pratique d’une conception graphique (délivrable).

#### Tâches à réaliser

Réaliser une conception graphique (par exemple : maquette, bannière publicitaire, newsletter, site Web dynamique…) mettant en œuvre une approche créative tout en respectant les contraintes du briefing. Présenter son travail au groupe et au formateur.

#### Conditions de réalisation

Le travail est réalisé seul.

#### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| Le délivrable est pertinent | * Le délivrable respecte les contraintes techniques du briefing
* Le délivrable respecte les contraintes stratégiques du briefing (objectif, public cible, identité, message…)
 | Tous les indicateurs sont satisfaits |
| Le délivrable est créatif | * Le délivrable met en œuvre des solutions esthétiques
* Le délivrable met en œuvre des solutions fonctionnelles
 | Tous les indicateurs sont satisfaits |
| L’épreuve est réussie si les deux critères sont satisfaits. |

# MR02/R Conception et architecture des sites Web

La création d’un site Web est un travail long, complexe et coûteux. Il est généralement réalisé au sein d’une équipe pluridisciplinaire, en collaboration avec le maître d’ouvrage (client). Afin de formaliser et d’optimiser la démarche, les professionnels du Web mettent en œuvre une série de stratégies méthodologiques. Le Webdesigner doit connaître ces méthodes, comprendre les objectifs et enjeux de chaque étape et situer avec pertinence son rôle et celui de ses collègues..

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global du module

Structurer la conception d’un projet Web dans sa globalité, y compris l’architecture, le système de navigation et les wireframes du site Web

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Citer et expliquer les étapes du processus de fabrication d’un site qui forment le cycle de vie du projet Web.
* Pouvoir associer à chaque étape les tâches, difficultés, enjeux et documents à produire.
* Comprendre le fonctionnement des systèmes narratifs hypertextuels sur le Web.

#### Aptitudes

* Sur base d’un cahier des charges, rassembler et créer une liste des contenus et fonctionnalités potentielles.
* Procéder au tri, au découpage et au classement logique et hiérarchique des contenus et fonctionnalités en tenant compte des priorités exposées dans le cahier des charges.
* Après avoir exploré plusieurs pistes, créer une architecture hypertextuelle et un système de navigation donnant accès de manière optimale aux contenus et fonctionnalités du site.
* Choisir la nomenclature des chapitres et rubriques du site.
* Optimiser l’architecture virtuelle et le système de navigation du site en prenant en compte les caractéristiques techniques, le volume et la fréquence des mises à jour.
* Optimiser l’architecture virtuelle et le système de navigation du site en prenant en compte les préceptes des sciences cognitives, de l’ergonomie et de « l’usabilité » et notamment en envisageant différents scénarios utilisateur et logiques de navigation.
* Réaliser, à l’aide d’un logiciel graphique, une représentation visuelle et claire de l’architecture du site, avec ses différents niveaux.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 21 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 21 h |

# MR03/R Notions de base en PHP

Le Front End Developer est amené à collaborer fréquemment avec le Web développeur. Pour favoriser cette collaboration, la compréhension du travail de son collègue ainsi qu’une connaissance minimale du langage qu’il utilise (dans le cadre de la formation, nous avons retenu le langage PHP) sont requises. Les notions acquises dans ce module ressource seront mobilisées dans le cadre du module qualifiant consacré aux CMS (MQ05/Q91).

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global du module

Comprendre et coder la syntaxe élémentaire de PHP.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Identifier et comprendre les principes et mécanismes des langages et applications côté serveur.
* Comprendre la structure, le fonctionnement et la logique d’une application.
* Connaître les bonnes pratiques de codage : prévoir des messages d’erreur, utiliser des éléments de bibliothèque pour optimiser le code, commenter et documenter son code.

#### Aptitudes

* Mettre en œuvre et explorer les possibilités et spécificités de PHP en tant que langage de programmation Web : insertion de PHP dans la page, syntaxe (divers types de données, instructions, variables, opérateurs), fonctions et appels de fonctions, transfert et récupération de données (via l’url ou un formulaire), tests conditionnels et boucles, gestion de données matricielles (array), commentaires…
* A l’aide d’un éditeur spécialisé, créer ou modifier de petites applications en code source : intégrer du contenu à la volée (include), récupérer les données d’un formulaire, valider un formulaire côté serveur, tester le navigateur client en analysant les paquets de requêtes, envoyer un email à partir d’un script côté serveur, créer et lire des cookies…
* Sécuriser un dossier côté serveur (restriction d’accès).
* Prendre en charge l’administration de base d’un serveur Web local.
* Détecter les erreurs, les comprendre et les corriger.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 20 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : 1 h |
| Durée totale | : 21 h |

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Recherche sur un sujet imposé, réunion-discussion.

#### Supports didactiques

Tous les supports pédagogiques distribués durant la formation.

#### Équipement

* Locaux : salle de réunion, salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

### Modalités d’épreuve et d’évaluation

#### Situation d’épreuve

Questionnaire de connaissances.

#### Tâches à réaliser

Répondre à une série de questions mettant en exergue la mémorisation et la compréhension de la matière. A titre indicatif, le candidat est amené à définir des concepts, donner des exemples, expliquer des mécanismes, infirmer ou confirmer des propositions, … En fin d’exercice, il remet le questionnaire à l’examinateur.

#### Conditions de réalisation

L’épreuve est individuelle.

Le questionnaire est complété sous forme manuscrite.

Interdiction d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation.

Interdiction d’accéder à Internet.

#### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| Les réponses sont exactes et précises | * Les éléments de réponse fournis sont conformes au solutionnaire
 | 60% de réponses exactes |
| Les réponses sont complètes | * Tous les éléments du solutionnaire sont présents
 | 60% de réponses complètes |
| L’épreuve est réussie si les deux critères sont satisfaits.. |

# MR04/R Droits d’auteur

Le Front-end Developer est amené à utiliser, éditer, manipuler des médias (vidéos, images, son) venant de sources différentes. Il est important qu’il soit éveillé à l’utilisation de ces différents médias et des règles d’utilisation qui régissent leur utilisation online et offline.

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global du module

Savoir quelles sont les limites d’utilisation d’un média et savoir identifier facilement quels droits les régissent.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Comprendre l’importance des droits d’auteur sur n’importe quelle œuvre.

#### Aptitudes

* Identifier dans quel cadre un média va pouvoir être utilisé.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 7 h |

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Réunion-discussion, travaux de groupe.

#### Supports didactiques

Tous les supports pédagogiques distribués durant la formation.

#### Équipement

* Locaux : salle de réunion, salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

# MR05/R Statuts d’indépendant et salarié

Une fois la formation terminée, le Front-end Developer sera confronté à un choix : intégrer une entreprise et devenir employé, être indépendant complet ou encore avoir un statut mixte d’employé avec une activité complémentaire à côté. Cette formation a pour but de présenter les différentes solutions qui s’offrent à eux.

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global du module

Éveiller le Front-end Developer au statut d’indépendant complet, de salarié et d’indépendant complémentaire ou de travailleur de la Smart.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Avoir connaissance des différentes possibilités qui s’offriront aux Front-end Developers en termes de carrière après la formation
* Savoir quelles démarches entreprendre pour commencer une activité complémentaire ou complète d’indépendant ou de travailleur de la Smart.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 7 h |

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Réunion-discussion, étude de cas.

#### Supports didactiques

Tous les supports pédagogiques distribués durant la formation.

#### Équipement

* Locaux : salle de réunion.
* Matériel et matériaux : néant.

# MR06/R Accessibilité pour le Web

Le Front-end Developer est responsable de la compatibilité des produits Web qu’il crée avec les différents périphériques du marché mais il doit pouvoir également offrir un site accessible pour les personnes qui sont atteintes d’un handicap. En offrant un site Web accessible, le Front-end Developer s’assurera que tous ses utilisateurs profitent d’une expérience plus confortable.

### Prérequis

* Avoir suivi le module MQ01

### Objectif global du module

Pouvoir, techniquement, offrir des produits Web adaptés à tout public et sensibiliser le Front-end Developer aux problématiques rencontrées par les utilisateurs qui ont des besoins spécifiques en termes de navigation et d’accession au contenu produit sur le Web.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Comprendre l’importance d’ouvrir l’accessibilité des produits Web conçus au maximum d’utilisateurs possible.
* Être conscientisé des différents handicaps qui peuvent être une entrave à l’accessibilité sur le Web.

#### Aptitudes

* Mettre en place des solutions techniques adaptées pour offrir un site accessible au plus large public possible.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 7 h |

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Réunion-discussion, étude de cas.

#### Supports didactiques

Tous les supports pédagogiques distribués durant la formation.

#### Équipement

* Locaux : salle de réunion.
* Matériel et matériaux : néant.

# MR07/R Référencement

Le référencement naturel est un processus qui doit être mis en place partiellement (et surtout techniquement) par le Front-end Developer. À travers ce module, il apprendra quelle est l’importance de l’utilisation technique de certaines balises liées directement au référencement. Il apprendra également à mettre en place des solutions analytiques qu’il pourra installer sur les sites Web qu’il aura créés.

### Prérequis

* Avoir suivi le module MQ02

### Objectif global du module

Pouvoir optimiser le code produit par le Front-end Developer afin d’améliorer son référencement naturel et lui donner les clés du référencement de son site sur les moteurs de recherche. Pouvoir également mettre en place une solution analytique sur les sites Web qu’il produira.

### Objectifs spécifiques du module

#### Savoirs

* Savoir quel est l’impact du référencement sur un site Web.
* Connaître les règles élémentaires du référencement naturel.
* Connaître les balises qui ont le plus d’impact sur le référencement naturel.
* Connaître l’impact du déploiement d’une solution analytique sur son site Web.

#### Aptitudes

* Être capable d’optimiser le contenu des balises liées au référencement naturel.
* Pouvoir installer et déployer un code de tracking analytique.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Epreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 7 h |

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Réunion-discussion, étude de cas.

#### Supports didactiques

Tous les supports pédagogiques distribués durant la formation.

#### Équipement

* Locaux : salle de réunion.
* Matériel et matériaux : néant.

# MQ01/Q35 Réaliser une newsletter

### Avertissement

Le W3C prône aujourd’hui l’utilisation des langages HTML5 et CSS3, considérés comme de véritables standards dans le secteur. Toutefois, dans le cadre de la conception d’une newsletter, il est encore nécessaire de maîtriser d’anciennes techniques de mise en page (tableaux invisibles, slicing…) liées aux versions précédentes de l’HTML.

### Contexte professionnel

* Exécuter ses tâches en respectant des délais précis et en veillant à la qualité technique.
* Exécuter ses tâches dans un contexte de productivité soutenue et de recherche de la rentabilité.
* Assumer des tâches techniques périphériques relevant de l’intégration.
* Travailler généralement en équipe et sous la direction du chef de projet.

### Objectif global du module

Réaliser une newsletter compatible avec tous les clients email et webmail du marché en HTML.

### Séquences de formation

#### Compétences professionnelles transversalesResponsabilité, autonomie, sociabilité et complexité du contexte (adaptabilité)

* Faire preuve de logique et d’abstraction.
* Faire preuve de minutie et rigueur dans le soin apporté aux détails.
* Faire preuve d’obstination lors des phases successives de débuggage.
* Faire preuve d’une structuration mentale permettant de manipuler simultanément une grande quantité d’informations.
* Tirer les leçons de ses erreurs.

#### Compétences professionnelles spécifiques

SQ01 Préparer une image pour le Web

SQ02 Coder en HTML

SQ03 Intégrer une newsletter

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 63 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 7 h |
| Durée totale | : 70 h |

## SQ01 Préparer une image pour le Web

Pour réduire le temps de chargement des images, on s’emploie à réduire leur poids à l’aide de différentes techniques. Pour des raisons de mise en page, on procède également à un découpage des images (slicing).

### Prérequis

* Utiliser un logiciel de dessin vectoriel ou bitmap (prérequis d’entrée en formation).

### Objectif global de la séquence

Préparer, découper et optimiser une image en vue de la publier sur le Web.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Aptitudes

* Évaluer la qualité d’une image d’un point de vue esthétique, mais aussi technique (sujet, composition, cadrage, lumière, effets, format, mode colorimétrique, résolution, dimensions, profondeur de couleur, algorithme de compression, poids…).
* Convertir et optimiser une image en vue de sa publication sur le Web en exploitant divers paramètres (dimensions, recadrage, profondeur de couleur, taux de compression…).
* Découper une maquette graphique et exporter les images découpées pour les intégrer en HTML (slicing).
* Créer de la transparence ou un entrelacement dans une image.
* Créer une image d’arrière-plan.
* Créer un gif animé.
* Créer des documents PDF avec Adobe Acrobat.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint - HTML, découverte des concepts et balises principales.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ02 Coder en HTML

Le langage HTML (HyperText Markup Langage) est utilisé pour coder la structure et la présentation des pages Web et des newsletters.

### Prérequis

* néant.

### Objectif global de la séquence

Coder la structure et la présentation d’une page Web en HTML à l’aide d’un éditeur spécialisé.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Aptitudes

* Exploiter les fonctions spécifiques du logiciel : outils d’édition (coloration du code, rechercher/remplacer, correction orthographique…), outils de conversion (codage des caractères, gestion des sauts de ligne…), aide à la saisie des balises et attributs, débugage, scripts intégrés…
* Créer la structure de base d’un document HTML.
* Créer des documents en HTML en respectant la syntaxe et les bonnes pratiques de codage (commentaires, documentation…).
* Créer des paragraphes, titres, citations…
* Formater le texte : taille, police, couleur, graisse…
* Attribuer des couleurs aux différents éléments de la page (arrière-plan, filet, liens…).
* Insérer des images et les paramétrer : dimensions, bordures, texte alternatif, habillage…
* Créer des liens internes ou externes, avec des adresses absolues ou relatives.
* Créer des ancres, des liens mailto ou ftp.
* Créer différents types de listes : ordonnées ou non, définitions…
* Créer des tableaux et les paramétrer : bordure, remplissage, espacement, fusions, alignements…
* Tester le comportement de la page sur différentes plates-formes, configurations et navigateurs afin de vérifier l’affichage correct de la page et le bon fonctionnement des divers éléments. Avoir conscience de l’impossibilité d’obtenir un rendu identique sur toutes les plates-formes. Privilégier un rendu fonctionnel (dégradation progressive).
* Détecter des erreurs de syntaxe et corriger le code manuellement.
* Utiliser des tableaux simples et imbriqués comme outils de mise en page Incorporer les bases du langage CSS pour faciliter l’intégration de certains effets dans les newsletters.
* Mettre en œuvre des techniques d’optimisation de la productivité telles que la réutilisation de fragments de code.
* Configurer un logiciel FTP pour uploader une page ou un site sur un serveur Web.
* Apprendre en surfant. S’informer des démarches des autres Webdesigners en étudiant leur code source.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, démonstration, méthode de découverte portant sur des études de cas.

#### Supports didactiques

PDF « HTML pour les Newsletters ».
Palette Web (couleurs indépendantes des navigateurs).
Liste des erreurs de codage les plus courantes.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ03 Intégrer une newsletter

La réalisation complète d’une newsletter est une tâche complexe. En effet, la difficulté consiste à rédiger (intégrer) un code qui sera interprété par les différents clients email et webmail employés par les destinataires. Or, ces logiciels n’affichent pas tous le code de la même manière.

### Prérequis

* néant.

### Objectif global de la séquence

Réaliser une newsletter sur base d’une maquette et l’optimiser pour différents clients email et webmail.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Aptitudes

* Dresser une liste complète des tâches afférentes à la mission, identifier les priorités, évaluer le temps nécessaires pour réaliser chaque tâche et déterminer des délais globaux.
* Utiliser les ressources d’un réseau local (accès aux serveurs, échange de documents, sauvegarde).
* Vérifier que l’on dispose de tous les contenus rédactionnels et composants nécessaires et qu’ils sont adaptés aux contraintes du Web. Repérer et signaler les contenus rédactionnels et éléments graphiques manquants ou inadaptés.
* Procéder à l’analyse technique des maquettes afin de repérer les difficultés techniques, de mettre en lumière les liaisons qui doivent exister entre les divers composants et de choisir les solutions qui seront mises en œuvre.
* Percevoir les différentes couches qui composent une newsletter : structure générale, mise en forme, liens, images…
* Coder la newsletter dans un éditeur HTML spécialisé.
* Trouver des solutions techniques à l’aide de différentes stratégies de recherche.
* Gérer, classer et archiver de manière adéquate les fichiers en respectant l’architecture technique.
* Procéder de manière logique aux vérifications de compatibilité de la newsletter sur les différents clients et webmail du marché, soit manuellement, soit avec un outil de test automatisé. Réaliser une liste ordonnée d’erreurs, d’incohérences et de dysfonctionnements, sur le plan graphique et fonctionnel (rapport de Bêta test). Apporter les corrections nécessaires.
* Rechercher et éliminer toutes les erreurs dans son propre travail.
* Analyser ses pratiques et tirer des leçons des erreurs commises.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Simulation sous la forme d’études de cas.

#### Supports didactiques

Liste de contrôle de qualité.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## Modalités d’épreuve et d’évaluation

### Situation d’épreuve

Type : mise en situation.

Lieu : salle informatique.

### Tâches à réaliser

1. **Préparation d’images**

Sur la base de consignes précises, préparer des images pour le Web en exploitant diverses techniques : exportation, compression, création d’un arrière-plan, création d’une image transparente, création d’un Gif animé, création d’un slicing.

1. **Réalisation d’une newsletter**

Sur base d’une maquette imposée, réaliser une newsletter en HTML. Le stagiaire doit définir et respecter une architecture technique cohérente. *In fine*, la newsletter doit être hébergée sur le serveur de la classe et testée sur les trois plates-formes précisées lors du briefing.

### Conditions de réalisation

1. **Préparation d’images**

Durée : une heure. Le travail est réalisé seul.

Autorisation d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation et d’exploiter les ressources disponibles en ligne.

1. **Réalisation d’une newsletter**

Durée : 6 heures. Le travail est réalisé seul.

L’épreuve est précédée d’un briefing visant à présenter le projet et à explorer ses difficultés.

Autorisation d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation et d’exploiter les ressources disponibles en ligne.

Autorisation d’utiliser un éditeur HTML spécialisé. Interdiction d’utiliser un éditeur évolué tel que Dreamweaver.

### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| --- | --- | --- |
| La tâche est réalisée complètement | Toutes les images demandées sont réalisées | L’indicateur est satisfait |
| Les fichiers produits sont conformes aux consignes techniques | 90% des fichiers sont réalisés selon les consignes techniques (contraintes de poids, de rendu, nomenclature, emplacement de stockage…) | L’indicateur est satisfait |
| La réalisation de la newsletter est complète | * 80% de la newsletter est réalisée
 | L’indicateur est satisfait |
| Le codage est conforme aux normes | * Le code respecte la syntaxe
* Le code est compatible avec les plates-formes définies lors du briefing
 | Tous les indicateurs sont satisfaits |
| Le codage est propre et bien présenté | * Le code est aéré, indenté, commenté et documenté
* Le code évite les commandes inutiles, répétées et en doublon
 | Un indicateur sur deux est satisfait |
| Le travail est pertinent | * La même nomenclature est utilisée pour tous les fichiers
* Les fichiers sont regroupés par type et rangés dans des dossiers
* La mise en page est fidèle à la maquette : disposition, typographie, couleurs, …
 | Deux indicateurs sur trois sont satisfaits |
| L’épreuve est réussie si les 6 critères sont satisfaits. |

# MQ02/Q Réaliser un site Web

### Avertissement

Le métier de Front-end Developer progresse chaque semaine. Des nouveautés voient le jour, des framework Javascript sont remplacés par d’autres outils. Ce module qualifiant est le module le plus important de la formation et il est composé de plusieurs séquences qui vont avoir une mise-en-œuvre croisée. C’est-à-dire qu’il est probable qu’une séquence soit ouverte en tout début de module et ne soit refermée qu’à la fin des 60 jours du module et, qu’entre temps, d’autres séquences se soient ouvertes et fermées pour venir compléter les compétences de base acquises lors de la première séquence. Il faut voir ce module comme une somme de compétences qu’on va croiser et ajouter progressivement pendant 60 jours et que toutes les séquences vues dans ce module n’ont du sens que parce qu’elles sont découvertes et croisées avec les autres séquences. Tout est donc strictement interdépendant.

### Contexte professionnel

* Exécuter ses tâches en respectant des délais précis et en veillant à la qualité technique.
* Exécuter ses tâches dans un contexte de productivité soutenue et de recherche de la rentabilité.
* Travailler généralement en équipe et sous la direction du chef de projet.

### Objectif global du module

Réaliser un site Web (ou un produit Web au sens plus large du terme) qui doit être compatible avec tous les supports, navigateurs et doit être accessible à un maximum d’utilisateurs.

### Séquences de formation

#### Compétences professionnelles transversalesResponsabilité, autonomie, sociabilité et complexité du contexte (adaptabilité)

* Faire preuve de logique et d’abstraction.
* Faire preuve de minutie et rigueur dans le soin apporté aux détails.
* Faire preuve d’obstination lors des phases successives de débuggage.
* Faire preuve d’une structuration mentale permettant de manipuler simultanément une grande quantité d’informations.
* Tirer les leçons de ses erreurs.

#### Compétences professionnelles spécifiques

SQ04 Structurer son contenu avec HTML

SQ05 Mettre en forme son contenu avec CSS

SQ06 Dynamiser son contenu avec Javascript

SQ07 Optimiser ses feuilles de styles avec un pré-processeur CSS

SQ08 Utiliser un outil de versionning

SQ09 Gérer son Workflow Web

SQ10 Prendre en main un framework Javascript

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 399 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 21 h |
| Durée totale | : 420 h |

## SQ04 Structurer son contenu avec HTML

Le langage HTML est un langage descriptif et sémantique qui sert au Front-end Developer à structurer son contenu. Il est composé de balises et d’attributs qui permettent de structurer le plus précisément possible son contenu.

Ce travail de structuration est capital pour permettre une mise en page correcte et il a également un impact fort sur le référencement naturel.

C’est la première étape par laquelle le Front-end Developer devra passer quand il voudra traduire une interface graphique en code.

L’HTML a beaucoup évolué en peu de temps et continue d’évoluer de façon presque ininterrompue.

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global de la séquence

Traduire en code une interface graphique en posant les bons choix sémantiques et sans erreur de syntaxe et d’imbrication.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître les balises les plus utilisées du langage
* Savoir quand utiliser la bonne balise
* Savoir à quelle balise appartient quel attribut

#### Aptitudes

* Prendre en main un éditeur de code spécialisé
* Coder sans commettre une erreur de syntaxe
* Coder en respectant les règles d’imbrication des balises

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ05 Mettre en forme son contenu avec CSS

Le langage CSS permet de mettre en forme l’HTML.

C’est avec ce langage que le Front-end Developer va pouvoir modifier fondamentalement la disposition d’une page mais aussi créer des effets et choisir les teintes.

C’est aussi le langage CSS qui permet de rendre « responsive » un site Web, c’est-à-dire qu’il soit possible d’y avoir accès avec un affichage adapté pour n’importe quel périphérique.

### Prérequis

* Néant

### Objectif global de la séquence

Reproduire la mise en page visuelle et tous les effets prévus par un créateur d’interface Web.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître la syntaxe d’une propriété CSS
* Connaître les propriétés CSS les plus utilisées
* Savoir quelle valeur appartient à quelle propriété CSS

#### Aptitudes

* Transformer en code CSS le design de pages Web
* Utiliser l’inspecteur de code d’un navigateur

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ06 Dynamiser son contenu avec Javascript

Le javascript a pris une autre dimension depuis plusieurs années. Alors qu’avant il ne servait qu’à faire des choses futiles, il est devenu incontournable pour jouer dynamiquement avec le contenu (le créer, le modifier, le supprimer).

À travers ce module, le Front-end Developer sera initié aux principes fondamentaux de ce langage à travers sa syntaxe de base (vanilla Js) et il sera également éveillé pour la première fois à un langage de programmation.

Le Framework jQuery sera également abordé, il permet une écriture plus simple du Javascript et est toujours fréquemment utilisé en entreprise.

### Prérequis

* Néant

### Objectif global de la séquence

Répondre en Javascript ou avec jQuery à des demandes techniques qui modifient l’HTML d’un site Web.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître la syntaxe du javascript
* Reconnaître des erreurs de syntaxe

#### Aptitudes

* Créer un code javascript pour répondre à une demande d’intégration
* Adapter/modifier un code javascript existant
* Utiliser la bibliothèque jQuery

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ07 Optimiser ses feuilles de styles avec un pré-processeur CSS

Écrire du CSS peut sembler un peu redondant parfois.

Les pré-processeurs sont là pour faciliter l’écriture du CSS et même si la syntaxe est un peu différente, elle est fort semblable.

En maîtrisant un pré-processeur, le Front-end Developer va accroître fortement sa productivité en CSS.

Ce sera aussi l’occasion de découvrir la vue modulaire du CSS et la découpe d’un seul fichier en plusieurs entités distinctes et de découvrir des modèles fréquemment utilisés.

### Prérequis

* Néant

### Objectif global de la séquence

Optimiser son code CSS pour favoriser la productivité.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître la syntaxe du pré-processeur CSS
* Connaître les spécificités du pré-processeur

#### Aptitudes

* Utiliser les spécificités du pré-processeur pour augmenter sa productivité
* Mettre en place la routine pour rendre le pré-processeur opérationnel

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ08 Utiliser un outil de versionning

Au sein d’une équipe (c’est essentiellement dans le cadre d’un travail collaboratif que cet outil a du sens), le Front-end Developer sera amené à travailler sur un bout de projet, sur une fonctionnalité à ajouter à un site existant.

Pour ne pas faire ça n’importe comment, des outils de versionning permettent d’ajouter une couche sécuritaire qui permet au Front-end Developer de tester sa fonctionnalité avant de l’implémenter.

D’autres fonctionnalités viendront avec cet outil qui vont permettre un travail collaboratif efficace.

### Prérequis

* Néant.

### Objectif global de la séquence

Prendre en main un outil de versionning, de la création d’un projet, jusqu’à sa mise en ligne.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître les principes du versionning
* Connaître les possibilités offertes par le versionning au sein d’une équipe

#### Aptitudes

* Se créer un compte et archiver ses travaux sur la plateforme du logiciel de versionning
* Prendre en main les fonctionnalités principales du logiciel de versionning

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.
* .

## SQ09 Gérer son Workflow Web

Être Front-end Developer, c’est faire et re-faire souvent la même chose.

Pour éviter ce genre de routine peu agréable, des outils pour gérer les nombreuses étapes techniques d’un projet peuvent être mis en place.

L’objectif est simple ici : ne pas devoir perdre du temps sur des choses qui ne sont pas spécifiques à un projet.

### Prérequis

* Néant

### Objectif global de la séquence

Mettre en place son worflow pour augmenter sa productivité.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Conscientiser le Front-end Developer à la redondance de son travail

#### Aptitudes

* Créer un code javascript pour répondre à une demande d’intégration
* Adapter/modifier un code javascript existant
* Utiliser la bibliothèque jQuery

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## SQ10 Prendre en main un framework Javascript

A compléter.

### Prérequis

* A compléter.

### Objectif global de la séquence

A compléter.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* A compléter.

#### Aptitudes

* A compléter.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, méthode de découverte portant sur des études de cas, exercices pratiques.

#### Supports didactiques

Slides Powerpoint, vidéo, cours papier.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : néant.

## Modalités d’épreuve et d’évaluation

### Tâches à réaliser

Sur base de maquettes imposées, réaliser un site Web de 3 à 4 pages avec les langages standards et mettant en œuvre diverses techniques spéciales telles qu’une mise en page en CSS et l’intégration de scripts jQuery. Le site doit répondre aux normes de compatibilité, d’accessibilité et d’adaptabilité spécifiées. La feuille ou les feuilles de styles doivent être documentées. *In fine*, le site doit être stocké sur un serveur Web.

### Conditions de réalisation

L’épreuve est précédée d’un briefing visant à présenter le projet et à explorer ses difficultés.

Le travail est réalisé seul.

Autorisation d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation.

Autorisation d’exploiter des ressources disponibles en ligne.

Autorisation d’utiliser un éditeur HTML/CSS spécialisé.

### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| --- | --- | --- |
| La réalisation du site est complète | * 100% des pages sont réalisées
* Dans chacune des pages, 80% des contenus sont présents
 | Deux indicateurs sur deux sont vérifiés |
| Les maquettes sont reproduites de manière fidèle et précise | * La mise en page est fidèle aux maquettes.
* Les typographies et couleurs sont fidèles aux maquettes.
 | Deux indicateurs sur deux sont vérifiés |
| Le code est conforme aux normes | * Le code est valide et bien formé
* Le code est aéré, indenté, commenté et documenté
* Le code évite les commandes inutiles
* **Le code est fonctionnel**
 | L’indicateur **en gras** est obligatoire et trois indicateurs sur quatre sont vérifiés. |
| Les fichiers sont organisés de manière cohérente | * La même nomenclature est utilisée pour tous les fichiers
* Les fichiers sont regroupés par type et rangés dans des dossiers
 | Un indicateur sur deux est vérifié |
| L’épreuve est réussie si les quatre critères sont vérifiés |

# MQ03/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS

### Avertissement

Les CMS (Content Management System ou Système de gestion de contenus) sont, de nos jours, devenus incontournables pour tous les Webdesigners. Ils offrent une solution rapide et efficace pour mettre en place un site web dynamique. Ils permettent aussi aux utilisateurs finaux de publier aisément des contenus sans devoir posséder des compétences techniques. On compte aujourd’hui plusieurs centaines de CMS sur le marché ; parmi les plus usités, on peut citer WordPress, Drupal, Joomla, PrestaShop….

### Contexte professionnel

* Répondre de manière optimale aux besoins du client, traduits dans une analyse fonctionnelle.
* Tenir compte simultanément de diverses contraintes (techniques, ergonomiques, artistiques, ...) entraînant la nécessité de faire des arbitrages.
* Développer une créativité fonctionnelle et innovante afin de créer des processus interactifs ‘user friendly’[[4]](#footnote-4).
* Réaliser des sites Web de plus en plus complexes du fait de l’intégration accrue de fonctionnalités et de composants techniques.
* Travailler généralement seul et sous la direction du chef de projet.

### Objectif global du module

Installer et paramétrer un CMS et créer son propre thème.

### Séquences de formation

#### Compétences professionnelles transversalesResponsabilité, autonomie, sociabilité et complexité du contexte (adaptabilité)

* Faire preuve de logique et d’abstraction.
* Faire preuve de minutie et rigueur dans le soin apporté aux détails.
* Faire preuve d’obstination lors des phases successives de débugage.
* Faire preuve d’une structuration mentale permettant de manipuler simultanément une grande quantité d’informations.
* Tirer les leçons de ses erreurs.

#### Compétences professionnelles spécifiques

SQ11 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions

SQ12 Créer un thème

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 119 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 21 h |
| Durée totale | : 140 h |

## SQ11 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions

### Prérequis

* Connaître la terminologie et les mécanismes technologiques du Web (MR01/R24).
* Réaliser un site Web avec les langages standards et les techniques spéciales de mise en page et d’interactivité (HTML 5 / CSS 3 / jQuery) (MQ03/Q36).

### Objectif global de la séquence

Installer un CMS sur un serveur Web local et distant. Effectuer les paramétrages avancés. Implémenter et paramétrer des extensions et des thèmes. Publier des contenus.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Aptitudes

* Télécharger les fichiers d’installation du CMS.
* Installer et configurer le CMS avec les paramètres du serveur Web, local ou distant.
* Installer un thème et des extensions.
* Effectuer les paramétrages avancés nécessaires, y compris à travers des modifications du code source du thème.
* Publier des contenus.
* Installer les mises à jour du CMS et des extensions.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, démonstration et méthode de découverte portant sur des études de cas.

#### Supports didactiques

Liste de sites de référence.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : Serveur Web et SublimeText 3

## SQ12 Créer un thème

Un thème (ou template) définit l’aspect graphique du site, sa structure, ses différentes fonctionnalités…

### Prérequis

* Connaître la terminologie et les mécanismes technologiques du Web (MR01/R24)
* Réaliser un site Web avec les langages standards et les techniques spéciales de mise en page et d’interactivité (HTML 5 / CSS 3 / jQuery) (MQ03/Q36)

### Objectif global de la séquence

Créer un thème en utilisant la syntaxe propre au CMS.

### Objectifs spécifiques de la séquence

#### Savoirs

* Connaître les contraintes et les spécificités de la création d’un thème pour un CMS.

#### Aptitudes

* Intégrer dans une page statique les balises spécifiques d’un CMS afin de la transformer en thème.

### Modalités pédagogiques

#### Méthodes

Exposé, démonstration et méthode de découverte portant sur des études de cas.

#### Supports didactiques

Liste de sites de référence.

#### Équipement

* Locaux : salle informatique.
* Matériel et matériaux : Serveur Web et SublimeText 3.

## Modalités d’épreuve et d’évaluation

### Situation d’épreuve

Type : Simulation d’activité.

Lieu : Salle informatique.

### Tâches à réaliser

###### ***Créer un thème et l’intégrer dans le CMS***

Sur base de captures d’écran (ou d’une maquette photoshop), réaliser l’intégration HTML, CSS et Javascript des différentes pages qui composent le thème.

Ensuite, réaliser un site Web avec un CMS : installer le logiciel et ses extensions, effectuer leur paramétrage, publier des contenus et implémenter le thème.

### Conditions de réalisation

Durée : 21h.

L’épreuve est individuelle.

L’épreuve est précédée d’un briefing visant à présenter le cahier des charges et à explorer ses difficultés.

Autorisation d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation.

Autorisation d’exploiter des ressources disponibles en ligne.

Autorisation d’utiliser un éditeur HTML spécialisé.

### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| --- | --- | --- |
| Le thème est fidèle aux modèles | * 90% des éléments structurels sont présents
* 90% des éléments esthétiques (typographie, couleurs, …) sont présents
* 90% des éléments interactifs sont présents
 | Trois indicateurs satisfaits sur trois |
| Le code est de qualité | * Le code HTML, CSS et Javascript est valide
* Les expressions PHP insérées sont respectées syntaxiquement
* Le code est fonctionnel
* Le code est commenté et aéré
 | Trois indicateurs satisfaits sur quatre |
| Le paramétrage du CMS correspond au cahier des charges | * La base de données et le CMS ont été correctement installés/paramétrés selon le briefing
* Les extensions installées fonctionnent correctement
* **80% des fonctionnalités demandées sont réalisées**
 | L’indicateur **en gras** est obligatoire ET deux indicateurs sur trois sont satisfaits. |
| Le déploiement du site est achevé | * Le site est accessible à l’adresse du briefing
* 90% des liens fonctionnent (permaliens)
* 90% des images s’affichent
 | Trois indicateurs satisfaits sur trois |
| L’épreuve est réussie si les 4 critères sont vérifiés. |

# MQ04/Q41 Stage d’achèvement de formation en entreprise

### Avertissement

Intégrer un stage dans son parcours de formation est une pratique courante dans le secteur de la communication en général, et de la « web industry » en particulier. Le stage en entreprise permet aux stagiaires d’engranger de l’expérience, d’acquérir diverses compétences spécifiques et transversales et peut servir de tremplin vers l’emploi.

### Conditions d’accès

L’ensemble des modules ressources et qualifiants doivent avoir été suivis pour accéder au stage en entreprise.

### Objectif global du stage

Au-delà d’une nécessaire période d’observation, l’essentiel du stage consiste en une mise en situation effective de production et constitue, par ailleurs, l’occasion d’accroître sa connaissance du secteur.

### Objectifs spécifiques du stage

Étant donné la variabilité des structures et de l’organisation du travail rencontrée dans les entreprises, un descriptif des objectifs spécifiques est établi d’un commun accord entre le stagiaire, le maître de stage et le Délégué Relations Entreprises. Le descriptif, annexé au contrat de stage, contient la liste des tâches prévues ainsi que les objectifs visés en termes de compétences professionnelles. La liste des tâches et compétences doit clairement se référer au métier de Webdesigner.

### Durée

Afin de permettre une intégration optimale au sein de l’entreprise, le stage a une durée minimale de six semaines (30 jours). Toutefois, un stage plus long ou une prolongation peuvent être envisagés, en fonction des objectifs spécifiques visés par le stage, cela sans dépasser une limite maximale fixée à huit semaines (40 jours).

### Modalités d’organisation

Le stagiaire est chargé de trouver lui-même son lieu de stage. Cette formule présente différents avantages : choix d’une entreprise en rapport avec ses aspirations et sensibilités professionnelles, contact direct avec les entreprises, élaboration d’un carnet d’adresses, préparation à la recherche active d’emploi…

Le stage en entreprise n’est pas nécessairement limité aux agences Web et studios créatifs. D’autres types d’entreprises (asbl, services publics, sociétés commerciales) peuvent accueillir un stagiaire, à condition toutefois qu’une structure dédiée aux activités du webdesign y soit intégrée.

Durant toute la durée du stage, le stagiaire est soumis aux mêmes droits et obligations définis dans son contrat initial de formation professionnelle. Le stagiaire est notamment tenu, à la fin de chaque mois, de revenir au Centre de formation pour rendre compte du déroulement de son stage et s’acquitter des formalités administratives.

Afin de faciliter le suivi du stage, l’entreprise désigne un maître de stage qui sera l’interlocuteur privilégié du stagiaire et du centre de formation. En fin de stage, une visite d’évaluation est prévue dans l’entreprise.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : Néant |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale | : 210 à 280 h |

## Modalités d’épreuve et d’évaluation

### Situation d’épreuve

Visite d’évaluation en entre le Formateur le Maître de stage et l’apprenant.

# MI01/I09 Concevoir et réaliser un site Web

### Modules de référence

MR01/R27 Conception graphique pour le Web

MR02/R Conception et architecture des sites Web

MR03/R Notions de base en PHP

MQ01/Q35 Réaliser une newsletter

MQ02/Q Réaliser un site Web

MQ03/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS

### Objectif global du module

Concevoir et réaliser un site Web en prenant en charge ses dimensions esthétiques, techniques, ergonomiques et promotionnelles.

### Compétences transversales activées par l’intégration

* Faire preuve de minutie et de rigueur dans le soin apporté au détail.
* Exécuter ses tâches en respectant des délais précis.
* Faire preuve d’obstination lors des phases successives de débugage.
* Tenir compte simultanément des diverses contraintes (techniques et artistiques) entraînant la nécessité de faire des arbitrages.
* Travailler sous la direction du chef de projet, généralement en équipe et parfois en collaboration avec des intervenants extérieurs spécialisés.

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Exercice intégré | : h |
| Épreuve d’intégration | : 140 h |
| Durée totale | : 140 h |

## Modalités d’épreuve et d’évaluation

### Situation d’épreuve

Type : Simulation d’activité.

Lieu : Salle informatique.

### Tâches à réaliser

L’épreuve consiste à réaliser un site Web, un support publicitaire et une newsletter pour un client réel.

Sur base de consignes écrites et d’un briefing donnés par le formateur, plusieurs délivrables sont produits :

* L’architecture du site Web
* Les wireframes des pages clés du site Web
* Les maquettes des pages clés du site Web
* L’intégration des pages clés du site Web
* Le site Web dynamisé avec un CMS
* Un support publicitaire
* Une newsletter promotionnelle

### Conditions de réalisation

Durée : 140 heures dont 30 minutes de présentation devant un jury.

L’épreuve est précédée d’un briefing visant à présenter l’épreuve et à explorer ses difficultés.

Autorisation d’utiliser les supports pédagogiques distribués durant la formation.

Autorisation d’exploiter des ressources disponibles en ligne.

Autorisation d’utiliser un éditeur HTML spécialisé.

### Tableau des critères et des indicateurs d’évaluation

| Critères | Indicateurs | Niveaux de réussite |
| --- | --- | --- |
| Les délivrables respectent le briefing | * L’architecture est réalisée selon les règles de l’art
* Les wireframes sont réalisés selon les règles de l’art
* Les maquettes sont réalisées
* L’intégration des pages clés est réalisée selon les règles de l’art
* Le support publicitaire est réalisé selon les règles de l’art
* La newsletter promotionnelle respecte les règles de l’art
 | Six indicateurs satisfaits sur six |
| Le site Web est réalisé de manière professionnelle | * Les technologies employées sont adaptées aux besoins
* L’organisation de l’information et l’ergonomie sont pertinentes
* Le graphisme du site correspond à l’image du client et est esthétique
* Les technologies sont mises en œuvre correctement
 | Quatre indicateurs satisfaits sur quatre |
| L’épreuve est réussie si les 2 critères sont vérifiés. |

1. Un emploi-métier est un assemblage relativement homogène de situations de travail réelles présentant des similitudes en termes de missions, de contenu des activités effectuées et des compétences exercées et des profils requis pour exercer ce travail. [↑](#footnote-ref-1)
2. L’organisation de la formation ne doit pas forcément respecter l’ordre chronologique présenté ci-dessous. [↑](#footnote-ref-2)
3. Cette rubrique précise la durée réelle de la formation. Celle-ci peut comprendre, outre la durée de formation aux modules, des moments d’accueil, des suivis pédagogiques, des plages d’étude, etc. [↑](#footnote-ref-3)
4. Convivial, facile à utiliser. [↑](#footnote-ref-4)