



« Accompagner les Centres de Formation Professionnelle de Casamance vers les opportunités numériques » (Sénégal) »

Vers une Fédération de Clubs Informatique (FCI)

Contenu de la formation

11 février 2022

Contact : contact@codeurs-sans-frontieres.org

ou phdhaussy@gmail.com

<https://codeurs-sans-frontieres.org>

Philippe Dhaussy, GRoupement des Educateurs sans Frontières (GREF)

ANNEXE 1 : Activités et compétences types

Activité 1 : Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Compétences professionnelles

1. Maquetter une application
2. Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
3. Développer une interface utilisateur web dynamique
4. Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce

Activité 2 : Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Compétences professionnelles

5. Créer une base de données
6. Développer les composants d'accès aux données
7. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile
8. Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.

ANNEXE 2 : Modules d'enseignement : Total : 360 heures

Modules	Nb Heures	
Partie 1 : Fondamentaux		
Technique algorithmique et logique de programmation	60	Se familiariser avec l'algorithmie utilisée dans le milieu de la programmation. Ce cours permet d'acquérir les connaissances de base nécessaires au métier de programmeur analyste. Application avec java script
Partie 2 : développer la partie front-end d'une application Web		
Programmation Web HTML-CSS	30	Créer la structure de pages Web statique à l'aide du langage HTML5 et les feuilles de style (CSS3).
Programmation JavaScript	30	Créer la structure de pages Web dynamique à l'aide du langage JavaScript, lecture des fichiers JSON, mécanismes asynchrones (de type AJAX, ...)
Programmation PHP	30	Apprentissage du Codage PHP
Partie 3 : développer la partie back-end d'une application Web		
Systèmes d'information et modélisation de BdD	30	S'approprier les principes de modélisation des bases de données
Base de données relationnelle et non relationnelle	30	Concept d'une BdD relationnelle (ex. MySQL)
Partie 4 : Environnement de développement et génie logiciel		
Environnement de développement Web de type Content Management System (CMS)	30	Exemple : WordPress
Partie 5 : développer des applications Web mobile		
Développement d'applications pour mobiles (Android)	60	Connaître les notions fondamentales et les particularités de la programmation pour appareils mobiles en général. Apprendre à développer des applications pour le système Android, comprendre les concepts propres à cet environnement et savoir exploiter les données, les services et les périphériques des appareils mobiles. Explorer les fonctionnalités avancées du système Android.
Partie 6 : Génie logiciel et méthodologie		
Analyse, Spécifications	30	Se familiariser avec une méthode d'analyse (élaboration des spécifications, des exigences), conception d'un architecture logicielle (avec utilisation d'un langage de modélisation comme par ex. UML)
Production	30	Créer une application web complète qui permettra d'intégrer l'ensemble des concepts vus.

