

Diplôme d'établissement PASSE Numérique pro parcours Intégration web

Présentation

Publics / conditions d'accès

Le Passe numérique pro s'adresse à deux types de public, souhaitant reprendre des études et intéressés par les métiers du numérique :

- Les jeunes en transition difficile entre formation et emploi (décrochés du secondaire ou désorientés, prioritairement).
- Les personnes peu ou pas qualifiées en recherche d'emploi.

Aucun pré-requis académique n'est exigé pour l'entrée en formation. Cette dernière est réglée par un entretien, centré sur la détection de la motivation et du potentiel du candidat. Des connaissances de base en informatique sont également vérifiées (outils bureautiques, usages des services courants de l'Internet).

Objectifs

Les principes directeurs qui ont présidé à la création du Passe numérique sont les suivants :

- Concevoir une formation adaptée aux profils des publics accueillis. Pour cela, capitaliser à partir des acquis expérimentiels des personnes en formation et les faire progresser à la fois dans leur dimension sociale et professionnelle et dans la maîtrise de méthodes et d'outils intellectuels de haut niveau.
- Bâtir un diagnostic personnalisé et partagé de la situation individuelle de chaque personne en formation, et favoriser l'adhésion aux valeurs de citoyenneté, de solidarité, d'ouverture sur le monde et d'adhésion aux préceptes de la République.
- Respecter les manières d'apprendre des personnes en formation, et fonder la pédagogie sur une tension permanente entre les savoirs construits dans l'action et les savoirs méthodologiques et théoriques. Le diplôme d'établissement est donc organisé en alternance.
- Favoriser la prise d'initiative des personnes en formation dans la conduite de leurs apprentissages en développant le plus systématiquement une pédagogie par projets qui leur permet d'acquérir les bases dont ils ont besoin pour progresser par eux-mêmes (individuellement et en collectif) mais aussi de se confronter progressivement à des formes de pensée qui ne leur sont pas coutumières.

Compétences

Compétence de conduite et gestion de projet

- Participer à la conduite d'un projet de l'idée à sa concrétisation en faisant preuve de créativité, innovation et prise de risques
- Comprendre une commande, l'analyser et la reformuler
- Participer à la définition des objectifs d'un projet
- Programmer et gérer un projet en vue de la réalisation d'objectifs

- Travailler en équipe
- Rechercher l'information, l'analyser et la synthétiser, la restituer, en rendre compte.

Compétence relationnelle et communicationnelle

🌟 Valide le 23-04-2019

Code : DIE6301A

32 crédits

Diplôme d'établissement

Responsabilité nationale :

EPN13 - Travail / Pierre

RIEBEN

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Niveau de sortie : Sans

niveau spécifique

Mode d'accès à la

certification :

- Apprentissage
- Contrat de professionnalisation
- Formation continue

NSF : Informatique, traitement de l'information (326m)

Métiers (ROME) :

Développeur / Développeuse web (M1805) , Intégrateur / Intégratrice d'application informatique (M1805)

Contact national :

Cnam - Réseau de la réussite
Vincent Merle

292 rue Saint martin

75003 Paris

01 58 80 88 93

vaucanson@cnam.fr

- Exprimer, argumenter et interpréter des concepts, pensées, sentiments, faits et opinions oralement et par écrit
- Interagir et avoir des interactions linguistiques appropriées et créatives dans toutes les situations de la vie sociale et professionnelle.

Compétence de communication en anglais

- Comprendre, lire et s'exprimer en anglais
- Rédiger une documentation technique en anglais
- Interagir en anglais dans un contexte professionnel et dans une relation client

Compétence mathématique : développer et appliquer un raisonnement mathématique en vue de résoudre divers problèmes de la vie quotidienne au travail.

Compétences sociales

- Adopter les comportements et conduites adaptés pour participer de manière efficace et constructive à la vie sociale et professionnelle
- Maîtriser les codes sociaux et culturels du monde du travail.

Compétence en expression culturelles : prendre conscience de l'importance de l'expression créatrice d'idées, d'expériences et d'émotions sous diverses formes (musique, arts du spectacle, littérature et arts visuels).

Compétence méta-cognitive

- Apprendre à apprendre
- Entreprendre et organiser soi-même un apprentissage individuellement et en groupe.

Compétences de base en culture générale du numérique

- Connaître une histoire du numérique (émergences et convergences techniques et socio-techniques de l'informatique, des télécoms, de l'Internet, des supports médiatiques.
- Conduire des enquêtes et les restituer sur des grands thèmes du numérique : arts et médias du numérique, big data, objets connectés, économie numérique, cybersécurité, etc.
- Conduire et animer des revues de presse sur l'actualité du numérique, traitée d'un point de vue socio-économique.
- Maîtriser les outils et méthodes de recherche d'information sur le web.

b) Compétences « cœur de métier » en intégration web

Compétences de base en informatique

- Savoir utiliser de façon sûre et critique les technologies de l'information et communication
- Connaître les bases de la programmation (algorithmique)
- Savoir développer et appliquer un raisonnement algorithmique
- Maîtriser des savoirs de base en informatique :
- Maîtriser les logiciels spécifiques à un domaine technique

Compétences en balisage HTML - CSS

- Maîtriser le balisage HTML
- Gérer l'insertion d'images, de blocs de textes, de liens hypertextes, d'objets multimédia
- Gérer des formulaires
- Assimiler les bases du référencement

- Utiliser des feuilles de style externes
- Savoir manipuler les modèles de boîtes et les styles de base
- Positionner des éléments avec CSS (normal, relatif, absolu, flottant)
- Mettre en place des ombrages, du dégradé ou de la transparence
- Utiliser les media queries et faire des sites « Responsive »

Compétences en développement JavaScript

- Maîtriser la syntaxe du langage JavaScript
- Manipuler le DOM
- Utiliser JQuery et intégrer des bibliothèques (jQueryUI, datePicker, ...)
- Appeler des API en Ajax (API privées et API tierces)
- Tester un programme (principes des tests unitaires)
- Contrôler les données d'un formulaire
- Réagir aux événements (clics, claviers) de l'utilisateur
- Manipuler des données en JSON
- Afficher des données JSON.

Compétences en graphisme web

- Connaître les règles d'IHM de construction d'une page web
- Connaître les différentes caractéristiques d'une image
- Utiliser les outils de base de gestion d'image
- Appréhender la fonction de « fichiers d'image »
- Savoir créer des gifs animés (loader Ajax)
- Gérer l'insertion d'objets multimédia avec des outils dédiés.

Compétence en administration de système (CMS)

- Spécifier et concevoir un site web ou un blog sous CMS
- Optimiser le site web pour les moteurs de recherche (SEO)
- Réaliser la mise en ligne du site web sous CMS
- Gérer et animer un site web sous CMS
- Gérer le contenu éditorial et l'arborescence du site web
- Evaluer le site web
- Faire évoluer le site et répondre aux exigences du donneur d'ordre.

Enseignements

29 ECTS

Ouverture aux cultures numériques	USOP1L 0 ECTS
Outils mathématiques, informatiques, logiques	USOP1M 0 ECTS
Méthodes et outils de la communication écrite	USOP1N 0 ECTS
Organisation du travail et de l'entreprise	USOP1V 0 ECTS
Revue de presse socio-économique	USOP1Q 0 ECTS
Projet personnel et professionnel - métiers du numérique	USOP1S 0 ECTS
HTML - CSS	USAL33 6 ECTS
Algo - Javascript	USAL34 9 ECTS
Réseau système	USAL39 2 ECTS
Administration CMS	USAL3S 2 ECTS
Projet développement numérique	USOP45 4 ECTS
Expérience professionnelle	UAOP1A 6 ECTS