



# Le Parcours de Sélection

Technicien Développeur Titre RNCP niveau III

Voici les 4 étapes pour accéder à la formation du Campus Numérique in the Alps. A l'issue de chaque étape, vous serez informés si vous êtes retenus pour l'étape suivante au plus tard la veille.

## Votre parcours de candidature



**Projet Professionnel Motivation Aptitudes**

# Étape 1

## CV, lettre de motivation & vidéo pitch

Nous vous demandons de constituer et enregistrer vos dossiers de candidature sur la plateforme du Campus Numérique d'Annecy

<https://annecy.inscription.le-campus-numerique.fr>

Aucun dossier ne sera accepté via un mail ou we transfer

- Complétez avec précision les informations personnelles qui vous sont demandées sur la plateforme
- Téléchargez votre CV (pdf), votre lettre de motivation (pdf) et votre vidéo pitch sur la plateforme



### Le CV

Merci de nous adresser un CV détaillé (études, stages, expérience professionnelle, activités, centres d'intérêt...) au **format PDF**. N'oubliez pas les précisions sur votre situation actuelle, votre adresse et votre état civil.

Vous nommerez le fichier de la façon suivante : **Nom\_Prénom\_CV.pdf**



### La lettre de motivation

Joignez une lettre de motivation : au **format PDF**, sur laquelle vous exprimerez votre motivation pour la formation et les métiers envisagés dans le développement informatique.

Vous nommerez le fichier de la façon suivante : **Nom\_Prénom\_LM.pdf**

Lorsque nous lirons votre lettre de motivation, notre attention portera sur :

- L'idée que vous avez du métier,
- Vos appétences pour le métier de technicien développeur
- Votre projet professionnel
- Le soin apporté à l'expression écrite (respect des règles d'orthographe et grammaire)



### Le pitch

Vous réaliserez une vidéo pitch avec le matériel de votre choix au **format MP4** et de 1mn30 maximum pour :

1. Vous présenter (en 10 secondes maximum)
2. Exprimer vos motivations pour la formation et le métier de technicien développeur (sans répéter le contenu de votre lettre de motivation)
3. Présenter les qualités personnelles qui vous permettront de réussir cette formation
4. Présenter le projet professionnel que vous visez à l'issue de cette formation
5. Vous nommerez le fichier de la façon suivante : **Nom\_Prénom\_Video.mp4**

**Lorsque nous visionnerons votre vidéo pitch, notre attention portera sur :**

- *Le respect des consignes qui vous ont été données pour la réalisation et l'envoi de ce vidéo pitch*
- *Les qualités personnelles et les motivations exprimées*
- *La cohérence de votre projet professionnel avec la formation de technicien développeur proposée par le Campus Numérique in the Alps*
- *La clarté de vos messages et de vos arguments*



Les 3 fichiers sont à transmettre avant le 05 octobre sur la plateforme <https://annecy.inscription.le-campus-numerique.fr>

# Étape 2

## Les tests

Après réception de votre dossier complet, si votre candidature est retenue, nous vous inviterons à passer des tests en ligne au Campus Numérique in the Alps.

### Un test psychométrique

La finalité du test psychométrique est de vérifier vos capacités logiques et votre aptitude à apprendre les langages de programmation.

**Notre conseil : entraînez-vous au préalable aux nombreux tests de logique accessibles sur Internet**

### Un test d'anglais

Ce test spécifique est destiné à vérifier que vous disposez du socle de connaissances indispensables à la compréhension des ressources techniques utiles à l'apprentissage du métier de technicien développeur.

Vous réaliserez ces tests sur l'un des ordinateurs du **Campus Numérique in the Alps Annecy** dans nos locaux aux **Papeteries Image Factory -1 esplanade Augustin Aussedat Cran Gevrier - 74960 ANNECY**

Les tests auront lieu la semaine du **15 au 19 octobre** dans les locaux du Campus Numérique in the Alps

- Ces tests durent environ 2 heures
- Présentez-vous 15 mn avant l'heure prévue
- Munissez-vous d'un document officiel attestant de votre identité
- Vous aurez besoin d'une adresse email pour réaliser les tests

# Étape 3

## La mise en situation (piscine)

Suite à l'étape 2, si votre candidature est retenue, vous serez invités à participer sur 4/5 jours, entre le **29 octobre et le 08 novembre Campus Numérique in the Alps Annecy** dans nos locaux aux **Papeteries Image Factory -1 esplanade Augustin Aussedat Cran Gevrier - 74960 ANNECY**, à un projet collectif (groupe d'une quinzaine de personnes) en autonomie.

Cette étape est déterminante car elle permet aux entreprises, à l'équipe pédagogique et à la direction de découvrir votre profil et d'apprécier précisément vos capacités.

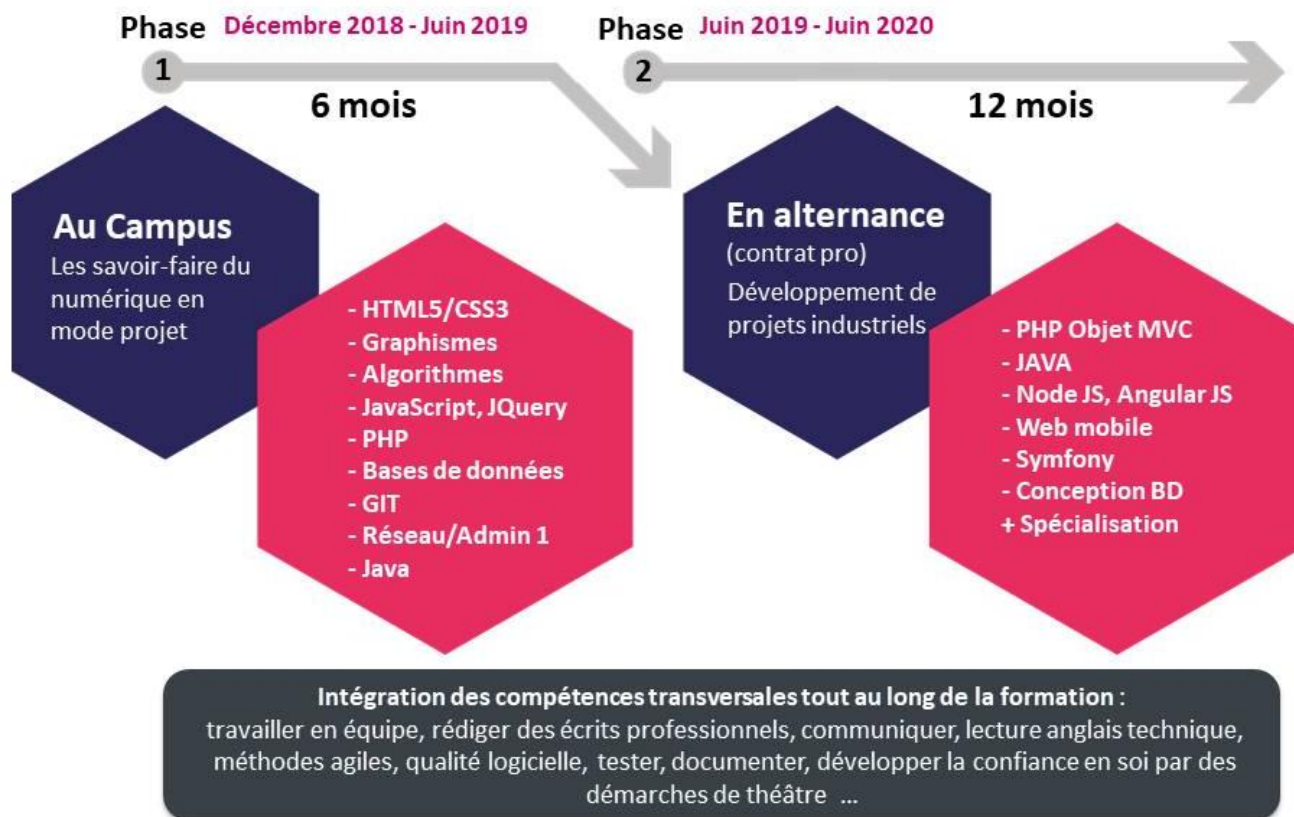
Lorsque toutes les sessions de piscine seront achevées, une commission de sélection se réunie pour sélectionner les candidats qui seront mis en relation avec les entreprises : Votre admission au sein du Campus Numérique in the Alps devient effective !

# Étape 4

## Les rencontres avec les entreprises

La **semaine du 19 au 23 novembre Campus Numérique in the Alps Annecy** dans nos locaux aux **Papeteries Image Factory -1 esplanade Augustin Aussedat Cran Gevrier - 74960 ANNECY**, des entreprises viennent se présenter (pitch). Présentations auxquelles les candidats assistent, ce qui leur permet de faire part ensuite de leur choix => puis des matching seront organisés entre étudiants et entreprises

# Votre parcours de formation



La rentrée du Campus Numérique in the Alps aura lieu le  
3 Décembre 2018 à 9h à Annecy.

## Contact

Responsable Opérationnel  
**Philippe STRAPPAZZON**

Tél. : 07 69 37 90 37

Courriel : [philippe.strappazzon@le-campus-numerique.fr](mailto:philippe.strappazzon@le-campus-numerique.fr)



le  
campus  
numérique  
in the ALPS

Papeteries Image Factory  
3 Esplanade Augustin Aussedat – Cran Gevrier  
74 960 ANNECY  
Tél : 07 69 37 90 37  
[www.le-campus-numerique.fr](http://www.le-campus-numerique.fr)

N° de Siret : 831 866 355 00017 – Code NAF : 8559A  
SCIC SAS au capital variable



en partenariat avec :



le cnam  
Auvergne – Rhône-Alpes



# Technicien Développeur

## Titre RNCP niveau III

<b>Public</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Personnes en recherche d'emploi, inscrites à Pôle Emploi</li></ul>
<b>Prérequis</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Niveau BAC ou équivalent</li><li>- Aptitudes à la programmation &amp; Connaissances en anglais (tests d'entrée)</li><li>- Connaissances en informatique, intérêt pour le codage et les langages de programmation</li></ul>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- A l'issue de la formation, les stagiaires seront en capacité à intégrer une équipe de développeurs en entreprise. Ils maîtriseront le socle de compétences des différents langages de programmation et des technologies de codage utilisées en entreprise.</li></ul> <p>Co-construit avec les entreprises, le programme vise l'insertion et l'emploi pérenne.</p>
<b>Programme</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- En annexe</li></ul>
<b>Approche pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mode d'apprentissage par projet, autonome (e-learning), classes inversées et collaboratif (projets en équipe et défis), servi par une transversalité marquée des enseignements et une pédagogie pratique hautement professionnalisante (développement d'applications dès les premières heures passées au campus et apprentissage en alternance)</li></ul>
<b>Durée de la formation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Durée totale : 1325 heures (18 mois)</li><li>- Socle de compétences : 800 heures (POE / CARED)</li><li>- Spécialisation : 525 heures (Contrat de professionnalisation)</li></ul>
<b>Durée entreprise</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1500 heures en entreprise soit 75% du temps durant le Contrat de Professionnalisation</li></ul>
<b>Lieu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Annecy</li></ul>
<b>Type de formation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Collective</li></ul>
<b>Contrat</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Contrat de professionnalisation de 12 mois précédé d'une POE</li></ul>
<b>Coût de la formation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Prise en charge intégrale par Pôle Emploi et Région pour le stagiaire o Prise en charge intégrale par OPCA pour l'entreprise</li></ul>
<b>Coût pour l'entreprise</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le salarié est rémunéré sur la base d'un pourcentage du SMIC ou du minimum conventionnel. Soit 100% du SMIC pour un adulte de plus de 26 ans.</li></ul>

# Contenus pédagogiques

## SOCLE DE COMPETENCES 800 h (planning prévisionnel)

### Module HTML /CSS - Durée 63 heures

#### Compétences HTML

- Elaborer la partie "spécifications fonctionnelles" du cahier des charges
- Concevoir des interfaces à l'aide d'une maquette
- Connaître la structure de page html
- Mettre en forme des textes dans une page web
- Insérer des images dans une page web
- Ajouter des liens hypertextes
- Insérer des objets multimédia (audio, vidéo)
- Manipuler des tableaux dans une page web
- Gérer des formulaires

#### Compétences CSS

- Savoir manipuler les modèles de boîtes et les styles de base
- Positionner des éléments avec CSS (normal, relatif, absolu, flottant)
- Utiliser les Mediaqueries et faire des sites « Responsive »

### Module JavaScript - Durée 147 heures

- L'utilisation des variables
- L'utilisation des conditions
- L'utilisation des boucles
- La définition d'une fonction L'utilisation d'une fonction
- L'utilisation des paramètres de fonctions
- L'utilisation des tableaux
- L'utilisation des objets
- Sélectionner un élément du DoM
- Définir JQuery
- Modifier un élément du DOM
- Réagir à des événements utilisateurs
- Introduction au TDD
- Introduction Debug

### Module Graphisme - Durée 42 heures

- Créer un GIF animé
- Utilisation des courbes de Bézières
- Paramétrage d'utilisation de la mémoire et du cache d'historique
- Paramétrage des unités et règles
- Comprendre l'interface d'Adobe Photoshop
- Configurer son espace de travail
- Comprendre les caractéristiques d'une image
- Comprendre et utiliser les calques et groupes
- Comprendre et utiliser les masques de fusion
- Comprendre et utiliser les masques d'écritages
- Comprendre et utiliser les calques de remplissage et de réglage
- Comprendre l'opacité de calque et faire le rapport avec Opacity en CSS
- Utilisation de l'outil "gomme"
- Utilisation des différents outils de sélection
- Recadrage(s)
- Redimensionnement
- Retouche colorimétrique
- Outil "correcteur localisé"
- Outil texte
- Bibliothèque (Couleur, style, objets, texte, ...)
- Appréhender la fonction de "fichiers d'images"
- Appréhender la fonction de "fichiers incorporés / Liés"

### Module Bases de données/PHP – Durée 217 heures

#### Compétences BDD

- Définir les concepts de base/tables/champs/données/relations
- Définir les concepts de clefs (primaire et étrangère)
- Concevoir une Bdd relationnelle
- Choisir le bon type et la bonne taille des données à stocker
- Générer le modèle de données à l'aide de MySQL workbench
- Créer la base
- Situer la base de données dans l'architecture d'un site web
- Ecrire les requêtes de bases SQL

#### Compétences PHP MVC

- Utiliser des variables
- Utiliser les boucles
- Utiliser des conditions
- Manipuler des tableaux
- Définir et utiliser des fonctions
- Passer des paramètres à une fonction
- Factoriser et structurer son code
- Récupérer les données d'un formulaire
- PDO : Connexion à la Bdd
- PDO : Exécuter une requête de sélection et traiter le résultat
- PDO : Exécuter une requête d'écriture (insertion, modification ou suppression)
- Installation un framework PHP
- Utiliser composer
- Configuration de son éditeur de code
- Définir le squelette d'une application web
- Associer des URL à des pages/fonctionnalités
- Utiliser un template pour éviter les redondances de code HTML
- Mettre en oeuvre les concepts POO
- Réaliser les tutos POO
- Elaborer un mémo sur les concepts POO
- Récupérer les données d'un formulaire en PHP et les afficher dans une view
- Schéma de transmission des requêtes entre client et serveur avec Laravel
- Utilisation des Raw SQL Queries
- Mise en place d'un Model
- Mise à jour des données via Model
- Configuration / définition des relations entre Models
- Réalisation d'une description fonctionnelle
- Mise en oeuvre d'une interface de gestion d'entités
- Mise en place de l'Authentification
- Mettre en place la validation de Formulaire
- Mise en place ROLE utilisateur
- Afficher les données liées à un utilisateur connecté
- Mettre en place des Sessions / Cookie

### Module réseau système - Durée 63 heures

- Utiliser les commandes de manipulation de fichiers
- Faire des recherches fichier
- Lancer une commande ou un script
- Présenter en îlot le fonctionnement d'un serveur web
- Expliquer la présentation de l'îlot au formateur
- Le serveur installé dans l'îlot fonctionne
- Se connecter en ssh à un serveur

- Comprendre un problème en lisant un fichier de logs
- Documenter une procédure technique
- Créer un virtual host
- Copier un projet sur le serveur
- Utiliser basique de docker
- Créer un Dockerfile
- Chiffrer un site avec HTTPS
- Se connecter au VPS par clé SSH
- Faire un docker-compose
- Expliquer comment un paquet va d'une machine à l'autre
- Expliquer les failles courantes

### Module Javascript avancé - Durée 63 heures

- Décrire le concept de Single Page App
- Installer un package npm
- Lancer un script avec un npm
- Ajouter une commande npm dans le fichier package.json
- Créer un composant avec Vue
- Expliquer la notion de promesses
- Faire un appel http avec axios
- Mettre en place un environnement de dev pour VueJS
- Découvrir Vue.js avec des fonctionnalités simples
- Constater la différence de logique entre jQuery et Vue.js
- Séparer le code JS du code HTML en créant des composants
- Stocker la donnée de sa page dans l'objet data de Vue
- Créer un composant et en comprendre l'utilité
- Passer de la donnée aux composants
- Boucler sur de la data avec Vue
- Ajouter une dépendance Vue avec NPM

### Module Java - Durée 126 heures

- Manipuler l'environnement de développement
- Utiliser la syntaxe de base du langage Java
- Utiliser des tableaux en Java
- Debugger un programme
- Définir et utiliser une méthode
- Définir des classes
- Instancier des objets
- Mettre en oeuvre l'héritage objet
- Manipuler les collections d'objet
- Gérer les exceptions (erreurs)
- Générer la Javadoc
- Modéliser avec d'UML des diagrammes de classe,
- Modéliser avec UML des diagrammes de use-case
- Manipuler les classes abstraites
- Accéder aux données avec JDBC

### Compétences transverses - Durée 35 heures

- Git
- Lire l'anglais technique
- Mettre en oeuvre les méthodes agiles

### Soft Skills - Durée 44 heures