

LICENCE PROFESSIONNELLE

Développement d'applications Web et Mobile

En alternance

Avec cette formation, obtenez le couteau suisse du développeur web et mobile.

CONTACTS

Service Formation Continue et Alternance (SFCA)

IUT Lannion
Rue Édouard Branly
22300 Lannion
sfca-lannion@univ-rennes1.fr

Chargée de mission

Marie JEZEQUEL
02 96 46 93 58
marie-christine.jezequel@univ-
rennes1.fr

Assistante de formation

Fabienne VAN MONTAGU
02 96 46 94 22
sfca-lannion@univ-rennes1.fr

Responsable pédagogique

Jean-Christophe DUBOIS
jean-christophe.dubois@univ-
rennes1.fr

Candidature

candidatures.univ-rennes1.fr

Publics

Cette formation s'adresse :

- aux titulaires d'un diplôme de niveau bac+2 en informatique :
 - DUT : informatique, R&T, MMI
 - BTS : SIO option SLAM, SN option IR
 - L2 informatique
 - DU web
- aux personnes justifiant d'une expérience de 3 années dans le domaine de l'informatique.
Selon le parcours d'origine, une mise à niveau et un tutorat pourront être envisagés.
- aux candidat·e·s dispensé·e·s du diplôme précité par un jury spécialement constitué dans le cadre de la validation des acquis.

Objectifs

L'objectif de la licence professionnelle est d'acquérir les compétences nécessaires en vue d'une insertion professionnelle immédiate pour les métiers de développeur web mobile (front-end, back-end, full-stack), concepteur et intégrateur web, webdesigner (UI/UX) et webmaster.

Compétences développées

À l'issue de la formation, les diplômé·e·s seront en mesure de :

- concevoir une application web
- développer une application web
- adapter une application web aux nouvelles technologies mobiles
- concevoir et intégrer des contenus numériques (images, vidéos, etc.) aux applications web
- concevoir et développer une base de données pour une application web
- gérer un projet de développement d'une application web
- sécuriser une application web
- déployer et configurer un serveur pour une application web



Les plus de la formation

- Des enseignements réalisés par des professionnels, des enseignants et enseignants-chercheurs. Plus de 50% des enseignements sont assurés par des professionnels.
- Une formation ouverte uniquement en alternance sous forme de contrat d'apprentissage et de professionnalisation.
- Des équipes en soutien pour accompagner les apprenant·e·s : secrétariat, scolarité, service informatique, service interne de formation continue, ...
- Des matériels et équipements au plus près des technologies innovantes.
- Une salle réservée à la formation, un ordinateur portable et des serveurs dédiés pour chaque étudiant·e.

PROGRAMME

UE51 : FORMATION TECHNOLOGIQUE ET INFORMATIQUE 1

Matière : Base du développement web côté client

Compétences visées

- Maîtriser la syntaxe HTML et définir la structure d'une page web
- Créer et appliquer des feuilles de style CSS
- Utiliser un framework CSS
- Programmer à l'aide d'un langage de génération dynamique de style CSS
- Concevoir un site responsive
- Créer des pages web interactives avec le langage JavaScript
- Utiliser des bibliothèques JavaScript
- Développer des programmes à l'aide de frameworks JavaScript
- Assurer la compatibilité avec différents navigateurs
- Utiliser un outil d'aide au débogage
- Respecter les normes d'écriture du W3C et utiliser les outils de validation

Matière : Programmation web côté serveur

Compétences visées

- Maîtriser un langage de programmation web côté serveur
- Maîtriser les applications Web à état, par exemple : conteneurs, sessions, applications
- Structurer une application (modularité) et organiser l'accès aux données : bases de données, annuaires, services Web, etc.
- Etre sensibilisé à la sécurité (injection, filtrage, test)
- Utiliser des modèles de conception (design patterns) notamment pour l'accès aux données
- Utiliser un IDE (tel qu'Eclipse/Netbeans) et un outil de tests unitaires (PHPUnit)
- Maîtriser des Frameworks PHP : Symfony, Laravel

Matière : Web services

Compétences visées

- Choisir la bonne architecture selon le service attendu
- Comprendre les échanges et manipulations de données sur un serveur via internet (Web)
- Utiliser des technologies REST/SOAP+WSDL+UDDI, XML et JSON
- Mettre en œuvre un WS RESTful
- Consommer un WS SOAP par script (client et/ou serveur pour des échanges serveur-serveur)
- Consommer un WS RESTful sur client web (Javascript via JQuery/AJAX)

Matière : Technologies web

Compétences visées

- Maîtriser la mise en place et la personnalisation d'un site à l'aide d'un système de gestion de contenu (SGC/CMS)
- Utiliser un CMS orienté e-commerce
- Se conformer aux normes d'accessibilité
- Prévoir et assurer le référencement d'un site
- Suivre les audiences d'un site
- Assurer le développement autour des réseaux sociaux
- Assurer le développement et l'utilisation d'API



UE52 : FORMATION GENERALE 1

Matière : Anglais Technique

Compétences visées

- Communiquer en anglais technique
- Maîtriser le vocabulaire technique et scientifique
- Comprendre les documentations techniques
- Communiquer en anglais à l'oral et à l'écrit

Matière : Gestion de projet internet

Compétences visées

- Utiliser les démarches de gestion de projet (méthode Agile, Design thinking, Lean startup)
- Concevoir un cahier des charges, une analyse des besoins, un cas d'utilisation
- Concevoir une fiche de définition des tâches, planification et enchaînement, attribution des ressources
- Concevoir un diagramme d'activités
- Maîtriser les outils d'ordonnement : diagramme PERT, diagramme de Gantt
- Mettre en œuvre une gestion des risques
- Concevoir une documentation du projet et du code

UE53 : PROJET

Matière : Stage en entreprise – Partie 1

Compétences visées

- Savoir expliquer le fonctionnement d'une organisation
- Savoir être en situation d'activité
- Développer des aptitudes au travail en équipe
- Mettre en pratique des méthodes de conduite de projet

UE61 : FORMATION TECHNOLOGIQUE ET INFORMATIQUE 2

Matière : UI-UX design

Compétences visées

- Connaître les bases du design : symbolisme des formes, couleurs, typographie
- Créer et décliner sur plusieurs supports une charte graphique
- Comprendre l'ergonomie d'une interface utilisateur
- Gérer l'adaptabilité aux différents supports
- Elaborer une interface : zoning, maquette fonctionnelle (wireframe) et graphique
- Concevoir et programmer une interface homme-machine
- Retoucher une photographie et réaliser un montage infographique
- Réaliser une illustration vectorielle

Matière : Configuration et gestion de serveurs

Compétences visées

- Comprendre et maîtriser le lien entre le fonctionnement d'un serveur Web et le développement d'applications Web
- Installer et configurer un serveur Web
- Exploiter et utiliser les caractéristiques (modules, plugings, Addin, Addon) des serveurs Web pour le développement d'applications
- Comprendre la technologie des Containers (sous Linux), utiliser, installer et construire des Containers sous Docker
- Utiliser Linux en ligne de commande (bash)

Matière : Programmation avancée

Compétences visées

- Concevoir et mettre en œuvre des structurations de données avancées
- Savoir appréhender de nouveaux outils et concepts
- Comprendre les technologies pour la gestion des données (Web) massives
- Comprendre les entrepôts de données (Hive)



UE62 : FORMATION GENERALE 2

Matière : Communication web

Compétences visées

- Communiquer sur une application Web développée au travers des réseaux sociaux
- Présenter un travail technique
- Communiquer en groupe, faire circuler l'information
- Maîtriser les bases du métier de *community manager*
- Maîtriser la pratique de l'argumentation
- Réaliser une synthèse, expliquer, reformuler

Matière : Droit et e-commerce

Compétences visées

- Respecter le traitement des données à caractère personnel
- Comprendre les conséquences de la dématérialisation des documents
- Utiliser la gestion dématérialisée, la preuve numérique, la signature électronique, l'archivage
- Connaître les obligations du e-commerçant et respecter les règles du e-commerce
- Respecter la propriété intellectuelle
- Respecter et écrire les contrats informatiques
- Respecter le droit de l'internet
- Respecter les règles de la prospection commerciale sur internet

UE63 : STAGE

Matière : Stage entreprise – Partie 2

Compétences visées

- Mettre en pratique des méthodes de conduite de projet
- Développer des compétences d'autonomie et d'initiative
- Développer des aptitudes au travail en équipe

Organisation pédagogique

Durée : la formation se déroule sur 1 an de septembre à août

Rythme de l'alternance : 17 semaines de cours et 35 semaines en entreprise (selon le calendrier joint)

Volume total : 545 heures

Lieu de la formation : IUT de Lannion

Début des cours : 19 septembre 2022

Début en entreprise : 1^{er} septembre 2022

Modalités de validation

Modalités de contrôle des connaissances et des compétences (MCCC)

Les aptitudes et l'acquisition des connaissances et des compétences des Unités d'Enseignement (UE) sont appréciées soit par un contrôle continu régulier, soit par un examen terminal, soit par ces deux modes d'évaluation combinés.

Validation de l'année et du diplôme

La licence professionnelle se déroule sur 2 semestres de 30 crédits (ECTS) chacun, répartis sur 1 année. Elle est décernée aux étudiants qui ont obtenu à la fois une moyenne générale $\geq 10/20$ à l'ensemble des UE, y compris le projet tutoré et le stage, et une moyenne $\geq 10/20$ à l'ensemble constitué uniquement du projet tutoré et du stage.

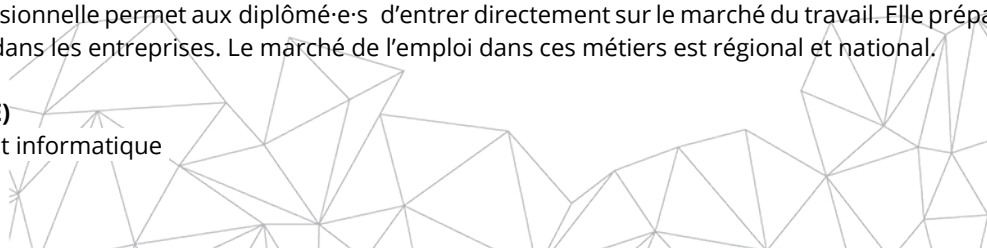
ET APRÈS ?

Perspectives d'emploi

L'obtention de cette licence professionnelle permet aux diplômé·e·s d'entrer directement sur le marché du travail. Elle prépare à des fonctions très recherchées dans les entreprises. Le marché de l'emploi dans ces métiers est régional et national.

Secteurs d'activité (codes ROME)

M1805 – Etudes et développement informatique



CANDIDATER

Prérequis

- DUT : Informatique, Réseaux & Télécoms, Métiers du Multimédia et de l'Internet
- BTS : Systèmes Numériques option Informatique et Réseaux (BTS SN IR), Services Informatiques aux Organisations (SIO option SLAM)
- L2 informatique

Sélection

La sélection se fait sur dossier par un jury composé de professionnels et d'enseignants.

Si votre dossier est retenu, vous serez convié-e à un entretien afin d'échanger avec un jury sur votre motivation, votre projet professionnel et votre goût pour les apprentissages.

Outre la sélection sur critères académiques, l'accès définitif à la formation est conditionné à la signature d'un contrat d'apprentissage avec une entreprise d'accueil. Les missions proposées seront soumises à l'approbation du responsable pédagogique.

Date limite de dépôt de dossier : avant le 22 avril 2022.

Date des entretiens : du 17 au 20 mai 2022

Constitution du dossier

Dossier de candidature et justificatifs à déposer en ligne sur le site <https://candidatures.univ-rennes1.fr/>

Prix de la formation

En contrat de professionnalisation : 6 500 euros

En contrat d'apprentissage : le tarif de la formation est celui du Référentiel unique des niveaux de prise en charge des contrats d'apprentissage de France Compétences en vigueur, ou à défaut celui du décret du N° 2019- 956 du 13 septembre 2019.

Les frais de formation sont pris en charge par l'entreprise d'accueil. Seule la CVEC (Contribution de Vie Étudiante et de Campus) est à la charge de l'étudiant en contrat d'apprentissage.

REFERENTIEL

Type de diplôme :	Licence Professionnelle	Niveau : Bac+3	N° RNCP : 29965
Mention :	Métiers de l'informatique		
Parcours :	Développement d'applications web et mobile		
Modalités d'enseignement :	Alternance : Contrat de professionnalisation ou d'apprentissage		
Fiche détaillée :	Licence professionnelle mention Métiers de l'informatique, parcours Développement d'applications web et mobile Annuaire des formations (univ-rennes1.fr)		

Maj : mars 2022

CALENDRIER DE L'ALTERNANCE

Licence Professionnelle Développement d'applications Web et Mobile (LP web) Année universitaire : 2022-2023

