



PROGRAMME DE LA FORMATION

FORMATION DÉVELOPPEUR MOBILE

(Préparation Opérationnelle à l'Emploi Collective)

Un programme articulé autour des nouvelles technologies et méthodologies rencontrées en entreprise par les professionnels de l'IT.

Cours en 100% présentiel pour acquérir les compétences clés du métier sur un total de 400 heures.

Algorithmique

56 heures

- > Maîtriser le raisonnement technique aboutissant à l'élaboration d'algorithmes performants et de qualité
- > Maîtriser la conception technique de systèmes en s'appuyant sur la méthode MERISE afin d'être à l'aise avec les concepts de la modélisation
- > Maîtriser les notions d'Objet de la Programmation Orienté Objet (POO) en s'appuyant sur le langage Dart
- > Connaître les principaux diagrammes de conception Objet associé au langage UML

Devops

56 heures

- > Maîtriser un gestionnaire de code source et le travail en équipe (Git)
- > Choisir et installer son environnement de développement
- > Monitorer une application en production
- > Maîtriser le cycle de vie d'une application
- > Automatiser les actions de déploiement et de livraison
- > Obtenir les indicateurs de qualité d'un produit en développement

Conception produit

56 heures

- > Connaître les différentes méthodologies autour de l'étude des besoins
- > Apprendre différentes méthodes de communication et d'écoute
- > Maîtriser la restitution d'un besoin métier en spécification
- > Comprendre la méthodologie Agile et plus particulièrement le rôle de PO
- > Maîtriser l'élaboration et le suivi d'un backlog produit
- > Connaître le cycle de vie d'un produit

Flutter

84 heures

- > Connaître et utiliser les différents widgets (composants de base de flutter)
- > Savoir recueillir et valider des informations utilisateurs via les formulaires
- > Maîtriser la navigation entre les différentes pages d'une application
- > Savoir récupérer des données depuis une API Rest et les utiliser
- > Maîtriser la conception d'une application résiliente
- > Maîtriser l'architecture d'une application flutter
- > Savoir utiliser les animations et les transitions afin de créer une UX fluide et dynamique

Dart

56 heures

- > Maîtriser l'ajout et la gestion des dépendances d'une application Dart
- > Connaître les spécificités du langage en vue de développer une application mobile
- > Maîtriser la programmation asynchrone
- > Maîtriser la communication avec une API Rest
- > Savoir manipuler les streams et les génériques

Méthodes Agiles

42 heures

- > Méthodologie de gestion de projet (du projet classique à l'approche Agile)
- > Scrum - Rôle
- > Scrum - Artefact
- > Scrum - Rituels
- > Scrum - Outils (Visualisation Agile, collaboration)
- > Scrum - Organisation humaine et technique d'un projet

Soft skills

28 heures

- > Apprendre à obtenir et donner des feed back
- > Travailler sur la communication (écoute active, communication non violente, reformulation)
- > Communication verbale et non verbale
- > Intelligence émotionnelle et intelligence collective
- > Atelier de co-développement
- > Accompagnement professionnel (Préparer une lettre de motivation, son cv et son entretien d'embauche)
- > Définir son projet professionnel et sourcer les offres d'emploi qui correspondent à son profil

Projet

50 heures

- > Travail en équipe
- > Mise en pratique du SCRUM
- > Mise en application de l'ensemble des compétences autour d'un projet concret
- > Maquettage et Développement
- > Préparer et animer une présentation au client
- > Les relations professionnelles en entreprise