

Certificat Avancé

Développement de Software des Applications Web





Certificat Avancé

Développement de Software des Applications Web

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-developpement-software-applications-web

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 20

05

Diplôme

page 28

01

Présentation

Ce programme de haut niveau se penche sur le Développement de *Software* pour les applications web, animé par des professionnels ayant des années d'expérience dans le secteur. Au cours de ces mois de formation, vous apprendrez le processus de développement de *software*, sous les différents modèles de programmation et le paradigme de la programmation orientée objet; vous acquerez les connaissances essentielles liées à la responsabilité professionnelle découlant de la gestion de projet et vous apprendrez à utiliser l'interface de programmation DOM pour les documents HTML et XML, afin de modifier leur structure, leur style et leur contenu; parmi de nombreuses autres questions que vous aborderez au cours de cette formation.

Une formation complète qui vous permettra de vous démarquer et de vous spécialiser dans un secteur en plein essor, avec une forte concurrence pour l'emploi.

```
1 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
2 <head>
3 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html charset=utf-8" />
4 <meta http-equiv="Content-Language" content="en-us" />
5 <meta name="title" content="JavaScript Cool Free Codes" />
6 <meta name="keywords" content="JavaScript, free script codes, java, script, html code, htm help java, scriptcode
7 <meta name="description" content="Use Cool Best JavaScript source codes easy on your web pages. Get scripts and
8 <meta name="author" content="Mishra Eyal" />
9 <meta name="robots" content="all" />
10 <meta name="google-site-verification" content="dFTbUE9Y_ebA9K4pR0LDTMs6HEPF?kayIKHUHAY8AN" />
11 <title>JavaScript Best Codes</title>
12 <link rel="icon" type="image/x-icon" href="favicon.ico" />
13 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles/styles.min.css" />
14 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles/sign_in.min.css" />
15 <script type="text/javascript">
16 app_id="1704017629948617"
17 </script>
18 <style type="text/css">
19 .rooter{border-top: 4px solid #9DC04F;}
20 .text{color: #9DC04F;}
21 #menu_div{background-color:#9DC04F !important;}
22 </style>
23 </head><body>
24 <div class="wrapper">
25 <div id="fb-root"></div>
26 <div class="header">
27 <a href="http://www.javaSCRIPTfromcode.com/"><div class="logo_div"></div></a>
28 <div class="header_div"><h2><a href="http://www.javaSCRIPTfromcode.com/"><span style="color:#9DC04F;">Ja
29 <div class="sign_panel">
30 <div id="container">
31 <div id="topnav" class="topnav"><a href="" class="signin"><span>Login</span></a></div>
32 <fieldset id="signin_form">
33 <form method="post" id="signin" action="signin.htm">
34 <br>
35 </form>
36 </fieldset>
37 </div>
38 </div>
39 </div>
40 </div>
41 </div>
42 </div>
43 </div>
44 </div>
45 </div>
46 </div>
47 </div>
48 </div>
49 </div>
50 </div>
51 </div>
52 </div>
53 </div>
54 </div>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
61 </div>
62 </div>
63 </div>
64 </div>
65 </div>
66 </div>
67 </div>
68 </div>
69 </div>
70 </div>
71 </div>
72 </div>
73 </div>
74 </div>
75 </div>
76 </div>
77 </div>
78 </div>
79 </div>
80 </div>
81 </div>
82 </div>
83 </div>
84 </div>
85 </div>
86 </div>
87 </div>
88 </div>
89 </div>
90 </div>
91 </div>
92 </div>
93 </div>
94 </div>
95 </div>
96 </div>
97 </div>
98 </div>
99 </div>
100 </div>
```




“

Apprenez à concevoir, évaluer et gérer des projets d'Ingénierie de software grâce à cette formation de haut niveau"

y, open source, free java source, form, button, popup window, es
" />
apply to your page. Learn how to copy and paste java codes.

vascript

Ce Certificat Avancé en Développement de *Software* des Applications Web a pour but de fournir aux étudiants les connaissances et les outils nécessaires à la conception et au développement de systèmes complexes répondant aux problèmes posés.

L'objectif principal de cette formation est que l'étudiant atteigne la capacité d'incorporer des améliorations qualitatives substantielles, en apportant de nouvelles solutions aux problèmes spécifiques qui se posent dans le développement de *software*.

Avec ce programme complet, l'étudiant apprendra les procédures et les techniques pour améliorer l'apparence d'un document écrit en HTML; il maîtrisera le processus d'interaction avec le client, grâce à l'utilisation de: Formulaires, Cookies et gestion des sessions, Acquérir les connaissances nécessaires à l'application correcte des méthodologies agiles dans le développement de *software*, entre elles Scrum.

Avec cette formation, les étudiants qui s'aux ressources pédagogiques les plus avancées et auront l'occasion d'étudier un programme d'enseignement qui rassemble les connaissances les plus approfondies dans le domaine, où un groupe de professeurs d'une grande rigueur scientifique et d'une vaste expérience internationale leur fournira l'information la plus complète et la plus actuelle sur les dernières avancées et techniques en matière d'Ingénierie du *Software* et Systèmes d'Information.

Le programme couvre les principaux thèmes actuels de la de Ingénierie du *Software* et de systèmes Informatique de telle sorte que ceux qui les maîtrisent, seront préparés à travailler dans ce domaine. Il ne s'agit donc pas d'un simple titre de plus dans le sac à dos, mais d'un véritable outil d'apprentissage permettant d'aborder les thèmes de la spécialité de manière moderne, objective et avec discernement, sur la base de la Information de pointe actuelle.

Il convient de souligner qu'en étant un Certificat Avancé universitaire 100% en ligne, l'élève n'est pas conditionné par des horaires fixes ni par la nécessité de se déplacer dans un autre lieu physique, mais il peut accéder aux contenus à tout moment de la journée, en équilibrant sa vie professionnelle ou personnelle avec celle académique.

Si vous voulez vous différencier et être capable de concevoir et de développer des projets d'ingénierie de systèmes complexes, ce programme est fait pour vous.

Ce **Certificat Avancé en Développement de Software des Applications Web** contient le programme d'éducation le plus complet et le plus récent du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Développement de *Software* des Applications Web
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est destiné à fournir des informations scientifiques et sanitaires sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Son accent particulier sur les méthodologies innovantes dans l' Développement du *Software* des Applications Web
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'obtention de ce Certificat Avancé placera les professionnels en Ingénierie Software et de Systèmes Informatiques 4.0 à la pointe des dernières évolutions du secteur

“

Ce Certificat Avancé est le meilleur investissement que vous puissiez faire dans la sélection d'un programme de remise à niveau dans le domaine de Développement de Software des Applications Web. Nous vous offrons un accès gratuit et de qualité aux contenus”

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de Développement du Software des Applications Web, qui apportent leur expérience professionnelle à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus par des sociétés de référence et des universités prestigieuses

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, le professionnel sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts renommés et expérimentés en Développement du Software des Applications Web.

Cette formation dispose du meilleur support pédagogique disponible en ligne ou téléchargeable, pour vous permettre de gérer plus facilement votre étude et vos efforts.

Ce Certificat Avancé 100% en ligne vous permettra de combiner vos études avec votre travail professionnel. Vous choisissez où et quand vous souhaitez vous entraîner.



02 Objectifs

Le Certificat Avancé en Développement de *Software* des Applications Web a pour but de faciliter les performances du professionnel afin qu'il puisse acquérir et apprendre les principales nouveautés dans ce domaine, ce qui lui permettra d'exercer sa profession avec la plus grande qualité et le plus grand professionnalisme.



“

Notre objectif est de faire de vous le meilleur professionnel de votre secteur. Et pour cela, nous disposons de la meilleure méthodologie et du meilleur contenu”



Objectifs généraux

- ◆ Acquérir de nouvelles connaissances en Ingénierie du *Software* et des Systèmes Informatiques
- ◆ Acquérir les nouvelles compétences en termes de nouvelles technologies, des derniers développements *Software*
- ◆ Traiter les données générées par les activités de l'Ingénierie du *Software* et des Systèmes Informatiques



Améliorez vos compétences en Développement de Software des Applications Web vous permettra d'être plus compétitif. Poursuivez votre formation et donnez un coup de pouce à votre carrière"



Objectifs spécifiques

Module 1. Méthodologies, développement et qualité en Ingénierie du Logiciel

- ◆ Connaître les bases de l'Ingénierie du *Software*, ainsi que l'ensemble des règles ou principes éthiques et la responsabilité professionnelle pendant et après le développement
- ◆ Comprendre le processus de développement de *Software* sous les différents modèles de programmation et le paradigme de la programmation orientée objet
- ◆ Comprendre les différents types de modélisation d'applications et les modèles de conception dans le langage unifié de modélisation (UML)
- ◆ Acquérir les connaissances nécessaires à l'application correcte des méthodologies agiles dans le développement de *software*, y compris Scrum
- ◆ Connaître la méthodologie de développement *Lean* pour discriminer les activités qui n'apportent pas de valeur ajoutée au processus, afin d'obtenir un *Software* de meilleure qualité

Module 2. Gestion de projets de Software

- ◆ Connaître les concepts fondamentaux de la gestion de projet et le cycle de vie de la gestion de projet
- ◆ Comprendre les différentes étapes de la gestion de projet telles que l'initiation, la planification, la gestion des *stakeholders* et le scoping
- ◆ Apprenez à élaborer un calendrier pour la gestion du temps, le développement du budget et la réponse aux risques
- ◆ Comprendre le fonctionnement de la gestion de la qualité dans les projets, y compris la planification, l'assurance, le contrôle, les concepts statistiques et les outils disponibles
- ◆ Comprendre le fonctionnement des processus de passation de marchés, d'exécution, de suivi, de contrôle et de clôture d'un projet
- ◆ Acquérir les connaissances essentielles liées à la responsabilité professionnelle découlant de la gestion de projet

Module 3. Informatique client Web

- ◆ Assimiler le processus de création de contenu web à travers le langage de balisage HTML
- ◆ Comprendre les procédures et les techniques permettant d'améliorer l'apparence d'un document écrit en HTML
- ◆ Connaître l'évolution du langage JavaScript
- ◆ Acquérir les compétences nécessaires au développement d'applications web côté client
- ◆ Développez des applications aux structures complexes, en utilisant les différentes procédures, fonctions et objets qui composent JavaScript
- ◆ Apprenez à utiliser l'interface de programmation DOM pour les documents HTML et XML afin de modifier leur structure, leur style et leur contenu
- ◆ Comprendre l'utilisation du flux événementiel et des *listeners*, ainsi que l'utilisation des boîtes à outils modernes et des systèmes d'alignement
- ◆ Connaître le concept d'utilisabilité du web, ses avantages, ses principes, ses méthodes et ses techniques pour rendre un site web utilisable par l'utilisateur
- ◆ Établir des connaissances sur l'accessibilité du Web, son importance dans les plateformes numériques actuelles, les méthodologies, les normes, les standards et déterminer les échelles de conformité

Module 4. Informatique du Serveur Web

- ◆ Comprendre les concepts de base, intermédiaires et avancés du langage PHP pour la mise en œuvre d'applications côté serveur
- ◆ Acquérir les connaissances nécessaires à la modélisation des données, de leurs relations, des clés et des normalisations
- ◆ Comprendre la construction du modèle logique de données, la spécification des tables, colonnes, clés et dépendances, ainsi que les connaissances nécessaires à la manipulation physique des données, les types de fichiers, les modes d'accès et leur organisation
- ◆ Apprenez à intégrer des applications développées en PHP avec les bases de données MariaDB et MySQL
- ◆ Maîtriser le processus d'interaction avec les clients, grâce à l'utilisation de: *Formulaires*, *Cookies* et gestion des sessions
- ◆ Comprendre l'architecture *software* MVC (Model View Controller View) qui sépare les données, l'interface utilisateur et la logique de contrôle d'une application en trois composants distincts
- ◆ Acquérir les compétences pour l'utilisation des services web, en utilisant XML, SOA et *REST*

03

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par les meilleurs professionnels du secteur, dotés d'une grande expérience et d'un prestige reconnu dans la profession, et conscients des avantages que les dernières technologies éducatives peuvent apporter à l'enseignement supérieur.



“

Nous disposons du programme scientifique le plus complet et le plus récent du marché. Nous cherchons l'excellence et toi aussi”

Module 1. Méthodologies, développement et qualité en Ingénierie du *Software*

- 1.1. Introduction à l'Ingénierie du *Software*
 - 1.1.1. Introduction
 - 1.1.2. La crise du *software*
 - 1.1.3. Différences entre l'Ingénierie du Logiciel et l'Informatique
 - 1.1.4. Éthique et responsabilité professionnelle dans l'Ingénierie du *Software*
 - 1.1.5. Usines de *Software*
- 1.2. Le processus de développement de *Software*
 - 1.2.1. Définition
 - 1.2.2. Modèle de processus *Software*
 - 1.2.3. Le processus unifié de développement de *Software*
- 1.3. Développement de *Software* orientés objet
 - 1.3.1. Introduction
 - 1.3.2. Principes de l'orientation objet
 - 1.3.3. Définition de l'objet
 - 1.3.4. Définition de la classe
 - 1.3.5. Analyse orientée objet vs. conception orientée objet
- 1.4. Développement de *software* guidé par le modèle
 - 1.4.1. La nécessité de la modélisation
 - 1.4.2. Modélisation des systèmes *Software*
 - 1.4.3. Modélisation d'objets
 - 1.4.4. UML
 - 1.4.5. Outils de CASE
- 1.5. Modélisation d'applications et patrons de conception
 - 1.5.1. Modélisation avancée des exigences
 - 1.5.2. Modélisation statique avancée
 - 1.5.3. Modélisation dynamique avancée
 - 1.5.4. Modélisation des composants
 - 1.5.5. Introduction aux modèles de conception avec UML
 - 1.5.6. *Adapter*
 - 1.5.7. *Factory*
 - 1.5.8. *Singleton*
 - 1.5.9. *Strategy*
 - 1.5.10. *Composite*
 - 1.5.11. *Facade*
 - 1.5.12. *Observer*
- 1.6. Ingénierie guidée par le modèle
 - 1.6.1. Introduction
 - 1.6.2. Métamodélisation des systèmes
 - 1.6.3. MDA
 - 1.6.4. DSL
 - 1.6.5. Raffinements de modèles avec OCL
 - 1.6.6. Transformations de modèles
- 1.7. Ontologie dans l'Ingénierie du *Software*
 - 1.7.1. Introduction
 - 1.7.2. Ingénierie Ontologique
 - 1.7.3. Application des Ontologies dans l'Ingénierie du *Software*
- 1.8. Méthodologies agiles pour le développement du *Software*, Scrum
 - 1.8.1. Qu'est-ce que la agilité dans le *Software*?
 - 1.8.2. Le manifeste agile
 - 1.8.3. La charte d'un projet agile
 - 1.8.4. Le *Product Owner*
 - 1.8.5. Les histoires de l'utilisateur
 - 1.8.6. Planification et estimation agile
 - 1.8.7. Mesures dans le développement agile
 - 1.8.8. Introduction à Scrum
 - 1.8.9. Les rôles
 - 1.8.10. Le *Product Backlog*
 - 1.8.11. Le *Sprint*
 - 1.8.12. Réunions
- 1.9. La méthodologie de développement de *software Lean*
 - 1.9.1. Introduction
 - 1.9.2. KANBAN
- 1.10. Qualité et amélioration des processus *Software*
 - 1.10.1. Introduction
 - 1.10.2. Mesure du *Software*
 - 1.10.3. Tests du *Software*
 - 1.10.4. Modèle de qualité de processus *Software*: CMMI



Module 2. Gestion de projets *Software*

- 2.1. Concepts fondamentaux de la gestion de projet et le cycle de vie de la gestion de projet
 - 2.1.1. Qu'est-ce qu'un projet?
 - 2.1.2. Méthodologie commune
 - 2.1.3. Qu'est-ce que la gestion/leadership de projet?
 - 2.1.4. Qu'est-ce qu'un plan de projet?
 - 2.1.5. Bénéfices
 - 2.1.6. Cycle de vie d'un projet
 - 2.1.7. Groupes de processus ou cycle de vie de la gestion de projet
 - 2.1.8. La relation entre les groupes de processus et les domaines de connaissances
 - 2.1.9. Relations entre le cycle de vie du produit et du projet
- 2.2. Initiation et planification
 - 2.2.1. De l'idée au projet
 - 2.2.2. Élaboration de la charte du projet
 - 2.2.3. Réunion de lancement du projet
 - 2.2.4. Tâches, connaissances et compétences dans le processus de démarrage
 - 2.2.5. Le plan de projet
 - 2.2.6. Développement du plan de base Étapes
 - 2.2.7. Tâches, connaissances et compétences dans le processus de planification
- 2.3. La gestion des *Stakeholders* et de la sensibilisation
 - 2.3.1. Identifier les parties prenantes
 - 2.3.2. Développer un plan de gestion des parties prenantes
 - 2.3.3. Gérer l'engagement des parties prenantes
 - 2.3.4. Contrôler l'engagement des parties prenantes
 - 2.3.5. L'objectif du projet
 - 2.3.6. La gestion de la portée et son plan
 - 2.3.7. Recueillir les besoins
 - 2.3.8. Définir l'énoncé de la portée
 - 2.3.9. Créer le WBS
 - 2.3.10. Vérifier et contrôler la portée

- 2.4. L'élaboration du calendrier
 - 2.4.1. La gestion du temps et son plan
 - 2.4.2. Définir les activités
 - 2.4.3. Établissement de la séquence des activités
 - 2.4.4. Estimation des ressources des activités
 - 2.4.5. Estimation des ressources pour les activités
 - 2.4.6. Développement du calendrier et calcul du chemin critique
 - 2.4.7. Contrôle des horaires
- 2.5. Élaboration du budget et réponse aux risques
 - 2.5.1. Estimation des coûts
 - 2.5.2. Élaboration du budget et de la courbe en S
 - 2.5.3. Contrôle des coûts et méthode de la valeur acquise
 - 2.5.4. Concepts de risque
 - 2.5.5. Comment faire une analyse de risque
 - 2.5.6. L'élaboration du plan de réponse
- 2.6. Gestion de la qualité
 - 2.6.1. Planification de la qualité
 - 2.6.2. Assurance de la qualité
 - 2.6.3. Contrôle de la qualité
 - 2.6.4. Concepts statistiques de base
 - 2.6.5. Outils de la gestion de la qualité
- 2.7. La communication et les ressources humaines
 - 2.7.1. Planification de la gestion des communications
 - 2.7.2. Analyse des besoins de communication
 - 2.7.3. Technologie des communications
 - 2.7.4. Modèle de communication
 - 2.7.5. Méthodes de communication
 - 2.7.6. Plan gestion des communications
 - 2.7.7. Gestion des communications
 - 2.7.8. La gestion des ressources humaines
 - 2.7.9. Principaux acteurs et leurs rôles dans les projets
 - 2.7.10. Types d'organisations
 - 2.7.11. Organisation du projet
 - 2.7.12. L'équipe de travail
- 2.8. L'approvisionnement
 - 2.8.1. Le processus d'acquisitions
 - 2.8.2. Planification
 - 2.8.3. Recherche de fournisseurs et appels d'offres
 - 2.8.4. Attribution du contrat
 - 2.8.5. Administration des contrats
 - 2.8.6. Contrats
 - 2.8.7. Types de contrats
 - 2.8.8. Négociation de contrats
- 2.9. Exécution, suivi, contrôle et clôture
 - 2.9.1. Groupes de processus
 - 2.9.2. L'exécution des projets
 - 2.9.3. Suivi et contrôle des projets
 - 2.9.4. Clôture du projet
- 2.10. Responsabilité professionnelle
 - 2.10.1. Responsabilité professionnelle
 - 2.10.2. Caractéristiques de la responsabilité sociale et professionnelle
 - 2.10.3. Code d'éthique du chef de projet
 - 2.10.4. Responsabilité vs PMP®
 - 2.10.5. Exemples de responsabilité
 - 2.10.6. Avantages de la professionnalisation

Module 3. Informatique client Web

- 3.1. Informatique du client Web
 - 3.1.1. Structure d'un document
 - 3.1.2. Couleur
 - 3.1.3. Texte
 - 3.1.4. Liens hypertextes
 - 3.1.5. Images
 - 3.1.6. Listes
 - 3.1.7. Tables
 - 3.1.8. Cadres (*Frames*)
 - 3.1.9. Formulaires
 - 3.1.10. Éléments spécifiques aux technologies mobiles
 - 3.1.11. Éléments désaffectés
- 3.2. Fiches de style Web (CSS)
 - 3.2.1. Éléments et structure d'une fiche de style
 - 3.2.1.1 Création de fiches de style
 - 3.2.1.2 Application des modèles. Sélecteurs
 - 3.2.1.3 Héritage de style et cascade
 - 3.2.1.4 Mise en forme des pages à l'aide de modèles
 - 3.2.1.5 Mise en forme des pages à l'aide de modèles. Le modèle de boîte
 - 3.2.2. Concevoir des styles pour différents appareils
 - 3.2.3. Types de feuilles de style: statiques et dynamiques Les pseudo-classes
 - 3.2.4. Bonnes pratiques dans l'utilisation des fiches de style
- 3.3. Introduction et histoire de JavaScript
 - 3.3.1. Introduction
 - 3.3.2. Histoire de JavaScript
 - 3.3.3. Environnement de développement que nous allons utiliser
- 3.4. Notions de base de la programmation web
 - 3.4.1. Syntaxe de base de JavaScript
 - 3.4.2. Types de données et opérateurs primitifs
 - 3.4.3. Variables et champs d'application
 - 3.4.4. Chaînes de texte et *Template Literals*
 - 3.4.5. Nombres et booléens
 - 3.4.6. Comparaisons
- 3.5. Structures complexes en JavaScript
 - 3.5.1. Vecteurs ou *Arrayset* objets
 - 3.5.2. Conjonctifs
 - 3.5.3. Cartes
 - 3.5.4. Disjonctions
 - 3.5.5. Boucles
- 3.6. Fonctions et objets
 - 3.6.1. Définition et invocation des fonctions
 - 3.6.2. Arguments
 - 3.6.3. Fonctions des flèches
 - 3.6.4. Fonctions de rappel ou *Callback*
 - 3.6.5. Fonctions d'ordre supérieur
 - 3.6.6. Objets littéraux
 - 3.6.7. L'objet *This*
 - 3.6.8. Objets en tant qu'espaces de noms: l'objet *Math* et l'objet *Date*
- 3.7. Le modèle d'objet de document (DOM)
 - 3.7.1. Qu'est-ce que le DOM?
 - 3.7.2. Un peu d'histoire
 - 3.7.3. Navigation et récupération d'éléments
 - 3.7.4. Un DOM virtuel avec JSDOM
 - 3.7.5. Sélecteurs de requêtes ou *Query Selectors*
 - 3.7.6. Navigation dans les propriétés
 - 3.7.7. Attribution d'attributs aux éléments
 - 3.7.8. Création et modification de nœuds
 - 3.7.9. Mise à jour du style des éléments du DOM
- 3.8. Développement web moderne
 - 3.8.1. Flux piloté par les événements et *Listeners*
 - 3.8.2. *Toolkits* web modernes et systèmes d'alignement
 - 3.8.3. Mode écrit de JavaScript
 - 3.8.4. Un peu plus sur les fonctions
 - 3.8.5. Fonctions asynchrones et promesses
 - 3.8.6. *Fermetures*
 - 3.8.7. Programmation fonctionnelle
 - 3.8.8. POO en JavaScript

- 3.9. Utilisabilité du Web
 - 3.9.1. Introduction à l'utilisabilité
 - 3.9.2. Définition de l'utilisabilité
 - 3.9.3. Importance d'une conception web centrée sur l'utilisateur
 - 3.9.4. Différences entre l'accessibilité et la facilité d'utilisation
 - 3.9.5. Avantages et problèmes liés à la combinaison de l'accessibilité et de la facilité d'utilisation
 - 3.9.6. Avantages et difficultés de la mise en œuvre de sites web utilisables
 - 3.9.7. Méthodes d'utilisabilité
 - 3.9.8. Analyse des besoins des utilisateurs
 - 3.9.9. Principes de conception Prototypage orienté vers l'utilisateur
 - 3.9.10. Directives pour la création de sites web utilisables
 - 3.9.10.1. Directives d'utilisabilité selon Jakob Nielsen
 - 3.9.10.2. Directives d'utilisabilité selon Bruce Tognazzini
 - 3.9.11. Évaluation de la convivialité
- 3.10. Accessibilité du Web
 - 3.10.1. Introduction
 - 3.10.2. Définition de l'accessibilité du Web
 - 3.10.3. Types de handicaps
 - 3.10.3.1. Handicaps temporaires ou permanents
 - 3.10.3.2. Déficiences visuelles
 - 3.10.3.3. Déficiences auditives
 - 3.10.3.4. Handicaps moteurs
 - 3.10.3.5. Handicaps neurologiques ou cognitifs
 - 3.10.3.6. Difficultés liées au vieillissement
 - 3.10.3.7. Limitations environnementales
 - 3.10.3.8. Obstacles à l'accès au web
 - 3.10.4. Aides techniques et produits d'assistance pour surmonter les obstacles
 - 3.10.4.1. Aides pour les aveugles
 - 3.10.4.2. Aides pour les personnes atteintes de basse vision
 - 3.10.4.3. Aides pour les personnes atteintes de daltonisme
 - 3.10.4.4. Aides pour les malentendants
 - 3.10.4.5. Aides pour les personnes souffrant d'un handicap moteur
 - 3.10.4.6. Aides pour les personnes souffrant de handicaps cognitifs et neurologiques
 - 3.10.5. Avantages et difficultés de la mise en œuvre de l'accessibilité du Web
 - 3.10.6. Réglementations et normes en matière d'accessibilité du Web
 - 3.10.7. Organismes de réglementation de l'accessibilité du Web
 - 3.10.8. Comparaison des normes et des standards
 - 3.10.9. Lignes directrices pour le respect des réglementations et des normes
 - 3.10.9.1. Description des principales orientations (images, liens vidéo, etc.)
 - 3.10.9.2. Directives pour une navigation accessible
 - 3.10.9.2.1. Perceptibilité
 - 3.10.9.2.2. Exploitabilité
 - 3.10.9.2.3. Compréhensibilité
 - 3.10.9.2.4. Résistance
 - 3.10.10. Description du processus de conformité de l'accessibilité du Web
 - 3.10.11. Niveaux de conformité
 - 3.10.12. Critères de conformité
 - 3.10.13. Exigences de conformité
 - 3.10.14. Méthodologie d'évaluation de l'accessibilité des sites web

Module 4. Informatique du Serveur Web

- 4.1. Introduction à la programmation côté serveur: PHP
 - 4.1.1. Concepts de base de la programmation côté serveur
 - 4.1.2. Syntaxe PHP de base
 - 4.1.3. Générer du contenu HTML avec PHP
 - 4.1.4. Environnements de développement et de test: XAMPP
- 4.2. PHP avancé
 - 4.2.1. Structures de contrôle avec PHP
 - 4.2.2. Fonctions en PHP
 - 4.2.3. Gestion de *Arrays* en PHP
 - 4.2.4. Manipulation des chaînes en PHP
 - 4.2.5. Orientation objet en PHP
- 4.3. Modèles de données
 - 4.3.1. Concept de données. Cycle de vie des données
 - 4.3.2. Types de données
 - 4.3.2.1 Principes de base
 - 4.3.2.2 Enregistrements
 - 4.3.2.3 Dynamiques
- 4.4. Modèle relationnel
 - 4.4.1. Description
 - 4.4.2. Entités et types d'entités
 - 4.4.3. Éléments de données. Attributs
 - 4.4.4. Relations: types, sous-types, cardinalité
 - 4.4.5. Clés. Types de clés
 - 4.4.6. Normalisation Formes normales
- 4.5. Construction du modèle logique de données
 - 4.5.1. Spécification des tables
 - 4.5.2. Définition des colonnes
 - 4.5.3. Spécification clés
 - 4.5.4. Conversion en formes normales Dépendances
- 4.6. Le modèle physique de données. Fichiers de données
 - 4.6.1. Description des fichiers de données
 - 4.6.2. Types de fichiers
 - 4.6.3. Modes d'accès
 - 4.6.4. Organisation des fichiers
- 4.7. Accès aux bases de données depuis PHP
 - 4.7.1. Introduction à MariaDB
 - 4.7.2. Travailler avec une base de données MariaDB: le langage SQL
 - 4.7.3. Accéder à la base de données MariaDB depuis PHP
 - 4.7.4. Introducción a MySQL
 - 4.7.5. Travailler avec une base de données MySQL: le langage SQL
 - 4.7.6. Accéder à la base de données MySQL desde PHP
- 4.8. Interaction avec le client à partir de PHP
 - 4.8.1. Formulaires PHP
 - 4.8.2. *Cookies*
 - 4.8.3. Traitement des sessions
- 4.9. Architecture d'applications Web
 - 4.9.1. Le modèle Modèle Vue Contrôleur Modèle
 - 4.9.2. Contrôle
 - 4.9.3. Modèle
 - 4.9.4. Voir
- 4.10. Introduction aux services Web
 - 4.10.1. Introduction à XML
 - 4.10.2. Architectures orientées services (SOA): Services Web
 - 4.10.3. Création de services web SOAP et REST
 - 4.10.4. Le protocole *SOAP*
 - 4.10.5. Le protocole *REST*

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.

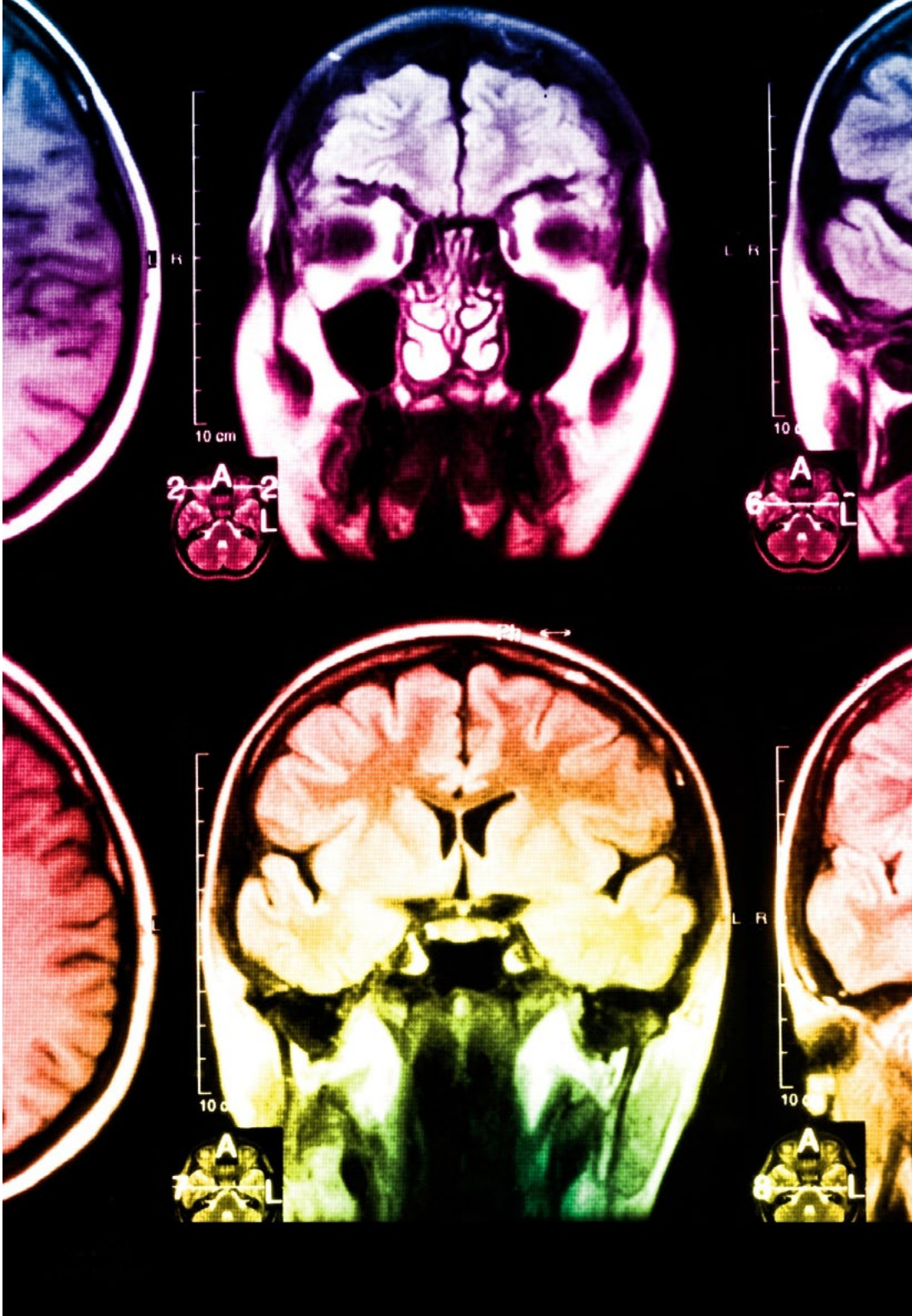


Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



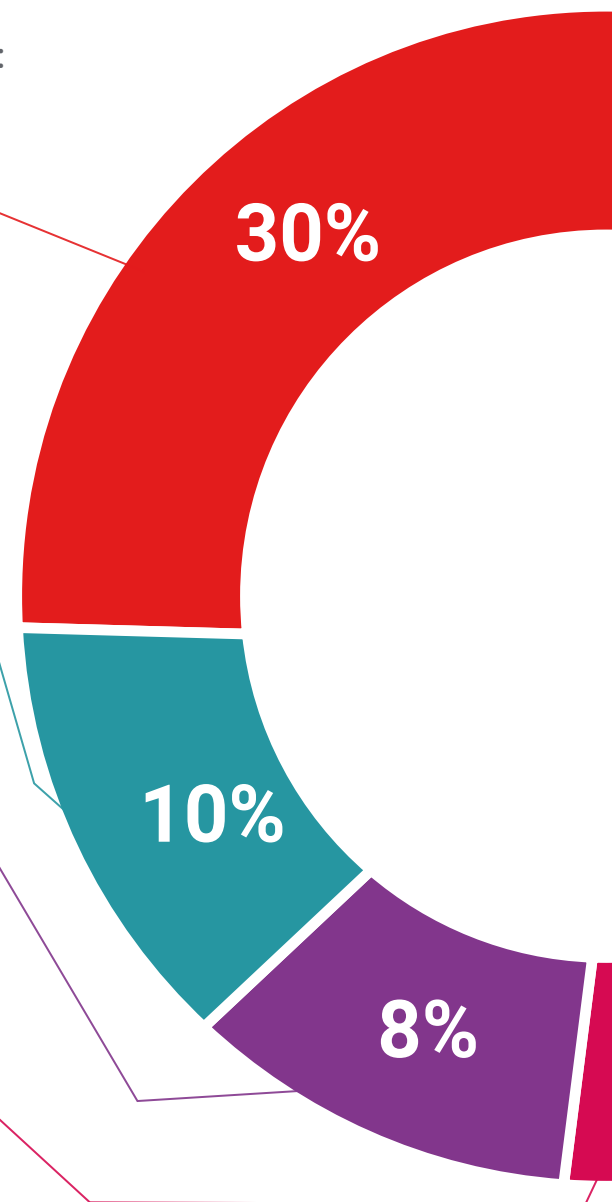
Pratiques en compétences et aptitudes

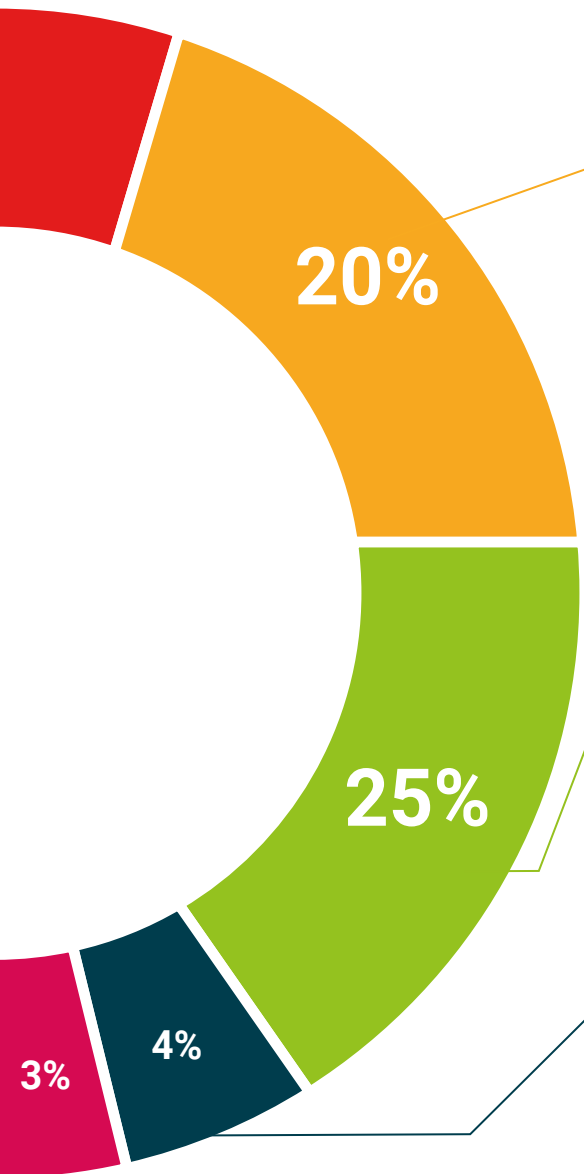
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



05 Diplôme

Ce Certificat Avancé en Développement de Software des Applications Web vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Développement de Software des Applications Web** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Développement de Software des Applications Web**
N.° d'heures Officielles: **600 h.**





Certificat Avancé Développement de Software des Applications Web

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Développement de Software des Applications Web