

PROFIL & COMPÉTENCES

BACHELOR EN DEVELOPPEMENT WEB & APPLICATIONS

LES ÉTUDIANT.E.S DE BACHELOR ONT DEUX STAGES A EFFECTUER :

- > Le 1^{er} stage a lieu en début de 2^e année : entre début juillet et fin janvier, durée de 5 à 6 mois.
- > Le 2^{ème} stage a lieu en fin de 3^e année : à partir de début février, durée de 5 à 8 mois.

QUELS SONT LES POSTES QUE LES ETUDIANT.E.S PEUVENT OCCUPER PENDANT LEURS STAGES ?

Les étudiant.e.s sont aptes à rejoindre une team dev en agence, ou chez l'annonceur, à des postes d'assistant.e.s des métiers ci-dessous (liste non exhaustive) :

Web Developer • Web Concepter • Front-End Developer • Back-End Developer • Web Integrator • Analyst programmer • Mobile Application Developer • Web Project Manager

Les compétences des étudiant.e.s varient en fonction du niveau de formation. Celles-ci sont détaillés ci-dessous.

1^{ER} STAGE

QUEL EST LE PROFIL DE L'ÉTUDIANT.E DE DEBUT DE 2^{ème} ANNÉE ?

L'étudiant.e a suivi un enseignement à temps plein qui lui a permis de développer de solides fondations en programmation frontend & backend; il.elle possède une bonne maîtrise des langages (HTML, CSS, JS, PHP, MySQL...) et de certains CMS (Wordpress...). Il.elle s'est également initié.e à la gestion de projet technique et est à même de travailler seul.e avec un brief clair ou de s'intégrer dans un processus de travail collaboratif.

Durant leur stage de début de 2^{ème} année, les étudiant.e.s pourront réaliser les projets suivants au sein de votre entreprise :

CODING (FRONTEND)

- Développer des solutions web en front-end via les langages HTML, CSS/SCSS, JavaScript/jQuery
- Configurer un CMS type wordpress et installer des plugins développés par des tiers
- Développer des modules ou des plugins pour CMS non existants simples
- Intégrer et dynamiser un design suivant des livrables PSD (photoshop)
- Créer ou optimiser du code CSS et Javascript
- Tester et déboguer son « code base »
- Gérer un site web existant (Webmastering & Publishing)
- S'approprier de nouvelles technologies, librairies, API, langages

CODING (BACKEND)

- Programmer en C, Python, Java avec un focus sur PHP
- Exploiter les mécanismes de langage de programmation orientée objet
- Utiliser SLQ pour interroger des SGBDR tel que MySQL/Oracle
- Maîtriser des architectures Centralisée, Deux tiers et Trois tiers
- Maîtriser les Design patterns MVC1 et MVC2



MÉTHODOLOGIE & GESTION DE PROJET

- Identifier les processus de gestion d'un projet pour s'y intégrer rapidement et travailler en équipe
- Identifier, évaluer, hiérarchiser et traiter les risques
- Élaborer et prioriser un backlog

ANALYSES FONCTIONNELLES & TECHNIQUES

- Réaliser une analyse technique suivant un briefing client en utilisant différentes méthodes et techniques de recueil des spécifications fonctionnelles et techniques d'un projet
- Évaluer la faisabilité, les enjeux, les contraintes et les risques d'un projet web
- Élaborer un diagramme d'architecture BPMN et UML (starUML)
- Rédiger un cahier des charges BRD et PRD

SERVEURS, ARCHITECTURE & SÉCURITÉ

- Utiliser des outils tels que
 - Bash réaliser des tâches d'automatisation et de gestion d'infrastructure
 - Git/GitLab, pour collaborer dans le développement d'applications
 - SSH pour gérer un serveur à distance
- Mettre en place une API REST sur une structure simple
- Développer de manière efficace en utilisant des technologies/concepts telles que Docker, Automatisation, DevOps
- Publier des applications
- Configurer son environnement de travail de façon sécurisé

RÉMUNÉRATION - La fourchette de rémunération mensuelle brute conseillée pour nos étudiants de Bachelor 2^{ème} année se situe entre 500.- CHF et 1500.- CHF. Rémunération différente à l'étranger.

2^{ÈME} STAGE

QUEL EST LE PROFIL DE L'ÉTUDIANT.E DE 3^{ÈME} ANNÉE ?

L'étudiant.e a suivi un enseignement à temps plein qui lui a permis de développer de solides compétences en programmation frontend & backend; il.elle possède une excellente maîtrise des langages (HTML, CSS, JS, PHP, MySQL...), de certains CMS (Wordpress...) et de frameworks et bibliothèques variées (Symfony, Laravel, iOS, Android, Unity 3D, AR, VR, AI...) Il.elle s'est également perfectionné.e en gestion de projet technique et est à même de travailler seul.e avec un brief clair ou de s'intégrer dans un processus de travail collaboratif.

Durant leur stage de fin d'études, les étudiant.e.s pourront réaliser les projets suivants au sein de votre entreprise :

CODING (FRONTEND)

- Développer des solutions web en front-end via les langages HTML, CSS/SCSS, JavaScript/jQuery, ReactJS
- Délivrer des interfaces utilisateur web et mobile efficace et user friendly par l'analyse des parcours utilisateurs
- Configurer un CMS type wordpress et installer des plugins développés par des tiers
- Développer des modules ou des plugins pour CMS non existants simples
- Intégrer et dynamiser un design suivant des livrables PSD (photoshop)
- Créer ou optimiser du code CSS et Javascript
- Tester et déboguer son « code base »
- Gérer un site web existant (Webmastering & Publishing)
- S'approprier de nouvelles technologies, bibliothèques, API, langages

CODING (BACKEND)

- Programmer en C, Python, Unity3D, Java avec un focus sur PHP
- Exploiter les frameworks Spring Boot, Laravel et Symfony
- Exploiter les mécanismes de langage de programmation orientée objet
- Utiliser SLQ pour interroger des SGBDR tel que MySQL/Oracle
- Maîtriser des architectures Centralisée, Deux tiers et Trois tiers
- Maîtriser les Design patterns MVC1 et MVC2

MÉTHODOLOGIE & GESTION DE PROJET

- Identifier les processus de gestion d'un projet pour s'y intégrer rapidement et travailler en équipe
- Identifier, évaluer, hiérarchiser et traiter les risques
- Élaborer et prioriser un backlog
- Maîtriser la méthode Agile et ses livrables (Sprint review, Master plan, documentation)
- Développer un argumentaire pour présenter l'avancée de ses projets et défendre ses solutions

ANALYSES FONCTIONNELLES & TECHNIQUES

- Réaliser une analyse technique suivant un briefing client en utilisant différentes méthodes et techniques de recueil des spécifications fonctionnelles et techniques d'un projet
- Évaluer la faisabilité, les enjeux, les contraintes et les risques d'un projet web
- Élaborer un diagramme d'architecture BPMN et UML (starUML)
- Rédiger un cahier des charges BRD et PRD

SERVEURS, ARCHITECTURE & SÉCURITÉ

- Utiliser des outils tels que
 - Bash réaliser des tâches d'automatisation et de gestion d'infrastructure
 - Git/GitLab, pour collaborer dans le développement d'applications
 - SSH pour gérer un serveur à distance
- Mettre en place une API REST sur une structure simple
- Développer de manière efficace en utilisant des technologies/concepts telles que Docker, Automatisation, DevOps
- Publier des applications
- Configurer son environnement de travail de façon sécurisée

ENVIRONNEMENT & MOBILITÉ

- Mener une analyse de marché
- Définir une proposition de valeur pour un projet numérique
- Connaître le cadre légal et s'y conformer (RGPD, propriété intellectuelle, droit à l'image)
- S'adapter aux besoins entrepreneuriaux et humains

APPLICATIONS MOBILES

- Développer des Progressive Web App en utilisant Angular et Ionic
- Développer et intégrer des modules iOS simples en utilisant Swift, SwiftUI et Xcode
- Développer et intégrer des modules Android simples en utilisant Kotlin, Compose (UI) et Android Studio
- Compiler les applications hybrid en utilisant Capacitor

RÉMUNÉRATION - La fourchette de rémunération mensuelle brute conseillée pour nos étudiants de Bachelor 3^{ème} année se situe entre 1000.- CHF et 2500.- CHF. Rémunération différente à l'étranger.