Référentiel Formation

|  |
| --- |
| FRONT-END DEVELOPER  |

|  |
| --- |
| **FRONT-END DEVELOPER**  |

Référentiel Formation et évaluation

|  |  |
| --- | --- |
| DOMAINE | Informatique, ICT et Économie numérique |
| LIGNE DE PRODUITS | Digital media |
| PRODUIT | Front-end Developer |
| CODE PRODUIT | QE234000 |
| TYPE DE DOCUMENT | Référentiel Formation |
| COMITÉ DE RÉDACTION | Olivier CÉRÉSSIA,Formateur à BF digital.Jean ROUSSEAUConseiller pédagogique à la Division Études et Développement, Service Développement des Produits. |
| COMITÉ D’APPROBATION | Cédric ROLAND,Directeur de BF digital.Noémie NICOLAS,Gestionnaire pédagogique à BF digitalSimon DETREZ,Responsable du Service Développement des Produits à Bruxelles Formation. |
| VERSION | 1 |
| DATE DE PUBLICATION |  |
| Historique des versions | Raisons/contexte des modifications : suite à la demande du formateur de réorganiser la formation . |

**Table des matières**

[Avant-propos 4](#_Toc161664831)

[Description de la formation 6](#_Toc161664832)

[Organisation et gestion pédagogique de la formation 11](#_Toc161664833)

[UAA1/Q35 Réaliser une newsletter 14](#_Toc161664834)

[ SQ01 Coder en HTML 16](#_Toc161664835)

[ SQ02 Coder sur base d’une maquette 18](#_Toc161664836)

[UAA2/Q36 Réaliser un site Web en HTML/CSS 20](#_Toc161664837)

[ SQ03 Structurer le contenu d’une page Web avec HTML 22](#_Toc161664838)

[ SQ04 Mettre en forme une page Web avec CSS 23](#_Toc161664839)

[ SQ05 Gagner en productivité avec un préprocesseur CSS 24](#_Toc161664840)

[ SQ06 Gagner en productivité avec un logiciel de versioning 25](#_Toc161664841)

[UAA3/QV8 Réaliser une application Web avec Javascript 26](#_Toc161664842)

[ SQ07 Dynamiser une page Web avec Javascript 28](#_Toc161664843)

[ SQ08 Gérer un workflow de développement Web 29](#_Toc161664844)

[ SQ09 Gagner en productivité avec un framework Javascript 30](#_Toc161664845)

[UAA4/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS 31](#_Toc161664846)

[ SQ10 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions 33](#_Toc161664847)

[ SQ11 Réaliser un thème dans un CMS 34](#_Toc161664848)

[UAA5/IA5 Réaliser un projet Web pour un client 35](#_Toc161664849)

[UAA6/RC9 Propriété intellectuelle et droits d’auteur 37](#_Toc161664850)

[UAA7/RD0 Les statuts professionnels du Front-end Developer 38](#_Toc161664851)

[UAA8/RD1 Réaliser un site Web accessible 39](#_Toc161664852)

[UAA9/RA9 Référencement naturel et mesure d’audience 40](#_Toc161664853)

# Avant-propos

### Qu’est-ce qu’un référentiel formation ?

Le référentiel formation est destiné aux différents acteurs de la formation ainsi qu’à tous ceux qui souhaitent connaître de façon précise les unités qui composent la formation (prérequis, objectifs, modalités pédagogiques et scénarisation de la formation), les modalités de gestion pédagogique ainsi que certains éléments d’organisation pédagogique de la formation.

Le référentiel formation est structuré autour des unités d’acquis d’apprentissage (UAA), elles-mêmes divisées en séquences de formation qualifiantes (SQ) visant l’acquisition des compétences du métier.

L’organisation de la formation en unités s’intègre pleinement à la logique d’unités d’acquis d’apprentissage (UAA) portée par le Service francophone des Métiers et des Qualifications (SFMQ).

La certification, quant à elle, est liée à la réussite des UAA afin de faciliter la mobilité des apprenants vers les autres opérateurs de formation et d’enseignement. Les modalités d’évaluation sont précisées dans le référentiel évaluation.

### Considérations méthodologiques et techniques

* *À propos de l’architecture de formation*

L’architecture de formation est le schéma qui représente la structuration pédagogique de la formation en unités et les liens de prérequis entre elles. Le découpage de la formation met en évidence les unités du parcours métier (cœur de métier) et les unités du parcours extension (non cœur de métier) obligatoires (trait plein) ou optionnels (pointillés).

La durée d’une unité est le temps nécessaire à la mise en œuvre, pour un stagiaire, des activités relatives à l’apprentissage, des activités d’évaluation formative et des épreuves certificatives.

La durée de la formation est la durée nécessaire pour réaliser le parcours métier. Ce dernier rassemble les unités cœur de métier ainsi que les autres activités relatives à la gestion pédagogique de la formation.

* *À propos l’organisation et de la gestion pédagogique de la formation*

Les éléments d’organisation et de gestion pédagogique de la formation sont destinés aux formateurs et gestionnaires pédagogiques de la formation. Ils servent de cadre de référence pour organiser la formation et en assurer le suivi ainsi que pour prendre les décisions aux différentes étapes qui jalonnent le parcours de formation. Ils facilitent la communication entre tous les acteurs concernés par la formation (transparence, lisibilité, responsabilités…).

* *À propos des compétences professionnelles spécifiques et transversales*

Chaque unité qualifiante décrit les compétences professionnelles à acquérir :

* + les compétences professionnelles spécifiques libellées dans un caractère normal sont celles qui font l’objet d’apprentissages nouveaux au sein des séquences qualifiantes de l’unité.
	+ les compétences professionnelles spécifiques mentionnées en italiques ont déjà été apprises dans une séquence antérieure et sont appelées à être exercées dans un contexte nouveau.
	+ les compétences professionnelles transversales sont citées à titre indicatif. Elles sont mobilisées au travers des différentes mises en situation concrètes et actives proposées au sein du module.
* *À propos de la durée de la formation*

La durée de la formation réfère à la durée prévue du parcours de formation type : elle comprend, outre la durée totale des modules, la durée totale des activités liées à la gestion pédagogique, telles que l’accueil en formation, la gestion de l’information, la gestion de l’évaluation, l’accompagnement des stagiaires, etc. Elle correspond à la somme des durées référencées dans le Tableau des durées en annexe de ce référentiel.

* *À propos des objectifs spécifiques de formation*

Chaque séquence de formation décrit les objectifs spécifiques à atteindre :

* + les objectifs spécifiques mentionnés en caractère normal sont ceux qui font l’objet d’un apprentissage nouveau.
	+ les objectifs spécifiques libellés en italique ont déjà été appris dans une séquence antérieure et sont appelés à être exercés dans un contexte nouveau.
* *À propos des modalités pédagogiques*

Chacune des Unités d’Acquis d’Apprentissage mentionne diverses modalités pédagogiques, telles que des méthodes et supports didactiques. Ces indications ne sont citées qu’à titre d’exemple et n’ont pas l’ambition d’être exhaustives. Les formateurs sont d’ailleurs amenés à les adapter et à les développer de manière continue (mise à jour des notes de cours, création de nouveaux exercices et supports de formation…) afin de répondre à la diversité des situations de formation rencontrées.

Par ailleurs, chaque séquence de formation mentionne également les locaux nécessaires à son organisation. Dans ce cadre, il nous semble opportun de préciser les termes génériques qui seront utilisés.

Par ‘salle informatique’, nous entendons un ensemble de douze stations de travail PC. Il s’agit de stations conçues pour réaliser des travaux d’infographie ; elles sont donc par conséquent architecturées autour de composants performants et sont équipées d’écrans de grande dimension, de tablettes graphiques ainsi que de périphériques professionnels tels que scanners, appareils photos digitaux et imprimantes A4 et A3 (couleur et noir et blanc). Il s’agit de stations conçues pour réaliser des travaux de codage où il est important d’avoir côte à côte son code et le résultat ; elles sont donc par conséquent équipées de 2 écrans de grande dimension, de claviers mécaniques et d’une souris performante. Les stations sont placées 2 par 2 et séparées par un écran qui reproduit un moniteur du formateur. Un écran large mobile peut servir de matériel de projection commun pour les moments de partage autour de vidéos ou autres démonstrations.

Les stations de travail sont équipées de logiciels d’infographie, de bureautique, d’éditeurs spécialisés pour coder, de plusieurs navigateurs, de solutions de testing et d’un serveur Web local.

Ces machines sont connectées à un réseau local rapide et bénéficient d’un accès Internet à large bande. Le formateur dispose, bien entendu, d’une station de travail du même type ainsi que d’un projecteur et/ou d’un équipement logiciel lui permettant de projeter son cours sur tous les écrans de la salle. Par ailleurs, la salle informatique dispose d’un tableau et/ou d’un flipchart.

Par ‘salle de réunion’, nous entendons un local équipé, bien entendu, de tables et de chaises. Le formateur dispose également d’une station de travail du même type que celles de la salle informatique ainsi que d’un projecteur. Par ailleurs, l’équipement de la salle de réunion comprend un tableau et/ou un flipchart.

* *À propos des modalités d’épreuve et d’évaluation*

Les critères identifiés dans le référentiel d’évaluation sont des critères minimaux. Cela signifie que, s’ils ne sont pas rencontrés, ils conduisent à la non-réussite de l’épreuve dans son ensemble.

Les indicateurs permettent à l’évaluateur de répondre à la question : « à quoi vais-je voir que le critère est respecté ? ». Lors de la correction de l’épreuve, des seuils de tolérance (marges d’erreurs) leur sont attribués en fonction des tâches réalisées.

Les ‘critères de perfectionnement’ ne conditionnent pas la réussite d’une épreuve. Ils servent à déterminer, à titre indicatif, une qualité particulière non évaluée par les autres critères.

# Description de la formation

### Description de « l’emploi-métier » [[1]](#footnote-1)

Le Front-end Developer est chargé de réaliser des sites Web en exploitant des langages tels que HTML, CSS et Javascript. Dans son travail, il peut aussi utiliser des CMS tels que WordPress. Son rôle est essentiellement technique, orienté vers la production de code.

* Ces machines sont connectées à un réseau local rapide et bénéficient d’un accès Internet à large bande. Le formateur dispose, bien entendu, d’une station de travail du même type ainsi que d’un projecteur et/ou d’un équipement logiciel lui permettant de projeter son cours sur tous les écrans de la salle. Par ailleurs, la salle informatique dispose d’un tableau et/ou d’un flipchart.
* Par ‘salle de réunion’, nous entendons un local équipé, bien entendu, de tables et de chaises. Le formateur dispose également d’une station de travail du même type que celles de la salle informatique ainsi que d’un projecteur. Par ailleurs, l’équipement de la salle de réunion comprend un tableau et/ou un flipchart.
* *À propos des modalités d’épreuve et d’évaluation*

Les critères identifiés dans le référentiel d’évaluation sont des critères minimaux. Cela signifie que, s’ils ne sont pas rencontrés, ils conduisent à la non-réussite de l’épreuve dans son ensemble.

Les indicateurs permettent à l’évaluateur de répondre à la question : « à quoi vais-je voir que le critère est respecté ? ». Lors de la correction de l’épreuve, des seuils de tolérance (marges d’erreurs) leur sont attribués en fonction des tâches réalisées.

Les ‘critères de perfectionnement’ ne conditionnent pas la réussite d’une épreuve. Ils servent à déterminer, à titre indicatif, une qualité particulière non évaluée par les autres critères.

### Quel genre de Front-end Developer forme-t-on ?

Tenant compte de ces observations, la formation de Front-end Developer peut naturellement être envisagée de différentes manières. Nous avons choisi d’axer la formation sur les considérations suivantes :

* La formation est essentiellement technique. Les langages HTML, CSS et surtout Javascript sont vus en profondeur. En effet, au vu de la place qu’occupe aujourd’hui le Javascript dans l’écosystème du Web, son apprentissage constitue une étape importante de la formation des Front-end Developers, que ce soit à travers sa syntaxe originelle (vanilla Js) ou des Frameworks Javascript comme Vue.js.
* Nous formons des Front-end Developers qui connaissent la place qu’ils occupent dans la « chaîne » de production d’un site Web. Ils sont donc capables de dialoguer avec des designers et des Back-end Developers, ainsi qu’avec d’autres professionnels spécialisés.
* La formation permettra aux Front-end Developers d’occuper une place de salarié dans une entreprise, d’exercer comme indépendant ou comme freelance. Ils devront donc bien connaître les spécificités de chacun de ces statuts.
* Bien que la formation soit relativement longue et permette l’acquisition de compétences professionnelles indispensables à l’exercices du métier, elle s’adresse spécifiquement à des candidats possédant déjà un profil proche de celui recherché sur le marché de l’emploi, à savoir un bon bagage technique en informatique, une bonne connaissance de l’anglais et de l’anglais technique, des aptitudes en logique, des notions de base en algorithmique et un peu de créativité.

### Objectifs de la formation

* Développer les compétences professionnelles nécessaires pour assurer la réalisation technique et la modification du front-end d’un site Web.
* Développer les compétences transversales nécessaires à l’exercice du métier, au sein d’une équipe pluridisciplinaire et sous la direction d’un chef de projet.

### Prérequis d’entrée en formation

* Néant

### Programme de formation[[2]](#footnote-2)

|  |  |
| --- | --- |
| UAA1/Q35 Réaliser une newsletter | 70h |
| UAA2/Q36 Réaliser un site Web en HTML/CSS | 336h |
| UAA3/QV8 Réaliser une application Web avec Javascript | 210h |
| UAA4/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS | 140h |
| UAA5/IA5 Réaliser un projet Web pour un client  | 140h |
| UAA6/RC9 Propriété intellectuelle et droits d’auteur | 7h |
| UAA7/RRD0 Les statuts professionnels du Front-end Developer | 7h |
| UAA8/RD1 Réaliser un site Web accessible | 7h |
| UAA9/RA9 Référencement naturel et mesure d’audience | 7h |
|  |  |

### Durée de la formation[[3]](#footnote-3)

|  |  |
| --- | --- |
| Durée de la formation (hors modules d’extension et stage) | 945 h |
| Durée de la formation (avec modules d’extension et stage) | 1 155 à 1 225 h |
|  |  |

### Stage(s)

#### Stage d’achèvement de formation en entreprise

Durée : 210 à 280 h.

### Autres

#### Career coaching

Durée : 42h.

Prise en charge : Cefora

### Architecture du parcours de formation

Ce schéma représente les étapes à suivre tout au long d’un parcours complet de formation.



# Organisation et gestion pédagogique de la formation

### Acteurs concernés par la formation

[ ]  Pôle(s) de Bruxelles Formation : BF digital

[ ]  Partenaires : néant

[ ]  Sous-traitants : pour les UAA3, UAA6, UAA7 et UAA8

### Public cible

Chercheurs d’emploi

### Organisation des entrées en formation

Nombre de sessions (entrées en formation) par an : 1

Nombre de stagiaires par session (entrées en formation) : 12

### Conditions d’accès à la formation

Conditions administratives :

* Être âgé d’au moins 18 ans

Conditions pédagogiques :

* + Réussir le test de prérequis en logique
	+ Réussir le test de prérequis en informatique
	+ Réussir le test de prérequis en anglais technique

Satisfaire à l’entretien mené par le formateur qui vise à apprécier :

* l’intérêt du candidat pour le métier,
* l’adéquation entre le choix de la formation et le projet professionnel.

### Priorisation de l’accès à la formation

1° Stagiaire qui a interrompu sa formation lors d’une entrée précédente (en tenant compte de la raison de sa fin de formation - cf. motif de fin de contrat) ;

2° Stagiaire issu du processus de recrutement de Bruxelles Formation (et qui a, le cas échéant, réussi l’essa métier « Fast Track ») ;

3° Stagiaire ayant suivi un parcours chez un partenaire ou un autre opérateur, dans le cadre d’une procédure négociée ;

4° Candidat porteur d’un Titre de compétence délivré par le Consortium de Validation des compétences.

### Dispenses

Toute demande de dispense est soumise à l’approbation du Gestionnaire pédagogique.

Les acquis d’apprentissage certifiés par un opérateur d’enseignement, de formation ou de validation[[4]](#footnote-4) sont automatiquement valorisés pour l’octroi d’une dispense d’une ou plusieurs unité(s) correspondante(s).

Moyennant l’accord du centre, les acquis d’apprentissage déclarés peuvent être valorisés par la réussite de l’épreuve relative à une ou plusieurs unité(s) correspondante(s) en vue de l’octroi de dispense(s).

### Suivi(s) pédagogique(s) avec les stagiaires

2 suivis pédagogiques sont prévus durant le parcours complet de la formation, après l’UAA3 et après l’UAAX.

Durée : 3h.

Prise en charge : Formateur et Gestionnaire Pédagogique

### Accès aux épreuves d’évaluation

Pour avoir accès aux épreuves d’évaluation, le stagiaire doit avoir participé à au moins 80 % des activités de formation de chacun des modules.

### Communication des résultats

[x]  Intégrée aux unités sans temps additionnel

[ ]  Organisée en temps additionnel aux unités

Durée : intégrée dans le temps global des UAA (voir rubrique « Gestion de l’évaluation »)

Prise en charge : le formateur

### Remédiation(s)

[x]  Intégrée(s) aux unités sans temps additionnel

[ ]  Organisée(s) en temps additionnel aux unités

Durée : (voir rubrique « Gestion de l’évaluation »)

Prise en charge : le formateur

### Gestion pédagogique de la formation

Ce schéma représente les différentes étapes décisionnelles relevant de la gestion de la formation et donne une indication par rapport à l’organisation chronologique des modules.

 

# UAA1/Q35 Réaliser une newsletter

### Introduction

Le W3C prône aujourd’hui l’utilisation des langages HTML5 et CSS3, considérés comme de véritables standards dans le secteur. Toutefois, dans le cadre de la conception d’une newsletter, il est encore nécessaire de maîtriser d’anciennes techniques de mise en page (tableaux invisibles, slicing…) liées aux versions précédentes de l’HTML.

### Objectif global de l’unité

Réaliser une newsletter en HTML, compatible avec tous les clients email et webmail du marché.

### Acquis d’apprentissage visés

#### Compétences professionnelles techniques

SQ01 Coder en HTML

SQ02 Intégrer une newsletter

#### Compétences numériques

**Traitement de l’information** : Savoir rechercher, évaluer et organiser des informations en ligne.

**Communication et collaboration** : Utilisation d’outils collaboratifs, participation à des discussions de groupe et création collaborative de contenus.

**Création de contenu numérique** : Compétences en conception, développement et publication de contenu en ligne.

[**Sécurité** : Compréhension des risques et mesures de sécurité liés aux données personnelles et à la protection des information](https://www.hecexecutiveschool.be/blog/evalue-ses-competences-numeriques)

#### Savoir-faire comportementaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo SFC | Titre SFC + définition | Exemples d’opérationnalisation  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 19.png | Ordre | L’ordre et la structure du code sont respectés.Les fichiers et dossiers sont nommés et localisés. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 26.png | Soin | Les doublons sont évités.Le code est bien indenté. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 22.png | Respect des règles | La syntaxe de l’HTML est respectée.La syntaxe des CSS est respectée. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 16.png | Innovation | Les solutions techniques apportées sont fonctionnelles. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 10.png | Esprit d’analyse | Visualiser le contenu d’une Newsletter avant de le coder. |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 63 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 7 h |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[5]](#footnote-5) | : 70 h: Néant |

## SQ01 Coder en HTML

### Introduction

### HTML (HyperText Markup Language) demeure un pilier central du développement web, utilisé pour structurer le contenu des pages internet. Ce langage permet de définir la hiérarchie et le sens des informations présentées sur un site web. Comprendre et maîtriser HTML est crucial pour créer des pages web bien organisées et accessibles, assurant ainsi une base solide pour tout projet de développement en ligne.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Langage HTML
* Logiciel d’édition de code
 | * Exploiter les fonctions spécifiques du logiciel : outils d’édition (coloration du code, rechercher/remplacer, correction orthographique…), outils de conversion (codage des caractères, gestion des sauts de ligne…), aide à la saisie des balises et attributs, débugage, scripts intégrés…
* Créer la structure de base d’un document HTML.
* Créer des documents en HTML en respectant la syntaxe et les bonnes pratiques de codage (commentaires, documentation…).
* Créer des paragraphes, titres, citations…
* Formater le texte : taille, police, couleur, graisse…
* Attribuer des couleurs aux différents éléments de la page (arrière-plan, filet, liens…).
* Insérer des images et les paramétrer : dimensions, bordures, texte alternatif, habillage…
* Créer des liens internes ou externes, avec des adresses absolues ou relatives.
* Créer des ancres, des liens mailto ou ftp.
* Créer différents types de listes : ordonnées ou non, définitions…
* Créer des tableaux et les paramétrer : bordure, remplissage, espacement, fusions, alignements…
* Tester le comportement de la page sur différentes plates-formes, configurations et navigateurs afin de vérifier l’affichage correct de la page et le bon fonctionnement des divers éléments. Avoir conscience de l’impossibilité d’obtenir un rendu identique sur toutes les plates-formes. Privilégier un rendu fonctionnel (dégradation progressive).
* Détecter des erreurs de syntaxe et corriger le code manuellement.
* Utiliser des tableaux simples et imbriqués comme outils de mise en page.
* Incorporer les bases du langage CSS pour faciliter l’intégration de certains effets dans les newsletters.
* Mettre en œuvre des techniques d’optimisation de la productivité telles que la réutilisation de fragments de code.
* Configurer un logiciel FTP pour uploader une page ou un site sur un serveur Web.
* Apprendre en surfant. S’informer des démarches des autres Webdesigners en étudiant leur code source.
 |

## SQ02 Coder sur base d’une maquette

### Introduction

### Coder sur la base d'une maquette est une compétence essentielle pour transformer des conceptions visuelles en sites web fonctionnels. Ce processus implique de traduire des designs graphiques en code HTML, CSS et JavaScript, en respectant fidèlement les spécifications visuelles et interactives. La maîtrise de cette compétence garantit que le produit final est à la fois esthétique et conforme à l'intention du designer, offrant ainsi une expérience utilisateur optimale.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Les spécificités techniques d’une newsletter
 | * Dresser une liste complète des tâches afférentes à la mission, identifier les priorités, évaluer le temps nécessaire pour réaliser chaque tâche et déterminer des délais globaux.
* Utiliser les ressources d’un réseau local (accès aux serveurs, échange de documents, sauvegarde).
* Vérifier que l’on dispose de tous les contenus rédactionnels et composants nécessaires et qu’ils sont adaptés aux contraintes du Web. Repérer et signaler les contenus rédactionnels et éléments graphiques manquants ou inadaptés.
* Procéder à l’analyse technique des maquettes afin de repérer les difficultés techniques, de mettre en lumière les liaisons qui doivent exister entre les divers composants et de choisir les solutions qui seront mises en œuvre.
* Percevoir les différentes couches qui composent une newsletter : structure générale, mise en forme, liens, images…
* Coder la newsletter dans un éditeur HTML spécialisé.
* Trouver des solutions techniques à l’aide de différentes stratégies de recherche.
* Gérer, classer et archiver de manière adéquate les fichiers en respectant l’architecture technique.
* Procéder de manière logique aux vérifications de compatibilité de la newsletter sur les différents clients et webmail du marché, soit manuellement, soit avec un outil de test automatisé. Réaliser une liste ordonnée d’erreurs, d’incohérences et de dysfonctionnements, sur le plan graphique et fonctionnel (rapport de Bêta test). Apporter les corrections nécessaires.
* Rechercher et éliminer toutes les erreurs dans son propre travail.
* Analyser ses pratiques et tirer des leçons des erreurs commises.
 |

# UAA2/Q36 Réaliser un site Web en HTML/CSS

### Introduction

Le métier de Front-end Developer évolue en permanence : des nouveautés font leur apparition, des framework Javascript remplacent d’autres outils… Cette UAA est la plus importante de la formation. Elle est composée de plusieurs séquences qui vont avoir une mise-en-œuvre croisée avec l’UAA3 « Enrichir une application avec Javascript ». En pratique, cela signifie qu’il est probable qu’une séquence soit ouverte en tout début d’UAA et ne soit refermée qu’à la fin de l’UAA et, qu’entre temps, d’autres séquences se soient ouvertes et fermées pour venir compléter les compétences de base acquises lors de la première séquence. Il faut donc envisager cette UAA comme une somme de compétences qu’on va croiser et compléter progressivement. Par ailleurs, toutes les séquences vues dans cette UAA n’ont réellement de sens qu’en lien avec les autres séquences. Tout est donc strictement interdépendant.

### Objectif global de l’unité

Réaliser un site Web compatible avec tous les supports et navigateurs et, en même temps

### Acquis d’apprentissage visés

#### Compétences professionnelles techniques

SQ03 Structurer son contenu en HTML

SQ04 Mettre en forme son contenu avec CSS

SQ05 Optimiser ses feuilles de styles avec un préprocesseur CSS

SQ06 Utiliser un outil de versioning

#### Compétences numériques

**Traitement de l’information** : Savoir rechercher, évaluer et organiser des informations en ligne.

**Communication et collaboration** : Utilisation d’outils collaboratifs, participation à des discussions de groupe et création collaborative de contenus.

**Création de contenu numérique** : Compétences en conception, développement et publication de contenu en ligne.

[**Sécurité** : Compréhension des risques et mesures de sécurité liés aux données personnelles et à la protection des information](https://www.hecexecutiveschool.be/blog/evalue-ses-competences-numeriques)

#### Savoir-faire comportementaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo SFC | Titre SFC + définition | Exemples d’opérationnalisation  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 19.png | Ordre | L’ordre et la structure du code sont respectés.Les fichiers et dossiers sont nommés et localisés. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 26.png | Soin | Veiller à ne pas créer de doublon.Le code est bien indenté. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 22.png | Respect des règles | La syntaxe de l’HTML est respectée.La syntaxe des CSS est respectée. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 16.png | Innovation | Les solutions techniques apportées sont fonctionnelles. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 10.png | Esprit d’analyse | Visualiser le contenu d’une Newsletter avant de le coder. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 9.png | Efficacité | Respecter les délais de production.Choisir les outils ou les processus qui rendent le travail plus efficient. |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 308 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 28 h |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[6]](#footnote-6) | : 336 h: Néant |

## SQ03 Structurer le contenu d’une page Web avec HTML

### Introduction

### Structurer le contenu d’une page web avec HTML est essentiel pour créer des sites web clairs et accessibles. Cette compétence permet d'organiser l'information de manière logique et sémantique, facilitant la navigation et la compréhension pour les utilisateurs et les moteurs de recherche. Une bonne structure HTML assure que chaque élément de contenu est correctement défini et hiérarchisé, contribuant à une meilleure expérience utilisateur et à une optimisation efficace pour les moteurs de recherche.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître les balises HTML les plus utilisées, leurs attributs et leurs usages.
 | * Utiliser un éditeur de code spécialisé.
* Coder sans commettre d’erreurs de syntaxe.
* Coder en respectant les règles d’imbrication des balises.
* Être capable de rattacher un bloc de contenu à une certaine balise en fonction de son contexte
* Comprendre et utiliser les balises sémantiques appropriées
* Gérer la hiérarchie des titres et sous-titres
* Optimiser le contenu pour le référencement
* Optimiser l'accessibilité du contenu
 |

## SQ04 Mettre en forme une page Web avec CSS

### Introduction

### Mettre en forme une page web avec CSS est crucial pour améliorer l'apparence et l'interactivité des sites web. CSS (Cascading Style Sheets) permet de contrôler la mise en page, les couleurs, les polices et les autres aspects visuels, créant ainsi des interfaces attrayantes et professionnelles. Une utilisation efficace de CSS garantit non seulement une esthétique harmonieuse, mais aussi une expérience utilisateur cohérente et engageante.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître la syntaxe des CSS.
* Connaître les propriétés CSS les plus utilisées, leurs valeurs et leurs usages.
 | * Réaliser la mise en page de pages Web avec les CSS.
* Utiliser l’inspecteur de code d’un navigateur.
* Utiliser les sélecteurs CSS avancés.
* Créer et gérer des fichiers CSS modulaires.
* Appliquer les concepts de cascade et d'héritage.
* Utiliser les unités de mesure appropriées.
* Maîtriser les dernières propriétés CSS pour réaliser une mise en page.
* Optimiser les performances CSS.
* Gérer les media queries pour le responsive design.
* Créer des animations et des transitions.
 |

## SQ05 Gagner en productivité avec un préprocesseur CSS

### Introduction

### Utiliser un préprocesseur CSS est une méthode efficace pour augmenter la productivité dans le développement web. Les préprocesseurs CSS permettent d'écrire des styles plus modulaires, réutilisables et maintenables. Ils offrent des fonctionnalités simplifiant la gestion des feuilles de style et accélérant le processus de développement.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître la syntaxe et les spécificités des préprocesseurs CSS.
 | * Utiliser les spécificités du préprocesseur pour augmenter sa productivité.
* Mettre en place la routine pour rendre le préprocesseur opérationnel.
 |

## SQ06 Gagner en productivité avec un logiciel de versioning

### Introduction

### Utiliser un logiciel de versioning est essentiel pour améliorer la productivité et la collaboration dans le développement web. Les systèmes de contrôle de version, permettent de suivre les modifications du code, de gérer les différentes versions d'un projet et de faciliter le travail en équipe. Ils offrent des outils puissants pour revenir à des états antérieurs du code, résoudre les conflits et coordonner efficacement les contributions de plusieurs développeurs.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître les principes du versioning.
* Connaître les possibilités offertes par le logiciel de versioning au sein d’une équipe.
 | * Créer un compte et archiver ses travaux sur la plateforme du logiciel de versioning.
* Prendre en main les fonctionnalités principales du logiciel de versioning.
 |

# UAA3/QV8 Enrichir une application Web avec Javascript

### Introduction

Complémentaire à l’HTML et aux CSS, le Javascript joue un rôle capital dans le bagage technique du Front-end Developer.

Cette UAA est composée de plusieurs séquences dont la mise-en-œuvre est croisée avec l’UAA2 « Réaliser un site Web avec HTML/CSS ». En pratique, cela signifie qu’il est probable qu’une séquence soit ouverte en tout début d’UAA et ne soit refermée qu’à la fin de l’UAA et, qu’entre temps, d’autres séquences se soient ouvertes et fermées pour venir compléter les compétences de base acquises lors de la première séquence. Il faut donc envisager cette UAA comme une somme de compétences qu’on va croiser et compléter progressivement. Par ailleurs, toutes les séquences vues dans cette UAA n’ont réellement de sens qu’en lien avec les autres séquences. Tout est donc strictement interdépendant.

### Objectif global de l’unité

À l’aide de Javascript, ajouter une couche fonctionnelle à une page Web pour la transformer en application Web.

### Acquis d’apprentissage visés

#### Compétences professionnelles techniques

SQ07 Dynamiser son contenu avec Javascript

SQ08 Gérer son Workflow Web

SQ09 Prendre en main un framework Javascript

#### Compétences numériques

**Traitement de l’information** : Savoir rechercher, évaluer et organiser des informations en ligne.

**Communication et collaboration** : Utilisation d’outils collaboratifs, participation à des discussions de groupe et création collaborative de contenus.

**Création de contenu numérique** : Compétences en conception, développement et publication de contenu en ligne.

[**Sécurité** : Compréhension des risques et mesures de sécurité liés aux données personnelles et à la protection des information](https://www.hecexecutiveschool.be/blog/evalue-ses-competences-numeriques)

#### Savoir-faire comportementaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo SFC | Titre SFC + définition | Exemples d’opérationnalisation  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 19.png | Ordre | L’ordre et la structure du code sont respectés.Les fichiers et dossiers sont nommés et localisés. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 26.png | Soin | Veiller à ne pas créer de doublon.Le code est bien indenté. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 22.png | Respect des règles | La syntaxe du Javascript est respectée. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 16.png | Innovation | Les solutions techniques apportées sont fonctionnelles. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 10.png | Esprit d’analyse | Séquencer un problème global.  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 11.png | Esprit d’équipe | Tirer parti de son expérience et de celle de son équipe. |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 203 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 7 h |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[7]](#footnote-7) | : 210 h: Néant |

## SQ07 Dynamiser une page Web avec Javascript

### Introduction

### Dynamiser une page web avec JavaScript est essentiel pour créer des expériences interactives et réactives. JavaScript permet d'ajouter des fonctionnalités dynamiques telles que les animations, les mises à jour en temps réel, et les interactions utilisateur, améliorant ainsi l'engagement et l'interactivité du site. La maîtrise de JavaScript permet de transformer des pages web statiques en applications web modernes et interactives.

###  Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître la syntaxe du Javascript.
 | * Créer un code Javascript pour répondre à une demande d’intégration tels que l’amélioration de l’interactivité du stire comme la gestion des évènements, les animations et les appels à des API..
* Adapter/modifier un code Javascript existant.
* Utiliser la bibliothèque jQuery.
* Détecter et corriger les erreurs de syntaxe.
 |

## SQ08 Gérer un workflow de développement Web

### Introduction

### Dans le cadre de leur flux de travail, les développeurs front-end mettent en place des habitudes et des routines essentielles pour optimiser leur productivité.Ils utilisent des frameworks pour obtenir des mises en page rapides et cohérentes, automatisent les tâches répétitives avec des outils adaptés.Le versioning assure une gestion de code fluide et collaborative.En optimisant la performance avec des techniques comme la compression de fichiers et l'utilisation de centrales de fichiers décentralisés, ils maximisent l'efficacité de leurs projets web.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître le concept et les principes d’un workflow de développement Web.
* Comprendre l’importance de la redondance dans le travail du Front-end Developer.
* Connaître le fonctionnement des frameworks Web les plus connus
* Connaître le fonctionnement d’un outil de versioning
 | * Ajouter une fonctionnalité au workflow.
* Adapter/modifier un code Javascript existant.
* Respecter les normes W3C.
* Gérer les tâches, les versions et les tests.
* Améliorer la vitesse et l’efficacité d’un site en nettoyant le code et optimisant les ressources.
* Lancer et exécuter le workflow d’optimisation.
* Créer des designs réactifs qui s’adaptent à différentes tailles d’écran.
* Utiliser efficacement les frameworks web.
 |

## SQ09 Gagner en productivité avec un framework Javascript

### Introduction

### Dans le domaine du développement web moderne, l'utilisation de frameworks JavaScript est devenue essentielle pour accroître la productivité et la qualité des applications. Ces outils puissants simplifient le processus de développement en offrant des solutions prêtes à l'emploi pour des tâches courantes, telles que la gestion de l'interface utilisateur, les interactions dynamiques et la gestion des données. Ces frameworks peuvent non seulement accélérer la création d'applications complexes, mais aussi améliorer la maintenabilité du code et favoriser une collaboration efficace au sein des équipes de développement.

### Prérequis

* Néant

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître les stratégies pour augmenter sa productivité dans le cadre du développement d’une application Web en Javascript.
* Comprendre le fonctionnement des frameworks (environnements de travail) Javascript côté client.
 | * Installer un framework Javascript.
* Configurer et initialiser un projet.
* Utiliser les éléments du framework Javascript.
* Utiliser les composants et modules.
* Gérer l'état de l'application.
* Implémenter des interactions dynamiques.
* Intégrer des API externes.
 |

# UAA4/Q91 Réaliser un site Web avec un CMS

### Introduction

Les CMS (Content Management System ou Système de gestion de contenus) sont, de nos jours, devenus incontournables pour tous les Front-end Developers. Ils offrent une solution rapide et efficace pour mettre en place un site web dynamique. Ils permettent aussi aux utilisateurs finaux de publier aisément des contenus sans devoir posséder des compétences techniques. On compte aujourd’hui plusieurs centaines de CMS sur le marché ; parmi les plus usités, on peut citer WordPress, Drupal, Joomla, PrestaShop….

### Objectif global de l’unité

Installer et paramétrer un CMS, puis créer un site Web avec son propre thème.

### Acquis d’apprentissage visés

#### Compétences professionnelles techniques

SQ10 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions

SQ11 Créer un thème

#### Compétences numériques

**Traitement de l’information** : Savoir rechercher, évaluer et organiser des informations en ligne.

**Communication et collaboration** : Utilisation d’outils collaboratifs, participation à des discussions de groupe et création collaborative de contenus.

**Création de contenu numérique** : Compétences en conception, développement et publication de contenu en ligne.

[**Sécurité** : Compréhension des risques et mesures de sécurité liés aux données personnelles et à la protection des information](https://www.hecexecutiveschool.be/blog/evalue-ses-competences-numeriques)

#### Savoir-faire comportementaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo SFC | Titre SFC + définition | Exemples d’opérationnalisation  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 19.png | Ordre | L’ordre de la structure du code est respecté.Les fichiers et dossiers sont nommés et localisés. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 26.png | Soin | Veiller à ne pas créer de doublon.Le code est bien indenté. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 22.png | Respect des règles | La syntaxe du PHP et du CMS est respectée. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 16.png | Innovation | Les solutions techniques apportées sont fonctionnelles. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 10.png | Esprit d’analyse | Identifier les différents types de contenu.Identifier les parties communes du service. |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 119 h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 21 h |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[8]](#footnote-8) | : 140 h: Néant |

## SQ10 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions

### Introduction

### Installer et paramétrer un CMS et ses extensions est une compétence clé pour la gestion efficace de sites Web. Les systèmes de gestion de contenu simplifient la création et la maintenance de sites web. La maîtrise de l'installation, la configuration initiale et l'ajout d'extensions permet d'étendre les fonctionnalités du site et de l'adapter aux besoins spécifiques des utilisateurs.

### Prérequis

* UAA1/Q35 Réaliser une newsletter
* UAA2/Q36 Réaliser un site Web en HTML/CSS
* UAA3/QV8 Enrichir une application Web avec Javascript

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître les principes et concepts clés des CMS.
 | * Télécharger les fichiers d’installation du CMS.
* Installer et configurer le CMS avec les paramètres du serveur Web, local ou distant.
* Installer un thème et des extensions.
* Effectuer les paramétrages avancés nécessaires, y compris à travers des modifications du code source du thème.
* Publier des contenus.
* Installer les mises à jour du CMS et des extensions.
 |

## SQ11 Réaliser un thème dans un CMS

### Introduction

### Dans le développement web, la création de thèmes personnalisés pour les systèmes de gestion de contenu (CMS) est une compétence essentielle pour répondre aux besoins spécifiques des clients et offrir des expériences utilisateur uniques.

### Prérequis

* Réaliser un site Web avec les langages standards et les techniques spéciales de mise en page et d’interactivité (HTML 5/CSS 3/Javascript) (UAA2/Q et UAA3/Q).

### Objectifs de la séquence

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Connaître les contraintes et les spécificités de la création d’un thème pour un CMS.
 | * Créer les templates de fichiers nécessaires au bon fonctionnement du thème.
* Appréhender le code fourni.
* Identifier les parties à dynamiser.
* Intégrer les balises spécifiques d’un CMS dans une page Web afin de la transformer en thème.
* Optimiser le thème pour améliorer la performance.
* Appliquer les bonnes pratiques de sécurité.
* Tester et déboguer le thème pour assurer sa fonctionnalité.
* Installer et paramétrer des extensions pour faciliter la prise en main du thème par le client final
 |

# UAA5/IA5 Réaliser un projet Web

### Objectif global de l’unité

Sur base d’un briefing donné par le formateur, concevoir et réaliser un projet Web complet, en prenant en charge sa dimension technique.

### Acquis d’apprentissage visés

#### Compétences professionnelles techniques

SQ01 Coder en HTML

SQ02 Intégrer une newsletter

SQ03 Structurer son contenu en HTML

SQ04 Mettre en forme son contenu avec CSS

SQ05 Optimiser ses feuilles de styles avec un préprocesseur CSS

SQ06 Utiliser un outil de versioning

SQ07 Dynamiser son contenu avec Javascript

SQ08 Gérer son Workflow Web

SQ09 Prendre en main un framework Javascript

SQ10 Installer et paramétrer un CMS et ses extensions

SQ11 Créer un thème

#### Compétences numériques

**Traitement de l’information** : Savoir rechercher, évaluer et organiser des informations en ligne.

**Communication et collaboration** : Utilisation d’outils collaboratifs, participation à des discussions de groupe et création collaborative de contenus.

**Création de contenu numérique** : Compétences en conception, développement et publication de contenu en ligne.

[**Sécurité** : Compréhension des risques et mesures de sécurité liés aux données personnelles et à la protection des information](https://www.hecexecutiveschool.be/blog/evalue-ses-competences-numeriques)

#### Savoir-faire comportementaux

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo SFC | Titre SFC + définition | Exemples d’opérationnalisation  |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 5.png | Autonomie | Gérer un projet seul. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 4.png | Attention | Veiller à demeurer vigilant sur l’ensemble du processus de production. |
| P:\SFC\logos SFC\SFC 7.png | Communication | Être en capacité de clarifier le discours d’un client pour en déterminer les besoins et valider la commande.Présenter et argumenter le livrable de production aux commanditaires. |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : Néant |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : 140 h |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[9]](#footnote-9) | : 140 h: Néant |

# UAA6/RC9 Propriété intellectuelle et droits d’auteur

### Introduction

Le Front-end Developer est amené à manipuler des contenus et médias (textes, vidéos, images, son) provenant de sources différentes. Il est important qu’il connaisse et respecte les règles qui régissent leur utilisation online et offline.

### Conditions d’accès

Néant.

### Objectif global

Connaître les droits et règles qui régissent l’utilisation d’un contenu ou d’un média.

### Acquis d’apprentissage visés

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Comprendre le concept de propriété intellectuelle et l’importance des droits d’auteur sur n’importe quelle œuvre.
 | * Comprendre les concepts de propriété intellectuelle.
* Appliquer les lois et réglementations.
* Identifier dans quel cadre un média peut être utilisé.
* Négocier et rédiger des contrats.
* Protéger la propriété intellectuelle.
 |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[10]](#footnote-10) | : 7 h: Néant |

# UAA7/RD0 Les statuts professionnels du Front-end Developer

### Introduction

Sur le marché du travail, le Front-end Developer peut intégrer une entreprise et devenir salarié, travailler comme indépendant, utiliser les services d’une coopérative, choisir un statut mixte (par exemple : salarié avec une activité complémentaire)…

### Conditions d’accès

Néant.

### Objectif global

Dresser un panorama des différents statuts accessibles au Front-end Developer.

### Acquis d’apprentissage visés

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Avoir connaissance des différentes possibilités qui s’offrent aux Front-end Developers en termes de statuts professionnels.
* Connaître les démarches nécessaires pour mettre en œuvre les différents statuts.
 |  |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[11]](#footnote-11) | : 7 h: Néant |

# UAA8/RD1 Réaliser un site Web accessible

### Introduction

Le Front-end Developer doit veiller à ce que les sites Web qu’il crée soient compatibles avec les différents appareils et navigateurs du marché. En sus, ses produits Web doivent également être accessibles aux personnes en situation de handicap. En réalisant un site Web accessible, le Front-end Developer permet à tous les utilisateurs de bénéficier d’une expérience satisfaisante.

### Conditions d’accès

Néant.

### Objectif global

Sensibiliser aux problématiques rencontrées par les utilisateurs en situation de handicap et mettre en œuvre les solutions techniques adéquates afin de répondre à leurs besoins spécifiques en termes de navigation et d’accessibilité.

### Acquis d’apprentissage visés

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Comprendre les différents types d’handicap et de déficience.
* Comprendre le concept d’accessibilité et les stratégies pour la mettre en œuvre dans le cadre de la réalisation d’un site Web.
 | * Utiliser les normes d’accessibilité Web.
* Utiliser des outils d'évaluation.
* Structurer le contenu de manière accessible.
* Optimiser l'accessibilité des médias.
* Assurer la navigation claire et intuitive.
* Contrôler les contrastes et la lisibilité.
 |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[12]](#footnote-12) | : 7 h: Néant |

# UAA9/RA9 Référencement naturel et mesure d’audience

### Introduction

Afin d’atteindre ses objectifs stratégiques, un site Web a généralement pour vocation d’attirer le plus grand nombre de visiteurs, c’est-à-dire de maximiser son audience. Dans ce cadre, le référencement naturel, appelé aussi “organique” ou “SEO" (Search Engine Optimization), est une des stratégies qui consiste à positionner un site web, ou une page Web particulière, parmi les premiers résultats affichés pour une requête spécifique dans un moteur de recherche (Google, Bing...). En partenariat avec le Webcopywriter, le Front-end Developer a un rôle important à jouer dans la mise en œuvre de cette stratégie car elle consiste notamment à utiliser des balises HTML spécifiques.

En parallèle, pour mesurer l’impact des stratégies mises en place, l’analyse web (ou web analytics) est une méthode qui vise à collecter et analyser des données sur le comportement des utilisateurs d’un site web. Ce type d’analyse peut fournir des informations sur la manière dont les utilisateurs naviguent sur le site, les pages les plus visitées, le nombre de visiteurs, la durée de leur visite… Pour pouvoir récolter ces données, le Front-end Developer doit installer au préalable des codes spécifiques dans chacune des pages du site Web.

### Conditions d’accès

* Avoir suivi UAA2/Q Réaliser un site Web en HTML/CSS

### Objectif global

Pouvoir, techniquement, améliorer la visibilité organique d'un site web dans les résultats de recherche, afin d'attirer un trafic qualifié et augmenter sa présence en ligne de manière durable.

### Acquis d’apprentissage visés

|  |  |
| --- | --- |
| Savoirs | Aptitudes |
| * Comprendre les principes fondamentaux du référencement naturel.
* Avoir conscience des outils qui peuvent aider au développement du référencement et de l’audience d’un site Web.
 | * Optimiser le contenu.
* Améliorer la structure du site.
* Optimiser les balises HTML.
* Optimiser les images.
* Utiliser les outils liés au référencement naturel.
* Utiliser les outils liés à l’analyse statistique d’un site Web.
 |

### Durée

|  |  |
| --- | --- |
| Séquences de formation | : 7h |
| Exercice de synthèse et remédiation | : Néant |
| Épreuve d’évaluation | : Néant |
| Durée totale (1 stagiaire)Temps additionnel de gestion de l’évaluation pour un groupe de 12 stagiaires[[13]](#footnote-13) | : 7 h: Néant |

### Équipement

* Matériel et matériaux : A compléter.
1. Un emploi-métier est un assemblage relativement homogène de situations de travail réelles présentant des similitudes en termes de missions, de contenu des activités effectuées, des compétences exercées et des profils requis pour exercer ce travail. [↑](#footnote-ref-1)
2. L’organisation de la formation ne doit pas forcément respecter l’ordre chronologique présenté ci-dessous. [↑](#footnote-ref-2)
3. Cette rubrique précise la durée réelle de la formation. Celle-ci peut comprendre, outre la durée de formation aux modules, des moments d’accueil, des suivis pédagogiques, des plages d’étude, etc. [↑](#footnote-ref-3)
4. Se référer au Tarif des dispenses accordées sur base des Titres de compétence présenté en annexe de ce référentiel. [↑](#footnote-ref-4)
5. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-5)
6. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-6)
7. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-7)
8. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-8)
9. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-9)
10. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-10)
11. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-11)
12. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-12)
13. La durée additionnelle nécessaire pour gérer l’évaluation d’un groupe de stagiaires comprend le temps d’épreuve additionnel dès lors que l’épreuve ne peut être réalisée en même temps par l’ensemble des stagiaires et le temps dédié aux activités d’installation, de désinstallation, de correction, de communication des résultats, de remédiation, de seconde passation de l’épreuve… Ces durées sont détaillées dans le Tableau des durées joint en annexe. [↑](#footnote-ref-13)