

Formation Code

Introduction sur l'environnement Windows
HTML, Javascript et CSS – Apprendre à coder pour le WEB
Durée : 28 heures ou 4 jours

Modalités et moyens pédagogiques :
Démonstrations – Exercices – Cas pratiques

Eligible au CPF
Certification : TOSA WEB Developer

Public concerné

- ◆ Cette formation s'adresse à tout utilisateur infographiste ou débutant, souhaitant utiliser efficacement les fonctionnalités HTML5, Javascript et CSS

Prérequis

- ◆ Aucun prérequis

Objectifs pédagogiques

- ◆ Découvrir l'environnement Windows, le maniement des fenêtres, le clavier, la souris et l'explorateur de fichiers.
- ◆ Découvrir et apprendre le code HTML5 et CSS,
- ◆ Découvrir et apprendre l'optimisation des contenus graphiques à destination du WEB
- ◆ Découvrir le JAVASCRIPT

Moyens et méthodes pédagogiques

- ◆ La formation est dispensée par un formateur professionnel spécialisé.
- ◆ Lors du présentiel, nous utilisons un diaporama que nous déroulons au fur et à mesure de la séquence. Nous alternons ce support avec des exercices pratiques sur le logiciel enseigné.
- ◆ La partie e-learning peut s'effectuer soit depuis votre domicile, soit en nos locaux selon votre choix. Vous effectuerez des applications et exercices en suivant les vidéos de formation, pas à pas.

Moyens techniques

Présentiel

- ◆ Nos salles de formation sont équipées d'un écran et vidéo projecteur.
- ◆ Nous utilisons un poste par participant.

E-learning

- ◆ Un accès internet est requis pour accéder à vos cours.
- ◆ Vous recevez vos identifiants par mail et accédez à vos cours en suivant le lien communiqué. Vous serez guidé par téléphone ou en face à face pour vos premiers accès. Vous pouvez accéder à la plateforme via votre ordinateur, votre tablette ou votre smartphone pour lire les vidéos.
- ◆ Un ordinateur avec les logiciels concernés installés est requis pour la réalisation des exercices. Si vous n'avez pas le ou les logiciels, nous vous communiquons un lien pour obtenir un accès à ces logiciels.

Assistance

- ◆ Nous restons à votre disposition pendant votre parcours grâce au forum des apprenants. Vous pouvez également nous joindre par téléphone ou par mail.
- ◆ Nous avons la possibilité de prendre la main sur votre ordinateur pour vous aider en cas de besoin.
- ◆ Nous répondons dans un délai maximal de 24 heures.
- ◆ Des ateliers de corrections d'exercices sont organisés à la demande.

Modalités de suivi

Présentiel

- ◆ Les heures effectuées (cours et/ou ateliers) seront émargées.
- ◆ A la fin d'un module, afin de valider les acquis, un exercice est donné à réaliser seul ou en groupe, puis corrigé à titre individuel ou avec le groupe.

E-learning

- ◆ Le temps passé sur les leçons apparaît sur le relevé de connexion édité depuis la plateforme.
- ◆ A la fin des modules, des quizz et exercices sont à réaliser. Les quizz sont corrigés immédiatement par le système. Les exercices sont à envoyer au formateur ou réalisés en atelier dans notre structure. En cas d'envoi, ils sont corrigés dans les 24 heures.

Evaluation de la formation

- ◆ Des évaluations pourront être proposées dans le courant de la formation.
- ◆ Une certification TOSA WEB Développer conclut cette action de formation. Elle déterminera votre niveau. Votre score, dont la validité est de 3 ans pourra être affiché sur votre CV.
- ◆ La formation sera sanctionnée par une attestation individuelle de formation et un certificat TOSA.
- ◆ Vous évaluerez à votre tour les formateurs et l'établissement.

Durée de la formation et modalités d'organisation

- ◆ Nombre d'heures : 28H
 - Présentiel : à définir
 - E-learning : à définir
- ◆ Dates : à définir

Tarif

- ◆ Blended : 2352 € TTC
- ◆ Présentiel : 2352 € TTC

Programme Introduction sur l'environnement Windows

Environnement Windows 10

- ◆ Menu Démarrer
 - Trouver mon programme
 - Epingler au menu et / ou à la barre des tâches
- ◆ Maniement des fenêtres
- ◆ Le clavier
- ◆ La souris

L'explorateur de fichiers

- ◆ Ouverture de l'explorateur de fichier
- ◆ Repères dans l'explorateur
- ◆ Création de dossiers
- ◆ Déplacer un dossier
- ◆ Enregistrer un document
- ◆ Ouvrir un document
- ◆ Renommer un dossier
- ◆ Supprimer un dossier
- ◆ Créer un raccourci
- ◆ L'accès rapide

Programme HTML5 et CSS – le Web à la portée de tous

HTML 5

- ◆ Expliquer l'usage principal d'HTML
- ◆ Utiliser des éléments HTML simples
- ◆ Ajouter un attribut à un élément HTML
- ◆ Créer une structure de document
- ◆ Ajouter un titre de section à une page
- ◆ Afficher une liste d'éléments
- ◆ Créer un tableau simple
- ◆ Ajouter une image à une page
- ◆ Utiliser l'élément <a>
- ◆ Ajouter un saut de ligne à un texte
- ◆ Créer une structure de page généraliste
- ◆ Créer un élément conteneur de bloc
- ◆ Utiliser l'élément <form>
- ◆ Utiliser des éléments imbriqués
- ◆ Ajouter des attributs simples aux éléments HTML
- ◆ Ecrire un commentaire
- ◆ Ajouter un titre à une page
- ◆ Utiliser l'élément titre de section
- ◆ Ajouter un paragraphe à une page
- ◆ Ajouter un titre à une image
- ◆ Utiliser l'attribut de lien <href> d'un élément
- ◆ Créer un élément conteneur en ligne
- ◆ Utiliser un élément modifiant la mise en forme du contenu
- ◆ Ajouter un formulaire avec des champs à une page
- ◆ Soumettre un formulaire
- ◆ Identifier les structures d'éléments HTML
- ◆ Utiliser des éléments vides
- ◆ Définir le doctype d'un document
- ◆ Identifier le niveau des titres de section et leurs usages
- ◆ Utiliser les attributs complexes d'un tableau
- ◆ Ajouter une vidéo à une page
- ◆ Ajouter des intitulés à chaque champ de saisie d'un formulaire

Javascript

- ◆ Expliquer l'usage principal de JavaScript
- ◆ Créer et utiliser une variable
- ◆ Ecrire un commentaire mono-ligne
- ◆ Utiliser les opérateurs arithmétiques de base
- ◆ Reconnaître, créer, affecter et lire un tableau
- ◆ Reconnaître, créer, affecter et lire un objet
- ◆ Afficher une variable dans la console
- ◆ Rechercher un élément dans le DOM
- ◆ Utiliser des opérateurs arithmétiques booléens
- ◆ Créer un workflow conditionnel

- ◆ Créer des boucles simples
- ◆ Créer sa propre fonction
- ◆ Appliquer des opérations simples aux chaînes de caractères
- ◆ Appliquer des opérations simples aux tableaux
- ◆ Réagir à des événements DOM de base
- ◆ Utiliser des opérateurs d'affectation sur les variables
- ◆ Gérer des comparaisons de type égalité stricte
- ◆ Configurer des décisions conditionnelles complexes dans un workflow
- ◆ Gérer les propriétés indéfinies
- ◆ Ajouter un élément au DOM
- ◆ Sérialiser et désérialiser JSON

CSS

- ◆ Expliquer l'usage principal de CSS
- ◆ Connaître la structure d'une règle CSS de base
- ◆ Changer la police d'un texte
- ◆ Paramétrer la couleur de fond d'un élément
- ◆ Sélectionner un élément par son nom d'étiquette (tagname)
- ◆ Changer la taille et la couleur de la police
- ◆ Paramétrer l'image de fond, le gradient, etc... d'un élément
- ◆ Ajouter une bordure à un élément
- ◆ Paramétrer les marges et la zone de remplissage d'un élément
- ◆ Différencier les unités de distance
- ◆ Différencier les unités de couleur
- ◆ Changer le style et la graisse de la police
- ◆ Changer le style d'un élément en cas de survol
- ◆ Définir le positionnement d'un élément (absolu, relatif)

Intégration

- ◆ Ajouter du code CSS à un élément
- ◆ Ajouter du code JavaScript et CSS à un document HTML
- ◆ Lire une valeur du DOM, la traiter et afficher le résultat dans la console
- ◆ Importer un fichier JavaScript et CSS dans un document HTML
- ◆ Modifier dynamiquement un élément du DOM
- ◆ Détecter une erreur simple dans une portion de code donnée
- ◆ Implémenter la mise en page CSS d'un jeu de cartes à partir d'une représentation HTML donnée
- ◆ Identifier la propriété CSS et le tag HTML pertinents

Exercice de synthèse

- ◆ Création d'un micro site WEB

◆ Utilisation de l'ensemble des connaissances