



European school of knowledge

CHEF DE PROJET INFORMATIQUE

CPI-1 : Validation DEES

CPI-2 : Validation MASTER1



European school of knowledge

PRESENTATION DE LA FORMATION

Présentation de la formation

Objectif

Donner les principes fondamentaux concernant les techniques relatives à la gestion de projet informatique.

Pré requis

Etre titulaire d'un diplôme de niveau III en informatique (DECP métier informatique, DUT et BTS informatique ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1 et L2 dans ce domaine).

Emplois visés

- Chef de projet en développement d'application
- Chef de projet Web
- Administrateur de parc informatique
- Concepteur et architecte d'applications Web
- Créateur des logiciels
- Développeur Flash, développeur Photoshop

Durée de la formation : deux ans

Validation de la formation :

- Le contrôle des connaissances comporte des épreuves écrites ou orales.
- Chaque matière est sanctionnée par une note affectée d'un coefficient.
- Un examen européen validera chaque année d'étude :
 - Première année : Validation DEES
 - Deuxième année : Validation Master
- La soutenance de mémoire devant un jury de formateurs et professionnels



European school of knowledge

TABLE DES MATIERES

CPA1 : Gestion de projet

CPA2 : Client&Serveur- Base des données

CPA3 : Environnement graphique, Culture de l'image

CPA4 : Outils de conception graphique

CPA6 : Outils de programmation Web

CPA7 : Réseaux&serveurs d'application

CPA8 : Anglais - Europe

CPA9 : Projet professionnel et rapport de stage



European school of knowledge

GESTION DE PROJET

1 - GESTION DE PROJET

ANALYSE DES BESOINS

METHODES D'ANALYSE

2 - CAHIER DES CHARGES:

MAQUETTAGE

CHOIX DES TECHNOLOGIES.

DESCRIPTION DE LA MISE EN ŒUVRE

3- OUTILS DE PROGRAMMATION DE PROJET

GESTION DE PLANNING : DIAGRAMMES

Les modèles Merise : MCD, MLD

Merise2 : L'héritage

Les diagrammes UML :

Scénarios de cas d'utilisation

Séquences

Classes

Transition

LANGAGE XML

LANGAGE UML

FICHIERS CVS

ELABORATION DE PROJET AVEC SWING

TESTS UNITAIRES AVEC JUNIT

DOCUMENTATION DE PROJET AVEC JAVADOC

DEVELOPPEMENT WEB : MODELES MVC AVEC JSP



European school of knowledge

CLIENT & SERVEUR ADMINISTRATION BASE DES DONNEES

1- Architecture Client-Serveur

Middleware
Listener
Création des Alias

Programmation

Trigger
Fonctions et procédures stockées
Le langage PL/SQL
Application utilisant ODBC
Application utilisant JDBC

2- Administration

- La notion de profil
- La notion d'utilisateur
- Le dictionnaire Oracle

- Les privilèges système**
 - Les privilèges objets
 - Les rôles

- Accès concurrents**
 - Fonctionnement d'un SGBD en mode multi utilisateurs
 - La notion de transaction
 - L'interblocage
 - La journalisation



European school of knowledge

Environnement graphique, culture de l'image

Histoire du Web et de l'hypertexte

- Culture Web, Web2.0 et ses prolongements, netgénération
- Economie du Web et « Webacteurs »
- Ethique du web, la nétiquette
- Rappels sur les standards utilisés en Europe et objectif, moyens, limites d'un projet de site web
- Les aspects économiques et juridiques d'un projet
- Veille concurrentielle et technologie de l'existant en matière de développement Web
- Planification du projet et principales étapes de sa réalisation
- Etudes de faisabilité technique, financière et qualitative
- Lancement du projet
- Etude de cas : site de commerce électronique
- Notion de stratégie créative adaptée à une publication Web
- Analyse des codes graphiques : morphologiques, typographiques, chromatiques, culturels
- Analyse comparative des principaux supports publicitaires : affiches, flyers, brochures, site internet...
- Maquette et Internet : utilisation de maquettes, principes de lisibilité, prégnance, lecture



European school of knowledge

Outils de conception graphique

- Photoshop

- Principes d'interfaces
- Création graphique
- Les outils de base du design web
- Charte graphique
- Gestion des couleurs
- Retouche de l'image
- Projet

- Illustrator

- Principes d'illustrations et de mise en page
- Principes d'animation et gestion d'image, vidéo
- Intégration d'éléments sonores, vidéo
- Interface : interactivité fonctionnelle, interactivité



European school of knowledge

Outils de programmation Web

Les bases de données.

MySql :

- Manipulation de la base
- Formulaires
- Requêtes SQL

Langages utilisés

HTML, DHTML, XHTML et XML

JavaScript

CSS

Programmation PHP

- Principe de base
- Les commandes
- Les structures des données
- La gestion de la base des données

Programmation Java :

- Introduction
- Les classes
- L'héritage
- Les interfaces
- Les Pages JSP
- Les Servlets
- Swing
- Application Eclipse



European school of knowledge

Réseaux & serveurs d'application

LINUX : INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

Installation du système Linux et Unix
Configuration TCP/IP
Web: installation et configuration d'Apache
Ftp , Samba , Sendmail , DNS , NFS
Interface graphique : KDE , Afterstep, Enlightenment, Gnome
Paramétrage en Shell script
Architecture de fichiers et répertoires
Administration distante d'une station
Gestion de la sécurité d'accès
Implémentation des services de messageries
Gestion de processus
Gestions des droits.

Windows Server : INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

Tâches et outils d'administration.
Exploration de l'interface de Windows.
Mettre en œuvre des comptes utilisateurs
Mettre en œuvre des comptes de groupes
Création de comptes de groupes locaux et globaux
Gestion de la sécurité
Administrer des comptes d'utilisateurs et des comptes de groupes
Définir une stratégie des comptes, une stratégie des droits de l'utilisateur.
Maintenir des contrôleurs de domaine
Sécuriser les ressources locales avec les permissions NTFS
Administrer les ressources disque
Audit des ressources et des événements
Surveiller les ressources du serveur
Gérer les partitions La tolérance de pannes Les systèmes RAID
Gérer les applications Win32, MS-DOS , Internet, Intranet



European school of knowledge

ANGLAIS PROFESSIONNEL

MISE À NIVEAU

- Expression écrite
- Expression orale
- Jeux de rôle

ANGLAIS TECHNIQUE

- Approche technique
- Vocabulaire professionnel

COMMUNICATION EN ANGLAIS

- Téléphone
- Réunion
- Entretien



European school of knowledge

EUROPE

La géographie et l'histoire de l'Europe

- historique
- civilisations
- L'évolution politico sociale

Les institutions européennes

- Le Conseil de l'Europe
- Les institutions politiques et économiques

L'Europe économique

- législations
- institutions

Projet à caractère professionnel (facultatif)

Le projet d'équipe (4 étudiants maximum) proposé et encadré par l'équipe enseignante doit intégrer à la fois l'aspect technique et l'aspect conduite de projet dans des domaines concernant les techniques de programmation Web.

- Le projet sert de base aux apprentissages pratiques



European school of knowledge

MEMOIRE ET SOUTENANCE

MEMOIRE

Un rapport est rédigé autour d'une problématique personnelle choisie par les candidats.

Ce mémoire donnera lieu à une soutenance devant un jury de professionnel.

Première année : mémoire DEES

Deuxième année : mémoire Master1