



SKILL 17

WEB TECHNOLOGIES

WEB TECHNOLOGIES



DÉVELOPPEUR·EUSE WEB, C'EST QUOI ?

Le métier "Web Technologies" aussi appelé "Web Development" concerne la conception et le développement de pages et d'applications Web. Il a pour but d'aider une entreprise à communiquer sur son activité ou à lui fournir des solutions clé en main adaptées à son activité (vente en ligne, gestion de stocks, prise de rendez-vous, etc.). Ce métier requiert de la polyvalence: il faut savoir choisir la méthode la plus pertinente pour arriver au résultat escompté en prenant en compte des problématiques de temps et de budget. Le ou la développeur·euse web est présent·e d'un bout à l'autre de la création du site ou de l'application: depuis la rédaction du cahier des charges à la livraison du produit en passant par sa conception. Le ou la développeur·euse Web est en contact avec de nombreux interlocuteurs: utilisateur·trice·s de l'application, départements communication et marketing, autres développeur·euse·s dans son équipe...

COMMENT M'Y PRÉPARER ?

En plus d'une formation en informatique de niveau bac+2 au minimum et la connaissance de différents langages informatiques, une bonne culture artistique et des compétences en graphisme sont appréciées.

QUELQUES EXEMPLES DE FORMATIONS



CQP: Certificat de Qualification Professionnelle – DUT: Diplôme Universitaire de Technologie

ET APRÈS ?

OÙ ? Au sein d'une Agence web, ou en ESN (entreprises de services du numérique), on peut également choisir de travailler chez soi en tant qu'indépendant·e.

ÉVOLUTION Après quelques années d'expérience, on peut prendre davantage de responsabilités sur l'ergonomie ou le design d'un site, ou évoluer vers des postes proches du conseil ou encore devenir webmaster.

SALAIRE BRUT INDICATIF* de 1600 € à 7500 €

*selon expérience et secteur géographique – Source: IMT Pôle Emploi / INSEE DADS 2015
candidat.pole-emploi.fr

« Créer des pages et applications web »

AUTRES APPELLATIONS MÉTIER :

Analyste-programmeur·euse,
Intégrateur·trice web

PROFIL*: Entreprenant,
Social, Curieux

*selon l'activité « Réfléchir à ses centres d'intérêts »
Quiz figurant dans le kit pédagogique WSFR

#CRÉATIVITÉ #MÉTHODE

#AUTONOMIE

#TECHNOLOGIES

#ÉCOUTE

FICHE MÉTIER ONISEP

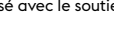
PLUS D'INFOS SUR LE MÉTIER

AUTRES MÉTIERS À DÉCOUVRIR

EN COMPÉTITION
Arts graphiques et pré-presses,
DAO-Dessin industriel, Solutions logicielles pour l'entreprise

HORS COMPÉTITION
Webmaster, Webdesign

www.worldskills-france.org

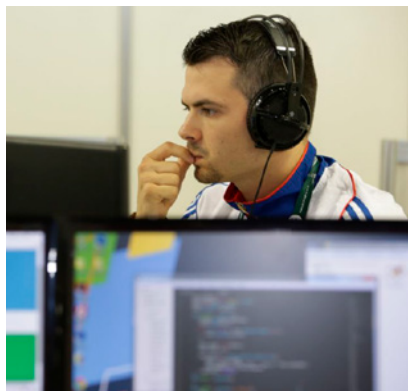




SKILL 17

WEB TECHNOLOGIES

WEB TECHNOLOGIES



ANTOINE MAZENOT

Prix spécial
de l'Équipe de France
Finales Mondiales
WorldSkills Sao Paulo 2015
à 21 ans

TA DEVISE OU TON CONSEIL ?

« Ne jamais baisser les bras
et donner son maximum
jusqu'au bout ! »

LA COMPÉTITION EN PHOTOS

LES PARTENAIRES DU MÉTIER

PAROLE DE CHAMPION

Ton métier : une passion ? Une découverte ?

J'ai découvert la création de sites internet grâce à mon grand frère, qui suivait lui-même une formation dans ce domaine. Rapidement, je me suis passionné pour toute l'esthétique, l'approche conceptuelle et l'ergonomie des sites. Après l'obtention d'un BAC Scientifique option Sciences de l'ingénieur, j'ai intégré l'École de Design de Nantes.

Pourquoi avoir participé à la compétition WorldSkills ?

J'ai découvert la compétition WorldSkills à l'occasion d'une réunion d'information dans mon école de Design qui avait formé les 4 derniers médaillés d'or nationaux en Web Design. Conscient des opportunités professionnelles d'un titre et séduit par le témoignage des anciens, je me suis inscrit, j'ai remporté la sélection interne de mon école, puis les sélections régionales. Je me suis préparé ensuite intensivement pendant 9 mois afin de remporter les Finales Nationales.

Tes objectifs après la compétition ?

A la fin de mes études, je souhaiterais partir travailler à l'étranger (USA ou Japon), dans des entreprises internationales, afin d'acquérir davantage de compétences. Fort de mes nouvelles connaissances, je pourrai ensuite rejoindre l'entreprise créée par mon frère.

L'ÉPREUVE WEB TECHNOLOGIES EN QUELQUES MOTS

Les compétiteurs et compétitrices doivent réaliser différents modules, en utilisant des langages de programmation et des outils de prototypage et de codage : conception visuelle d'une fonctionnalité d'un site web ou d'une application mobile, transformation d'une maquette créée par un graphiste/designer en une page Web « responsive » (utilisable sur tout type d'appareil de bureau ou mobile),

développement d'outils interactifs de tous types (jeux par navigateur, outil de gestion, e-commerce, réseau social...) et traitement de grandes quantités de données brutes, à des fins opérationnelles ou statistiques.

L'évaluation porte notamment sur la fiabilité technique des rendus, leur apparence visuelle, et leur simplicité d'utilisation, mais également sur le respect des normes du code produit.