



■ PROGRAMME DE FORMATION

DÉVELOPPEUR WEB FULL STACK

L'ACCÉLÉRATEUR ROCKET

Ce que contient ce programme

01 PRÉSENTATION

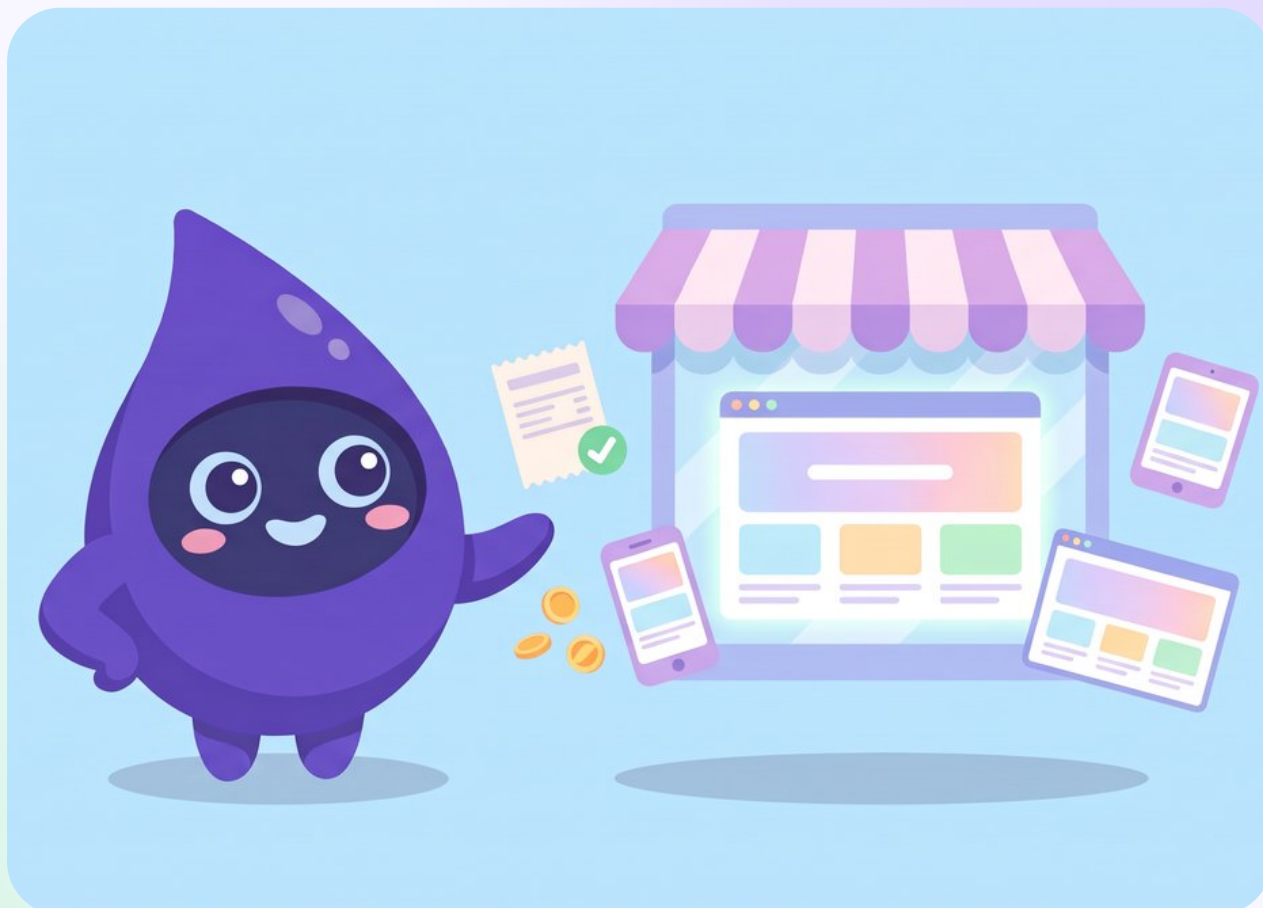
L'essentiel sur la formation	4
La formation	6
Un poste parmi les plus recherchés au monde	7
Les objectifs pédagogiques	8
Choisissez le rythme qui vous convient	10
Le programme détaillé	11 - 37
Un organisme reconnu par GitHub Global Campus	38

02 MODALITÉS

Méthode pédagogique	40
Moyens pédagogiques	42
Suivi pédagogique et modalités techniques	43
Modalités d'évaluation	44
Accès, accessibilité, durée et rythme	45
Tarifs et contact	46

03 MÉTIER

Poursuite d'études et indicateur de résultat	48
Débouchés	49



PARTIE 1

01

Présentation

L'essentiel sur la formation

La formation et le métier

Les objectifs pédagogiques

Le rythme

Le programme détaillé, en 27 étapes

L'essentiel sur la formation

PUBLIC ET PRÉREQUIS Tout public, aucun prérequis technique. Il vous faut un ordinateur, une connexion à internet et la possibilité d'installer des logiciels. Un échange avec votre formateur précède l'inscription, et un test de positionnement ouvre la formation.

OBJECTIFS

- HTML : utiliser les éléments pertinents et leurs attributs pour structurer une page.
- CSS : appliquer des règles de style, positionner des éléments et reprendre une feuille de style existante.
- JavaScript : créer et manipuler des objets et interagir avec le DOM.
- Intégration web : assembler HTML, CSS et JavaScript, dynamiser des pages et corriger les bugs.
- Autonomie : lire et appliquer la documentation technique d'une bibliothèque externe.
- Activité : choisir son statut, trouver ses premiers clients et fixer ses tarifs de développeur freelance.

DURÉE 32 semaines, soit 1 120 heures (environ 35 heures par semaine). À temps partiel, vous avancez plus lentement : votre formateur continue de vous accompagner au-delà des 32 semaines, jusqu'à 18 mois après votre rentrée.

ACCÈS ET DÉLAIS Entrée permanente. Après l'échange avec votre formateur et la signature de votre contrat, votre rentrée a lieu un lundi, 14 jours après la signature. La formation se suit entièrement à distance.

TARIF	4 500 €, payables en une fois ou de 3 à 24 mensualités, sans frais jusqu'à 12.
FINANCEMENTS	Païement personnel, en une fois ou de 3 à 24 mensualités, sans frais jusqu'à 12. Votre employeur peut aussi prendre la formation en charge dans le cadre de son plan de développement des compétences : nous établissons le devis et la convention de formation. La formation n'est pas finançable par le CPF à ce jour.
MÉTHODES	Sessions vidéo et textuelles, exercices, ateliers en direct, quatre projets-passerelles, suivi individuel par votre formateur, questions sous chaque session et entraide entre apprenants sur Discord.
ÉVALUATION	Quiz et exercices tout au long du parcours, quatre projets-passerelles corrigés individuellement, puis la certification Tosa Développeur Web (35 questions en 90 minutes, passées à distance).
CERTIFICATION	Tosa Développeur Web, délivrée par Isograd, avec un score de 1 à 1 000 qui mesure votre niveau.
RÉSULTATS	94 % de satisfaction en fin de parcours. Taux d'obtention de la certification Tosa Développeur Web : 0 candidat sur 2 à ce jour, lors de deux épreuves perturbées par des incidents techniques ; chaque candidat fait désormais un essai technique avant l'examen. Believeemy est centre agréé Tosa depuis août 2025, et les apprenants s'inscrivent sur ce parcours depuis janvier 2026. Mis à jour tous les 6 mois, dernière mise à jour en septembre 2026.
HANDICAP	La formation est ouverte aux personnes en situation de handicap. Votre référent handicap, Louis-Nicolas Leuillet, étudie avec vous les aménagements possibles : écrivez à hello@believeemy.com .
CONTACT	Louis-Nicolas Leuillet, votre formateur et référent pédagogique : hello@believeemy.com .

Believeemy est un organisme de formation certifié Qualiopi. La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : actions de formation.

La formation

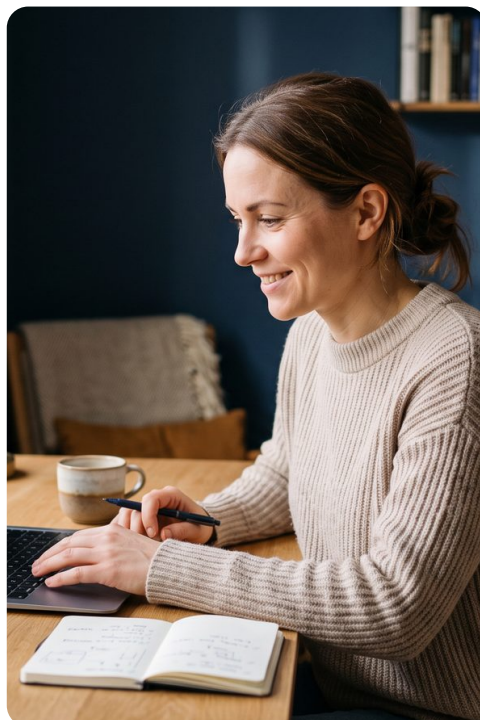
Tous les plus grands bouleversements de ces dernières années, que ce soit l'intelligence artificielle, la blockchain ou l'IoT (internet of things, les objets connectés), reposent sur une seule chose : internet.

Dans un monde qui évolue aussi vite, il est devenu essentiel de savoir coder.

Ce n'est plus seulement un « truc de geek » mais un incontournable, une sorte de B-A-BA qui permet d'avoir un pied dans l'avenir.

Mais pour ça, encore faut-il bien choisir sa formation pour apprendre à coder.

Notre programme vous donne toutes les clés nécessaires pour vous permettre de vous épanouir et de transformer vos idées en projets concrets.



Rejoignez Rocket, notre formation pour devenir développeur web !

Sans horaires fixes

Se lever à 7 heures du matin tous les matins du lundi au vendredi et finir à 18 heures pour suivre ses formations ? Pas chez Believemy.

100 % en ligne

Prendre la voiture tous les jours, avoir du mal à placer des rendez-vous, devoir patienter sur place le midi... Nous avons une autre philosophie.

Sur-mesure

Chacun est unique, nous avons tous nos propres forces, autant miser sur elles dans une formation qui nous apprend à le faire.

Un poste dans le palmarès des métiers les plus recherchés au monde

« La France manque de développeurs informatiques » France Info.

En France, certaines études parlent d'une pénurie de 80 000 spécialistes en informatique à travers l'Hexagone.

Dans cette optique, nous ne sommes pas mal logés comparés au reste du monde, avec par exemple le plan France 2030 sur l'innovation technologique qui prévoit de consacrer 2,5 milliards d'euros à la formation des talents de demain dans ces métiers.

Il s'agirait de plus de 1,75 million de nouveaux emplois qui seraient créés d'ici là. Autrement dit, l'arrivée de l'intelligence artificielle n'a fait qu'accélérer la pénurie : les entreprises voulant en bénéficier ont besoin de développeurs pour l'adapter à leurs besoins.



À qui s'adresse la formation ?

- Aux professionnels à la recherche des dernières nouveautés dans le monde du développement web.
- Aux digital nomads, aux étudiants et aux curieux qui veulent élargir leurs compétences pour atteindre leurs projets sans forcément devoir passer par des prestataires à chaque fois.
- Aux entrepreneurs et aux (futurs ?) freelances qui souhaitent élargir leurs compétences ou vivre une expérience inoubliable pour accéder à de nouvelles opportunités.

Quels sont les prérequis ?

- Aucun diplôme n'est nécessaire pour intégrer notre formation développeur web.
- Une forte motivation et un vrai projet professionnel sont des critères prioritaires.
- Nous recherchons chez nos futurs étudiants de l'autonomie, un pouce de créativité et surtout une bonne humeur avec la volonté de toujours chercher à aller plus loin que ce qui est demandé.

Les objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation Développeur Web (accélérateur Rocket) de Believeemy, vous vous présenterez à la certification Développeur Web Tosa, délivrée par le certificateur Isograd. La certification Tosa est un standard d'évaluation des compétences numériques reconnu sur le marché du travail par de nombreuses entreprises.

Notre formation prépare aux domaines de compétences de cette certification. Voici nos objectifs pédagogiques :

01

HTML

utiliser les éléments pertinents et leurs attributs pour structurer une page.

- Connaître les principes élémentaires du langage
- Utiliser différents éléments HTML accompagnés d'attributs
- Choisir les éléments HTML pertinents répondant à un besoin
- Utiliser des éléments HTML avancés (tableaux, formulaires...)

02

CSS

appliquer des règles de style, positionner des éléments et reprendre une feuille de style existante.

- Connaître les principes de base et les règles de priorité du langage
- Appliquer une règle de style sur un élément avec différentes méthodes
- Importer du style CSS depuis une autre feuille de style
- Positionner des éléments dans une page, gérer les espaces, la taille des éléments et du texte
- Lire un fichier CSS écrit par un autre développeur et utiliser les règles CSS à l'intérieur

03

JavaScript

créer et manipuler des objets et interagir avec le DOM.

- Connaître les principales caractéristiques et spécificités du langage
- Connaître les fonctionnalités de base et la syntaxe
- Créer et manipuler des objets primitifs, des objets intégrés ou des objets personnalisés plus complexes
- Comprendre et manipuler les propriétés d'un objet
- Écouter, lire et modifier le DOM (Document Object Model)

04

Intégration web

assembler HTML, CSS et JavaScript, dynamiser des pages et corriger les bugs.

- Intégrer conjointement du code HTML, CSS et JavaScript
- Écrire du code CSS de personnalisation d'affichage
- Écrire du code JavaScript de dynamisation de pages web
- Résoudre un bug à l'intérieur d'un code complexe écrit par un autre développeur

05

Autonomie

lire et appliquer la documentation technique d'une bibliothèque externe.

- Comprendre la documentation technique d'une bibliothèque externe

06

Activité

choisir son statut, trouver ses premiers clients et fixer ses tarifs de développeur freelance.

- Trouver des clients en tant que freelance et les fidéliser
- Développer un personal branding pour se faire remarquer
- Préparer un entretien d'embauche et négocier sa rémunération



Choisissez le rythme qui vous convient

Vous n'avez pas le temps, une famille à gérer ou déjà un temps plein ? Nos formules s'adaptent à vous : temps plein ou temps partiel, pour une formation de 1 120 heures.



Temps plein : 32 semaines

Vous souhaitez aller vite ? Rendez-vous dans notre formule la plus intensive.

Suivez vos modules quand vous le souhaitez. Votre formateur vous accompagne tout au long du parcours : questions sous chaque session, Discord, e-mail et rendez-vous.

- 35 heures d'apprentissage par semaine
- 100 % à distance en ligne (sans horaires fixes)

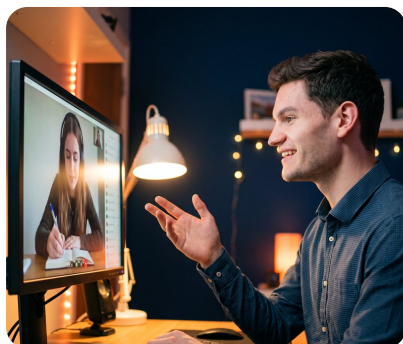


Temps partiel : à votre rythme

Vous avez des contraintes ? Une vie active ? Choisissez notre formule flexible.

Apprenez pendant votre temps libre grâce au temps partiel. Vous avancez plus lentement, et votre formateur continue de vous accompagner jusqu'à 18 mois après votre rentrée.

- Environ 15 heures d'apprentissage par semaine
- 100 % à distance en ligne (sans horaires fixes)



Votre formateur vous suit

Chaque semaine, votre formateur fait le point sur votre progression. Vous réservez une visio dès que vous en avez besoin, et vos questions se posent sous chaque session, par e-mail ou sur Discord.

- Une correction individuelle de chaque projet-passerelle
- Un accès à vie aux contenus de la formation



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

01 Découvrir les outils du programme

Notre formation développeur web est très intense et riche en informations et en pratique. Afin de profiter pleinement de cette expérience unique dans les meilleures conditions, nous passerons ensemble sur une découverte des outils de la formation.

Ce module est rapide et est le plus court de tout le programme, mais il permet d'être à l'aise tout de suite avec la plateforme, la pose des questions, les séances de visio et la communauté.

THÉORIE

1 h

PRATIQUE

1 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Believemy

Discord

Compétences clés

- Comprendre l'interface de la formation
- Savoir poser des questions
- Découvrir la communauté dédiée à tous les étudiants

Ce que vous ferez en pratique

- Créer un compte sur l'application de messagerie Discord
- Manipuler une interface de formation en ligne



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

02 Apprendre... à apprendre

Chaque personne est différente. Chez Believery, on croit fermement que nous ne sommes pas tous égaux face à l'apprentissage. Avant de se jeter dans les profondeurs du développement web, nous travaillerons ensemble sur l'apprentissage de soi.

Vous comprendrez et déterminerez votre type de mémoire ainsi que les mythes qui entourent la programmation. Vous apprendrez également à organiser votre espace de travail afin de réduire les éléments de distraction. Enfin, vous étudierez une manière de mesurer vos progrès et de planifier votre avancée.

THÉORIE

2 h

PRATIQUE

5 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Google Docs

Compétences clés

- Comprendre les types de mémoire et les mythes sur la programmation
- Mesurer les progrès réalisés
- Planifier les séances d'apprentissage
- S'ancrer dans un processus d'apprentissage actif

Ce que vous ferez en pratique

- Vous organiserez votre cocon d'apprentissage
- Vous planifierez méthodiquement vos séances d'apprentissage



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

03 Équilibre et liberté

Selon une étude réalisée début 2022 par OpinionWay pour le cabinet Empreinte Humaine, 34 % des salariés seraient en burn-out, dont 13 % en burn-out sévère, soit 2,5 millions de personnes.

Être développeur, c'est également devoir jouer parfois avec de la pression quand un bug critique apparaît. Nous préparons nos étudiants à mettre leurs émotions de côté et à tenir un véritable équilibre de vie pour leur santé physique et mentale. C'est un module qui nous tient énormément à cœur : selon leurs propres mots, il a plus d'une fois « sauvé » certains étudiants de Believeemy.

THÉORIE

2 h

PRATIQUE

8 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Google Docs

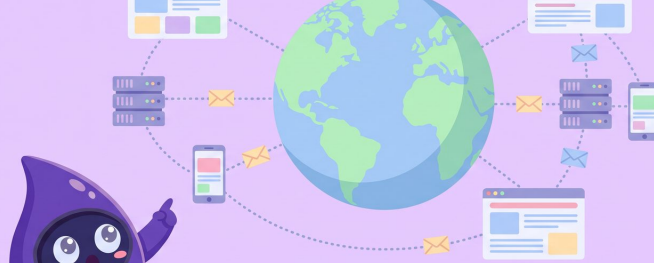
Guide pédagogique

Compétences clés

- Utiliser et comprendre les objectifs SMART et SMARTER
- Tenir une routine d'apprentissage
- Mobiliser sa discipline pour vaincre la procrastination
- Adopter une alimentation favorisant la concentration

Ce que vous ferez en pratique

- Vous définirez vos objectifs et vos buts pour la fin de la formation
- Vous ferez une analyse des meilleurs aliments à privilégier avant une séance d'apprentissage
- Vous suivrez vos progrès et vous commencerez à documenter vos ressentis et émotions



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

04 Comprendre le fonctionnement du web

Devenir développeur web sans comprendre le fonctionnement du web ? Impensable ! Et pourtant, de nombreux professionnels ont encore du mal avec ces notions.

Nos étudiants sont préparés, eux. Au programme : ce qu'est vraiment internet, le web, le cloud et ce qu'il se passe quand on accède à un site internet.

Nous comprendrons également ce qu'est un langage de programmation, comment il a été créé, comment il est mis à jour et par quel moyen se tenir informé des dernières avancées. Enfin, nous terminerons en décortiquant le fonctionnement d'un réseau.

THÉORIE

2 h

PRATIQUE

6 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un bon cahier de prise de notes

Compétences clés

- Comprendre le fonctionnement d'un réseau
- Comprendre le fonctionnement d'internet et de ses services comme le web
- Comprendre la structure d'un nom de domaine et le DNS
- Connaître les différents types de protocoles réseaux
- Faire la différence entre « front-end », « back-end » et « full-stack »
- Expliquer le fonctionnement d'une connexion à un site internet

Ce que vous ferez en pratique

- Vous noterez dans votre cahier de prise de notes les notions essentielles de ce module
- Vous apprendrez à cacher votre identité en ligne
- Vous transformerez un nom de domaine en adresse IP



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

05 Apprendre HTML5 et CSS3 : la base d'un site

Rien ne serait possible dans la conception d'un site internet sans le langage de programmation HTML dans sa version 5, et le langage de programmation CSS dans sa version 3.

Il est temps de mettre nos mains dans le cambouis et de créer notre tout premier site internet ! Vous construirez votre portfolio professionnel pas à pas, jusqu'à ses animations et sa mise en ligne.

THÉORIE

15 h

PRATIQUE

60 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

Google Analytics

Compétences clés

- Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet web ou web mobile
- Maquetter des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Réaliser des interfaces utilisateur statiques web ou web mobile
- Utiliser le HTML5 pour créer la structure d'un site web
- Utiliser le CSS3 pour styliser les éléments d'un site web
- Créer des animations professionnelles avec CSS

Ce que vous ferez en pratique

- +60 heures de pratique
- Vous créerez votre portfolio professionnel, de la première page HTML à sa mise en ligne
- Vous créerez des mises en page modernes avec Flexbox et CSS Grid
- Vous adapterez votre portfolio aux mobiles et autres périphériques avec le « responsive design »
- Vous animerez un bouton d'appel à l'action et créerez des formulaires professionnels



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

06 Utiliser Git et GitHub pour ne plus rien perdre

Imaginez juste que votre ordinateur tombe en panne et que son disque dur ne soit plus d'un seul coup qu'une coquille inutilisable ? Tous vos fichiers seraient détruits pour toujours.

Il est tout bonnement impensable pour un développeur de perdre l'accès à son code. Nous apprendrons heureusement à utiliser un outil incontournable : Git. Cet outil vous permettra de stocker plusieurs versions de vos projets afin de pouvoir facilement revenir en arrière.

Nous le combinerons avec un des services les plus utilisés par les développeurs : GitHub. Grâce à ce service gratuit, nous gagnerons en sérénité car nos codes seront stockés en ligne. Nous verrons aussi comment travailler à plusieurs grâce à GitHub : un excellent outil de collaboration.

THÉORIE

4 h

PRATIQUE

20 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

Git

GitHub

Terminal

Compétences clés

- Installer un système de gestion de versions Git
- Utiliser GitHub comme dépôt distant
- Comprendre et créer des branches ainsi que des commits
- Fusionner différentes branches ensemble
- Utiliser Git rebase

Ce que vous ferez en pratique

- +20 heures de pratique
- Vous utiliserez le terminal de votre ordinateur pour installer Git
- Vous utiliserez GitHub pour envoyer votre portfolio



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

07 Mettre son site internet en ligne

Avoir un site internet sur votre ordinateur, on peut dire que c'est assez sympa. Mais en faire bénéficier le monde entier, ça donne fortement envie !

Nous apprendrons comment mettre votre site web en ligne, comment vous pouvez créer vos propres adresses e-mail professionnelles, comment ajouter un autre site sur votre hébergement et surtout ce que cela peut bien vouloir dire.

THÉORIE

2 h

PRATIQUE

12 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

Hostinger

FileZilla

Compétences clés

- Comprendre le fonctionnement d'un nom de domaine
- Comprendre le fonctionnement d'un serveur
- Savoir mettre en production un site web
- Créer des adresses e-mail avec un nom de domaine
- Maîtriser un outil permettant l'envoi FTP grâce à FileZilla

Ce que vous ferez en pratique

- +12 heures de pratique
- Vous créerez votre propre nom de domaine ainsi qu'une adresse e-mail professionnelle
- Vous utiliserez un logiciel d'envoi vers un serveur
- Vous mettrez en ligne votre projet de portfolio



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

08 Maîtriser pleinement les interactions avec JavaScript

Le JavaScript est un langage de programmation qui domine le monde du développement web depuis déjà plusieurs années : c'est tout simplement un incontournable.

Avec JavaScript vous apprendrez à concevoir des interactions sur vos sites web. Créer une expérience interactive ou un jeu sera possible à la fin du module. C'est d'ailleurs ce que vous ferez dans le programme ! JavaScript sera la base des technologies que nous utiliserons dans la suite du programme, il convient donc de prendre notre temps afin d'en maîtriser tous les aspects.

THÉORIE

14 h

PRATIQUE

100 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

Compétences clés

- Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Faire des algorithmes avec JavaScript
- Utiliser les événements, les API et les fonctions asynchrones avec JavaScript

Ce que vous ferez en pratique

- +100 heures de pratique
- Vous générerez la fiche d'un personnage de jeu de rôle, puis un système de notation automatique
- Vous créerez le tableau de bord d'une boutique et un annuaire de contacts dynamique
- Vous coderez un bouton thème sombre / thème clair et une todo list qui se souvient de vos tâches
- Vous afficherez la météo de votre ville grâce à une API
- Vous terminerez par un système de combat Pokémon en programmation orientée objet



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • PROJET-PASSERELLE

09 Projet-passerelle #1

Les projets-passerelles sont des projets que vous devez suivre uniquement grâce à des instructions et sans démonstration de la part de votre formateur. Ils vous permettent ainsi de laisser aller votre imagination tout en respectant un cahier des charges, ce qui est propre à ce que doit faire un développeur professionnel dans la vie de tous les jours.

Son client ne viendra jamais lui faire une démonstration de ce qu'il souhaite, il viendra lui dire ce qu'il veut. C'est le rôle du développeur de proposer au client une démonstration, et non l'inverse.

Le processus créatif est tout aussi important que le côté technique : partir sans démonstration vous permet ainsi de progresser des deux côtés.

Votre projet sera ensuite à envoyer et sera corrigé individuellement par votre formateur.

DURÉE DU PROJET

2
semaines

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

Git

GitHub

Terminal

Compétences clés

- Documenter le déploiement d'une application dynamique web et web mobile

Ce que vous ferez en pratique

- Un jeu du pendu interactif



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

10

Programmer dans les feuilles de style avec Sass

Sass est un préprocesseur CSS.

C'est en quelque sorte une technologie qui va permettre d'ajouter des fonctions bien utiles au langage de programmation CSS.

Nous apprendrons à utiliser de la logique dans nos feuilles de style.

THÉORIE

4 h

PRATIQUE

20 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

Sass

Compétences clés

- Maîtriser l'utilisation d'un préprocesseur CSS
- Utiliser les fonctions, les boucles et tous les aspects logiques grâce à Sass

Ce que vous ferez en pratique

- +20 heures de pratique
- Vous créerez un véritable générateur de couleurs rien qu'avec le préprocesseur Sass



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

11

Créer des designs simples et élégants avec Bootstrap

Bootstrap est une bibliothèque CSS.

Il s'agit d'une énorme collection de classes déjà prêtes à l'utilisation pour nous permettre en tant que développeur de faire nos designs plus rapidement.

Encore plus que des classes pour le CSS, Bootstrap vient avec une panoplie d'éléments que nous pouvons intégrer comme des menus et des boutons. Nous verrons enfin comment personnaliser Bootstrap avec Sass, pour qu'il suive votre charte graphique.

THÉORIE

7 h

PRATIQUE

30 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

Bootstrap

Sass

Compétences clés

- Maîtriser l'utilisation d'une bibliothèque CSS avec Bootstrap
- Ajouter et utiliser des éléments provenant d'une dépendance tierce sur un site web
- Réaliser des interfaces utilisateur statiques web ou web mobile
- Personnaliser les classes de Bootstrap grâce au préprocesseur Sass

Ce que vous ferez en pratique

- +30 heures de pratique
- Vous créerez un clone de l'interface de Tinder, l'application de rencontre
- Vous coderez un clone de l'interface de Tesla
- Vous ferez ensuite une interface de boutique basée sur Harry Potter



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

12

Gérer des données avec PHP et MySQL

PHP est un langage de programmation principalement utilisé côté « back-end ».

Il permet par exemple de retourner des résultats et donc de faire des algorithmes, mais également de sauvegarder des données grâce notamment au langage SQL et à MySQL.

Il s'agit du module qui marquera le début d'une passion pour le « back-end » chez certains. Vous aurez la possibilité de refaire la majorité des sites que vous connaissez une fois ce module complété.

THÉORIE

13 h

PRATIQUE

80 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

PHP

SQL

MySQL

Compétences clés

- Développer des composants métier côté serveur
- Mettre en place une base de données relationnelle
- Développer des composants d'accès aux données SQL
- Utiliser un langage de programmation pour garder en base de données des informations

Ce que vous ferez en pratique

- +80 heures de pratique
- Vous coderez un décompte pour perdre du poids
- Vous vous exercerez sur une liste de courses, une table de multiplication et une fiche de police
- Vous créerez un hébergeur d'images
- Vous concevrez un raccourcisseur d'URL comme le site bit.ly
- Vous vous initierez à l'authentification grâce à une copie de l'espace membre de Netflix



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

13 Structurer les projets avec MVC

Le MVC est un modèle dans la conception d'applications, de logiciels et de sites web.

Il met l'accent sur la séparation entre la logique métier et l'affichage. Cette séparation permet une meilleure répartition du travail ainsi qu'un code plus facilement maintenable.

Très utilisé avec PHP, vous apprendrez à vous servir de ce modèle pour structurer vos projets proprement.

THÉORIE

3 h

PRATIQUE

20 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

PHP

SQL

MySQL

Compétences clés

- Développer des composants métier côté serveur
- Mettre en place une base de données relationnelle
- Développer des composants d'accès aux données SQL
- Utiliser un modèle de conception afin de créer un code propre et maintenable

Ce que vous ferez en pratique

- +20 heures de pratique
- Vous transformerez un site réalisé avec PHP en modifiant sa structure grâce au modèle MVC



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • PROJET-PASSERELLE

14

Projet-passerelle #2

Les projets-passerelles sont des projets que vous devez suivre uniquement grâce à des instructions et sans démonstration de la part de votre formateur. Ils vous permettent ainsi de laisser aller votre imagination tout en respectant un cahier des charges, ce qui est propre à ce que doit faire un développeur professionnel dans la vie de tous les jours.

Son client ne viendra jamais lui faire une démonstration de ce qu'il souhaite, il viendra lui dire ce qu'il veut. C'est le rôle du développeur de proposer au client une démonstration, et non l'inverse.

Le processus créatif est tout aussi important que le côté technique : partir sans démonstration vous permet ainsi de progresser des deux côtés.

Votre projet sera ensuite à envoyer et sera corrigé individuellement par votre formateur.

DURÉE DU PROJET

2
semaines

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

Sass

Bootstrap

Git

GitHub

SQL

MySQL

PHP

Terminal

Compétences clés

- Documenter le déploiement d'une application dynamique web et web mobile

Ce que vous ferez en pratique

- Un blog interactif avec système de gestion attaché à un portfolio



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

15

Dominer les moteurs de recherche avec le SEO

Le SEO (Search Engine Optimization) est un terme qui définit l'ensemble des techniques mises en œuvre pour améliorer la position de votre site web dans les SERP (les pages affichant les résultats sur un moteur de recherche).

Un développeur web se doit de créer un site web optimisé pour le référencement dès l'étape de conception du projet.

Nous ferons donc un tour des meilleures pratiques de référencement.

THÉORIE

4 h

PRATIQUE

20 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

Google Business

Compétences clés

- Mettre en place des optimisations SEO On-Page
- Mettre en place des optimisations SEO On-Site
- Mettre en place des optimisations SEO Off-Site
- Élaborer une stratégie de référencement

Ce que vous ferez en pratique

- +20 heures de pratique
- Vous créerez une stratégie de référencement multicanale



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

16

Maîtriser pleinement le JavaScript avec ReactJS

ReactJS est une librairie JavaScript permettant de créer des interfaces utilisateurs réactives. Elle introduit la notion de SPA (Single Page Application), un site internet composé d'une unique page dont le contenu se met à jour en fonction de l'adresse ou de l'interaction de l'utilisateur.

Elle permet de réaliser des sites web rapides, sans besoin de rechargement, fluides et en délivrant une expérience utilisateur exceptionnelle. ReactJS est utilisée par exemple dans les sites web de Netflix, Instagram et Facebook.

THÉORIE

21 h

PRATIQUE

130 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code HTML5 CSS3

JavaScript ReactJS Terminal

Framer Motion Tanstack Query

React Router React Hook Form

Compétences clés

- Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Programmer des Single Page Applications
- Mettre en ligne une application web réalisée grâce à React
- Savoir utiliser Framer Motion, Tanstack Query, React Hook Form, React Router et les hooks

Ce que vous ferez en pratique

- +130 heures de pratique
- Un prévisualisateur de markdown
- Une TO-DO list
- Un véritable pokédex avec génération d'un nouveau pokémon
- Un clone partiel de l'Apple Store
- Un clone du système d'authentification de Facebook



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • PROJET-PASSERELLE

17

Projet-passerelle #3

Les projets-passerelles sont des projets que vous devez suivre uniquement grâce à des instructions et sans démonstration de la part de votre formateur. Ils vous permettent ainsi de laisser aller votre imagination tout en respectant un cahier des charges, ce qui est propre à ce que doit faire un développeur professionnel dans la vie de tous les jours.

Son client ne viendra jamais lui faire une démonstration de ce qu'il souhaite, il viendra lui dire ce qu'il veut. C'est le rôle du développeur de proposer au client une démonstration, et non l'inverse.

Le processus créatif est tout aussi important que le côté technique : partir sans démonstration vous permet ainsi de progresser des deux côtés.

Votre projet sera ensuite à envoyer et sera corrigé individuellement par votre formateur.

DURÉE DU PROJET

2
semaines

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

ReactJS

Terminal

Git

GitHub

Compétences clés

- Documenter le déploiement d'une application dynamique web et web mobile

Ce que vous ferez en pratique

- Un clone de Twitter (désormais X)



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

18 Développer des applications full-stack en JavaScript avec NextJS et ReactJS

NextJS est un framework.

Contrairement à une librairie, l'utilisation d'un framework permet d'encadrer les pages d'un projet afin d'ajouter quelques fonctionnalités automatisées supplémentaires.

C'est par exemple une des spécificités de NextJS que de créer sans action nécessaire du développeur les adresses URL (appelées routes) pour afficher certaines pages. NextJS permet aussi une optimisation parfaite des balises meta, des images ainsi que des rendus statiques, incrémentaux et à la demande grâce au serveur.

THÉORIE

13 h

PRATIQUE

100 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

ReactJS

Terminal

NextJS

Tailwind CSS

Compétences clés

- Développer la partie dynamique des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Concevoir un site web optimisé pour le référencement naturel grâce à NextJS
- Générer des pages avec un rendu statique, incrémental ou par le serveur

Ce que vous ferez en pratique

- +100 heures de pratique
- Vous vous entraînerez avec plusieurs petits challenges
- Vous créerez un clone complet du réseau social Threads



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

19

Créer rapidement des designs sans quitter votre HTML avec Tailwind CSS

Tailwind CSS est une librairie proposant des classes prêtes à l'usage.

Contrairement à Bootstrap, elle permet d'utiliser des classes utilitaires permettant de styliser complètement une application sans jamais toucher à une seule ligne de code CSS. Vous apprendrez à faire des éléments adaptés à tous les périphériques et à changer les propriétés de ces derniers au survol ou au clic.

Utilisée avec le framework NextJS, elle permet en plus de générer une feuille de style n'incluant que les classes utilisées et supprimant toutes les autres pour les performances.

THÉORIE

4 h

PRATIQUE

20 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

ReactJS

Terminal

NextJS

Tailwind CSS

Compétences clés

- Maquetter des interfaces utilisateur web ou web mobile
- Intégrer un design grâce à la librairie Tailwind CSS
- Personnaliser Tailwind CSS

Ce que vous ferez en pratique

- +20 heures de pratique
- Vous vous entraînerez avec des exercices sur flexbox, les grilles, les états et le responsive design
- Vous mettrez en place un mode sombre et personnaliserez Tailwind CSS



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

20 Devenir développeur à l'heure de l'IA avec Claude Code

L'intelligence artificielle a changé la façon de coder. Un développeur qui sait s'en servir va beaucoup plus vite, à condition de garder la main sur son code.

Dans ce module, vous apprendrez à installer et configurer Claude Code, l'assistant de programmation d'Anthropic, à lui écrire des consignes professionnelles et à sécuriser votre projet avec Git. Vous comprendrez comment il fonctionne, pour relire ce qu'il produit et le corriger quand il se trompe.

THÉORIE

5 h

PRATIQUE

35 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

Claude Code

Terminal

Git

Compétences clés

- Installer et configurer Claude Code
- Écrire des prompts professionnels
- Utiliser les commandes, les raccourcis et les workflows avancés de Claude Code
- Sauvegarder et sécuriser son projet avec Git

Ce que vous ferez en pratique

- +35 heures de pratique
- Vous créerez un site web moderne avec Claude Code
- Vous créerez une application mobile moderne avec Claude Code



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

21 Réussir son entretien d'embauche

Nos étudiants sont entraînés à passer et surtout à réussir des entretiens d'embauche.

Il nous est inconcevable de lâcher dans la nature nos nouveaux développeurs sans accompagnement jusqu'à l'emploi.

Dans ce module, vous apprendrez à préparer un entretien d'embauche, passer un test technique et faire une excellente impression. Vous apprendrez par exemple à préparer vos questions mais aussi à négocier votre rémunération.

THÉORIE

3 h

PRATIQUE

9 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Préparer un entretien d'embauche

Ce que vous ferez en pratique

- +9 heures de pratique
- Vous préparerez un entretien d'embauche



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

22 Trouver des clients en tant que freelance

Selon « lesmakers », le nombre de freelances devrait atteindre 1,5 million de personnes d'ici 2030. 45 % des freelances sont actuellement des femmes en France, contre 35 % dans l'Union européenne, et le taux journalier moyen serait autour de 478 euros par jour.

Beaucoup de nos étudiants deviennent freelances après notre formation développeur web. Les avantages sont très nombreux : gestion de votre propre emploi du temps, de vos propres clients, de vos congés et également de vos propres décisions.

Ce module vous permettra de trouver des clients puis de les fidéliser.

THÉORIE

3 h

PRATIQUE

16 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Trouver des clients en tant que freelance et les fidéliser

Ce que vous ferez en pratique

- +16 heures de pratique
- Vous préparerez une stratégie d'acquisition et de fidélisation



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

23 Développer son personal branding pour se faire remarquer

Depuis quelques années, nous voyons l'arrivée d'une tendance déjà bien présente dans le reste du monde : l'économie de l'influence et de l'attention.

Ceux qui sont visibles sont généralement ceux qui font le plus de ventes. Ce sont aussi eux qui remontent dans les sélections pour trouver un emploi.

L'ère de LinkedIn permet de trouver facilement un emploi et des clients, autant apprendre à le faire de la meilleure des manières.

THÉORIE

2 h

PRATIQUE

4 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Développer un personal branding fort

Ce que vous ferez en pratique

- +4 heures de pratique
- Vous préparerez une stratégie de croissance et de communication



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

24 L'art de concrétiser un projet

Commencer un nouveau projet n'est pas vraiment difficile.

Le concrétiser relève cependant d'une force et d'une discipline à adopter pour passer les différentes étapes évidentes de démotivation ainsi que de procrastination.

Vous verrez dans ce module une méthode d'organisation, de suivi et de planification qui vous permettra de le faire.

THÉORIE

3 h

PRATIQUE

9 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Organiser et manager un projet

Ce que vous ferez en pratique

- +9 heures de pratique
- Vous préparerez une stratégie d'organisation et de gestion pour concrétiser un projet



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

25 Imaginer et concevoir le design de ses pages

Ce module dédié à la conception et au maquetage vous permettra d'imaginer et de concevoir votre site web.

Il permet de faire un rappel de toutes les bonnes pratiques tout en délivrant de précieuses connaissances de charte graphique.

THÉORIE

1 h

PRATIQUE

3 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Maquetter des interfaces utilisateur web ou web mobile

Ce que vous ferez en pratique

- +3 heures de pratique
- Vous créerez des maquettes en partant d'un simple schéma (wireframe)



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • MODULE

26

Savoir s'organiser au quotidien

Ce module vous permettra de faire un point sur l'organisation quotidienne que vous devez avoir dans votre nouvelle carrière de développeur web, que ce soit en tant que freelance ou dans une entreprise.

THÉORIE

1 h

PRATIQUE

3 h

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Un cahier de notes

Une bouteille d'eau

Un stylo

Compétences clés

- Savoir mettre en place une organisation durable pour se maintenir à jour

Ce que vous ferez en pratique

- +3 heures de pratique
- Vous ferez un point sur les habitudes à adopter pour vous maintenir à jour des technologies



LE PROGRAMME DÉTAILLÉ • PROJET-PASSERELLE

27

Projet-passerelle #4

Les projets-passerelles sont des projets que vous devez suivre uniquement grâce à des instructions et sans démonstration de la part de votre formateur. Ils vous permettent ainsi de laisser aller votre imagination tout en respectant un cahier des charges, ce qui est propre à ce que doit faire un développeur professionnel dans la vie de tous les jours.

Son client ne viendra jamais lui faire une démonstration de ce qu'il souhaite, il viendra lui dire ce qu'il veut. C'est le rôle du développeur de proposer au client une démonstration, et non l'inverse.

Le processus créatif est tout aussi important que le côté technique : partir sans démonstration vous permet ainsi de progresser des deux côtés.

Votre projet sera ensuite à envoyer et sera corrigé individuellement par votre formateur.

DURÉE DU PROJET

2
semaines

OUTILS ET TECHNOLOGIES

Visual Studio Code

HTML5

CSS3

JavaScript

ReactJS

Terminal

Git

GitHub

NextJS

Compétences clés

- Documenter le déploiement d'une application dynamique web et web mobile

Ce que vous ferez en pratique

- Un projet au choix sorti entièrement de votre imagination

Un organisme reconnu par GitHub Global Campus

Believemy est un organisme de formation reconnu par GitHub dans son programme GitHub Global Campus.

Celui-ci permet à tous nos étudiants formés dans notre formation développeur web d'avoir en exclusivité l'accès à des offres inédites comme un nom de domaine offert, des serveurs et hébergements de sites web ainsi que des milliers de licences gratuites (par exemple, vous aurez un accès gratuit et complet à GitHub Copilot).



Tous les logiciels offerts



GitHub Copilot



Un nom de domaine offert



Tous les services Microsoft Azure



Un nom de domaine .tech offert



13 \$ de crédits offerts chaque mois pendant 24 mois



Pas de commission sur vos 1 000 premiers euros

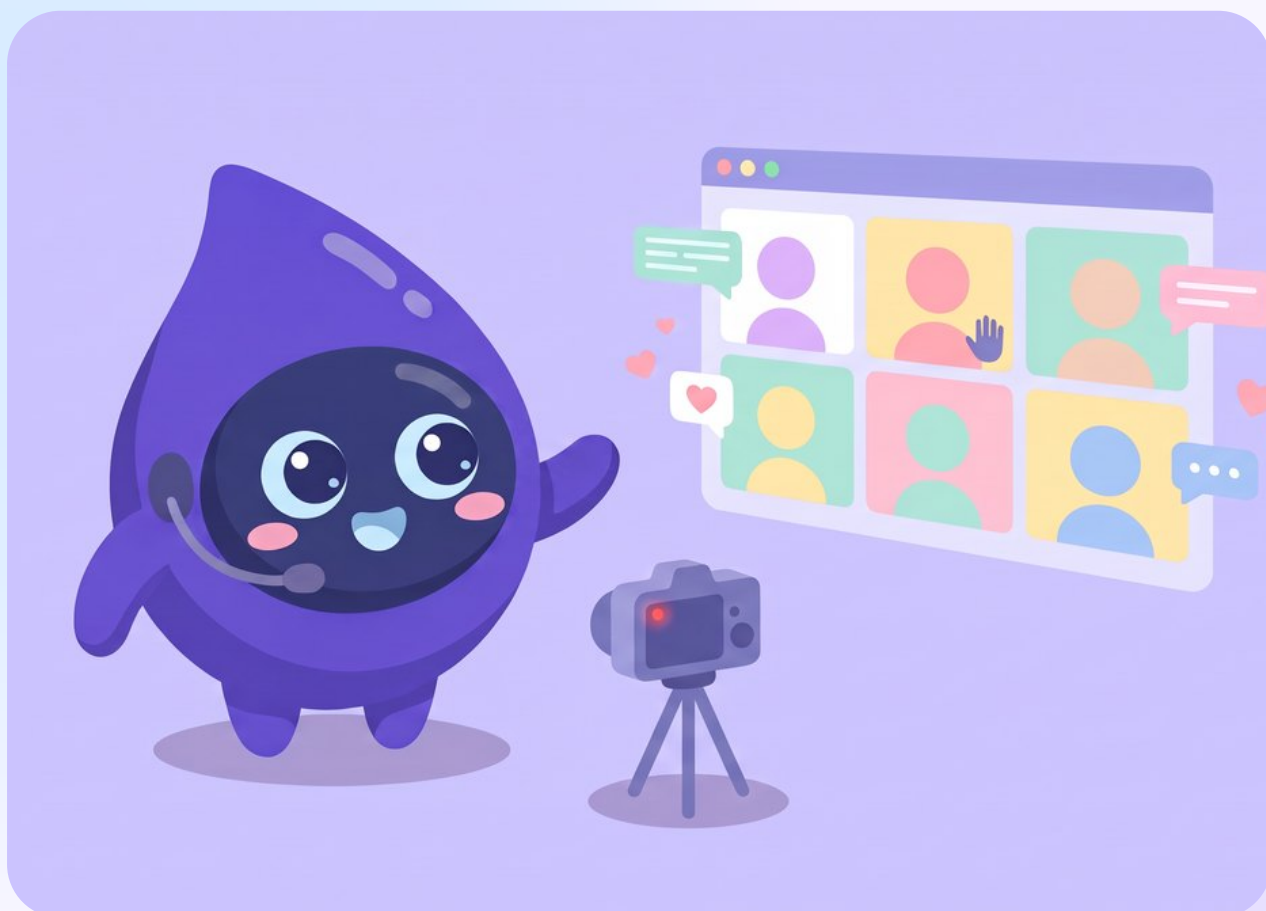


50 \$ de crédits Atlas



Une année offerte

Et encore plus.



PARTIE 2

02 Modalités

Méthode et moyens pédagogiques

Suivi, évaluation et certification

Accès, accessibilité et rythme

Tarifs et contact

Méthode pédagogique

Chez Believeemy, nous favorisons un apprentissage basé sur la pratique avec deux tiers de projets et un tiers de théorie en apprentissage « actif ».

Notre méthode pédagogique propose différents types de formats.

Aborder les concepts-clés

- Grâce à **des modules distincts**, vidéos ou textuels et accessibles à n'importe quel moment
- Avec **des ateliers en direct**, des visioconférences avec le formateur pour pousser certains sujets et répondre en direct aux questions

Mettre en pratique

- Par **les challenges**, des moments omniprésents dans les sessions dans lesquels vous êtes invité à mettre en pause pour pratiquer un challenge avant de le corriger
- Par **les exercices**, des sessions dédiées avec des petits bouts de code à faire
- Par **les projets intra-formation**, des vrais projets construits dans les formations de A à Z
- Par **les projets-passerelles**, des projets professionnalisants complets mêlant plusieurs outils, langages de programmation et technologies, évalués par le formateur

Faire le point ensemble

- Par **les discussions instantanées**, sur le salon de conversation de la formation
- Par **un point individualisé** avec le formateur
- Par **les ateliers** en visioconférence
- Avec **les retours** rendus à chaque étudiant après chaque projet-passerelle

Rencontrer des professionnels

- Par **les ateliers en direct**, parfois animés avec un professionnel invité, où chaque étudiant de la formation peut poser toutes ses questions

Certains de nos conférenciers intervenus en public



Lior Chamla

Développeur Symfony et React



Emmanuel Demey

Organisateur du DevFest Lille et consultant web



Mansour Mahamat

Développeur front-end et Indie Hackers



Alexandre Soyer

Développeur full-stack



Axel Paris

Entrepreneur

Ce qui rend Believemy particulièrement unique :

- Une formation orientée pratique, avec la possibilité d'être en groupe
- Un accès à vie à vos modules et à leurs mises à jour
- Un accès à notre communauté des alumni
- Un suivi personnalisé pour ne pas rester bloqué
- Un pack complet d'outils offerts avec GitHub Global Campus
- Des ateliers en direct, parfois avec un professionnel invité

Moyens pédagogiques

Afin de valider avec succès notre formation développeur web, Believery accompagne ses étudiants grâce à des suivis individualisés, des ateliers en groupe et des outils dédiés.

Une plateforme pédagogique complète

Notre organisme dispose de sa propre plateforme pédagogique avec une partie dédiée aux étudiants de la formation développeur web. Chaque étudiant dispose de son propre tableau de bord dans lequel il voit :

- les modules sortis et ceux bientôt disponibles
- sa progression sur le programme
- les rediffusions des visioconférences
- les rapports sur les projets-passerelles qu'il a rendus
- les accès uniques à nos offres partenaires et à GitHub Global Campus
- les documents attestant de sa participation à notre formation

Un salon de discussion en temps réel

Believery dispose de son propre salon de discussion en temps réel regroupant les anciens étudiants du programme, les nouveaux étudiants accompagnés et le formateur. Cette proximité quotidienne amène une atmosphère de bienveillance, d'entraide et d'écoute entre tout le monde. Nos étudiants restent ainsi en contact entre eux, ils collaborent même assez souvent sur des projets personnels, et sont toujours en contact avec leur formateur.

Des ressources pédagogiques plurielles

Notre programme regroupe des ressources pédagogiques de plusieurs natures :

- des sessions vidéo
- des sessions textuelles
- des visioconférences en direct
- des rediffusions
- des guides pédagogiques
- des eBooks exclusifs

Suivi pédagogique

La participation à la formation est vérifiée par un ou plusieurs des moyens suivants :

- les journaux de connexion (progression) à la plateforme pédagogique
- l'utilisation de la messagerie instantanée
- l'utilisation des questions intégrées à la plateforme pédagogique
- les réponses aux quiz et la remise des travaux demandés par le formateur
- les rendez-vous de suivi avec le formateur

Modalités techniques

L'accès au contenu et aux ressources de la formation s'effectue par la connexion à notre plateforme pédagogique BelieveMy. Conditions techniques pour l'étudiant :

- Connexion internet : haut débit
- Système d'exploitation : Windows, Linux ou macOS
- Logiciels particuliers : Visual Studio Code, Apache, Git, etc. (tous gratuits)
- Équipements nécessaires pour la formation : un ordinateur, un dispositif d'enregistrement de la voix (micro ou micro-casque), un dispositif d'écoute (enceintes ou casque), une webcam

Modalités d'évaluation

La certification Développeur Web Tosa est composée de 35 questions et dure 90 minutes. Elle est proposée par le certificateur Isograd et se passe à distance, sous surveillance.

Elle s'appuie sur une base de données de plus de 130 questions de typologies variées, comme des QCM ou des exercices pratiques qui immergent le candidat dans l'environnement du logiciel et lui permettent de réaliser des cas concrets rencontrés en entreprise.

Chaque test Tosa est unique : l'algorithme du test adapte la difficulté des questions en fonction du niveau de réponse du candidat. Une fois la certification passée, il obtient un score sur 1 000 associé à un niveau de compétences (de débutant à expert).

À partir de 551 points, le candidat reçoit son certificat par e-mail, dans un délai de 10 jours ouvrables. En dessous, une attestation de passage lui est délivrée.

Une évaluation blanche dans les conditions réelles de l'examen, proposée à l'apprenant qui en a besoin, ainsi que le passage de l'examen pour une session sont inclus dans les frais de formation. Le candidat peut demander à repasser son examen s'il ne l'a pas réussi ; une tarification lui est alors proposée au coût de 471 euros TTC.

L'apprenant doit également réaliser 4 projets-passerelles. Ce sont des mises en situation réelle, avec des consignes et des contraintes techniques, qui amènent à la réalisation d'un projet complet, corrigé individuellement par le formateur avec un retour écrit.

Tout au long du parcours, des quiz vérifient les acquis : chaque réponse est expliquée, et un quiz n'est validé qu'à partir de 70 % de bonnes réponses.

Modalités d'accès

Entrée permanente. Après l'échange avec votre formateur et la signature de votre contrat, votre rentrée a lieu un lundi, 14 jours après la signature. La formation se suit entièrement à distance. L'accès à la formation se fait grâce à un compte sur la plateforme pédagogique Believeemy. Vous gardez un accès à vie aux ressources pédagogiques exploitées dans ce programme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

La formation est ouverte aux personnes en situation de handicap. Votre référent handicap, Louis-Nicolas Leuillet, étudie avec vous les aménagements possibles : écrivez à hello@believeemy.com.

Durée et rythme de la formation

32 semaines, soit 1 120 heures (environ 35 heures par semaine). À temps partiel, vous avancez plus lentement : votre formateur continue de vous accompagner au-delà des 32 semaines, jusqu'à 18 mois après votre rentrée.

Tarifs

4 500 €, payables en une fois ou de 3 à 24 mensualités, sans frais jusqu'à 12.

Contact

Une question ou envie de commencer l'aventure ? Voici comment vous pouvez nous contacter.

E-MAIL

hello@believemy.com

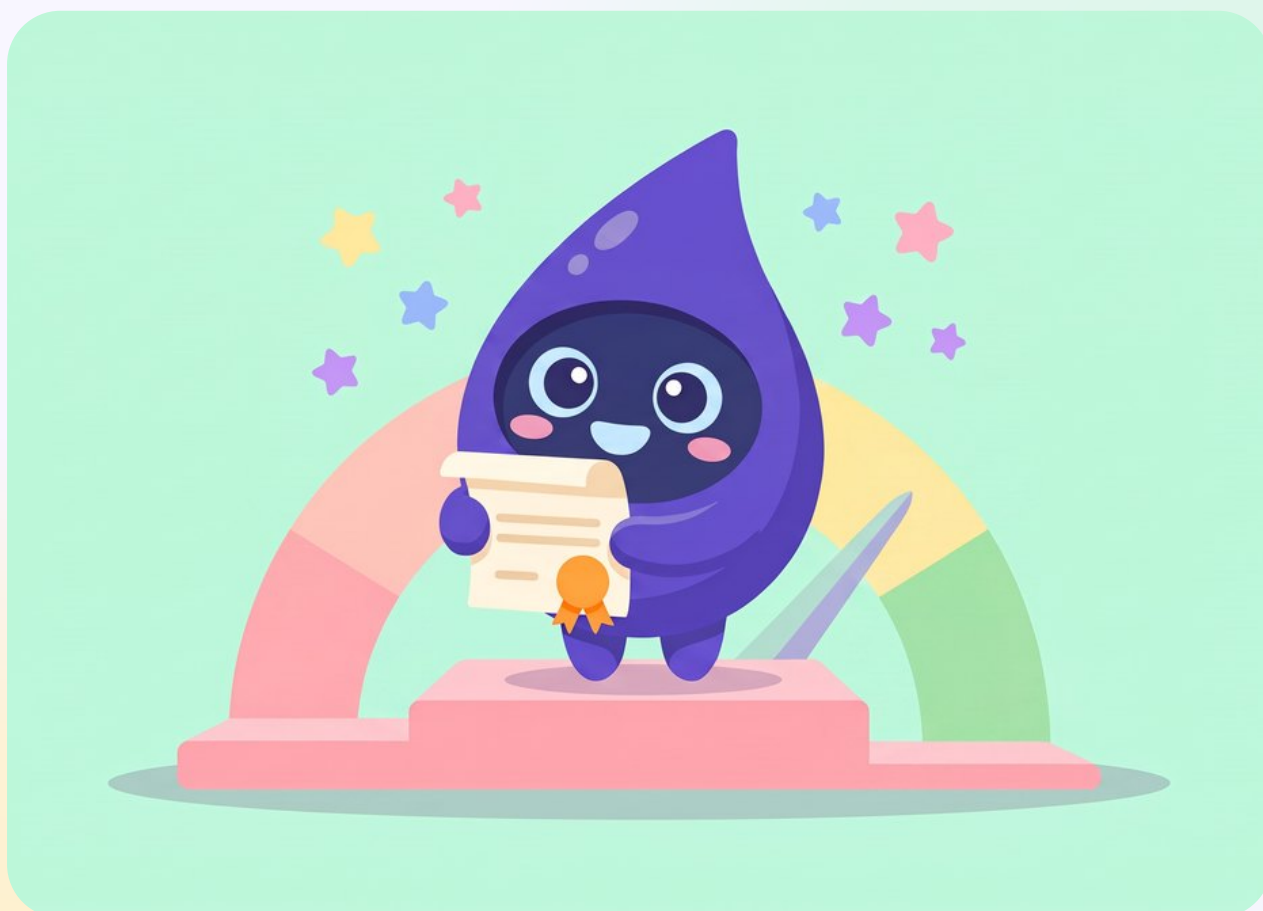
Louis-Nicolas Leuillet, votre formateur et
référent pédagogique : hello@believemy.com.

ADRESSE

Believemy

229 rue Saint-Honoré
75001 Paris

Commencer maintenant : believemy.com/fr/accélérateurs/rocket



PARTIE 3

03 **Métier**

Poursuite d'études

Indicateur de résultat

Débouchés, salaires et missions

Passerelles et poursuite d'études

La certification Tosa Développeur Web n'est pas enregistrée auprès de France compétences : elle n'a ni équivalence ni passerelle avec d'autres certifications. Après la formation, vous pouvez exercer en freelance ou en entreprise, ou poursuivre vers une formation de niveau supérieur.

Indicateur de résultat

La qualité de notre formation nous est précieuse, mais le ressenti de nos étudiants l'est tout autant. Chaque étudiant se voit proposer de remplir un questionnaire de satisfaction à la fin de sa formation.

94 %

94 % de satisfaction en fin de parcours. Taux d'obtention de la certification Tosa Développeur Web : 0 candidat sur 2 à ce jour, lors de deux épreuves perturbées par des incidents techniques ; chaque candidat fait désormais un essai technique avant l'examen. Believemy est centre agréé Tosa depuis août 2025, et les apprenants s'inscrivent sur ce parcours depuis janvier 2026. Mis à jour tous les 6 mois, dernière mise à jour en septembre 2026.

Débouchés

En suivant cette formation en ligne, vous pourrez exercer les métiers d'intégrateur web, développeur front-end, développeur web, développeur back-end ou encore développeur React.

Les métiers de développement se classent à la première place des métiers les plus recherchés dans le secteur du numérique (source : GEN, Grande École du Numérique, janvier 2023).

34 000 €

Pour un profil débutant

53 000 €

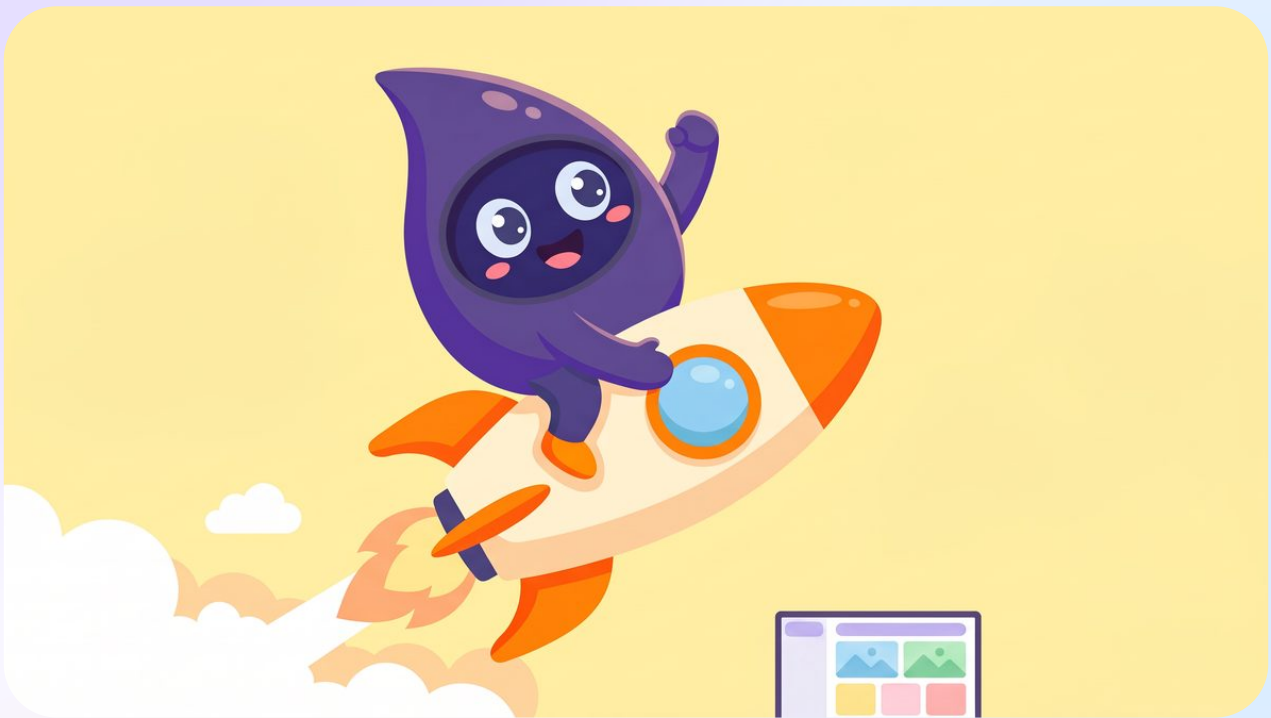
Pour un profil confirmé

Cette fourchette peut toutefois varier selon la taille de l'entreprise et la région (source : fiche de l'APEC). Les opportunités d'emploi sont nombreuses partout en France. Le métier de développeur peut s'exercer en entreprise, mais aussi en freelance.

En tant que développeur web et web mobile, vos missions seront de :

- Créer une application web complète et responsive pour permettre à l'entreprise ou au client de vendre ses produits et services en ligne, sur tous types d'appareils.
- Dynamiser des pages web pour mieux mettre en valeur les produits et services de l'entreprise ou du client.
- Créer des interfaces communiquant avec le back-end du site pour élaborer des applications dynamiques et permettre aux clients de s'identifier sur le site.
- Optimiser les performances et réaliser la maintenance de sites web déjà existants pour permettre leur fonctionnement optimal et une bonne visibilité sur les moteurs de recherche.
- Gérer un projet web de A à Z : du chiffrage et du découpage des tâches du projet à la présentation de la solution, en passant par la rédaction des spécifications techniques.

Vous maîtriserez les technologies et les langages de programmation parmi les plus demandés : HTML5, CSS3, Sass, JavaScript, Bootstrap, Tailwind CSS, PHP, MySQL, React, Framer Motion, Tanstack Query, les appels API, NextJS, Git, GitHub, Claude Code, le SEO, Visual Studio Code, le responsive design, le marketing, la prospection, la facturation.



FOR BELIEVERS