



## DÉVELOPPEUR.EUSE WEB FRONT END (DÉVELOPPEUR.EUSE WEB)

Aujourd'hui, le métier de développeur.euse web se sépare en **deux grandes spécialités** : le développement back end et le développement front end. Pour illustrer la différence entre ces deux métiers, comparons un site web au fonctionnement d'une boutique. Une boutique possède un espace de vente visible et une arrière-boutique, inaccessibles aux client.es, où sont stockés les articles et où se déroulent des actions qui permettent le bon fonctionnement du magasin. Un site web fonctionne de la même manière : l'espace visible est le côté front end et l'arrière-boutique, le back end. Un site possède une base de données invisible pour l'internaute, et certaines informations de cette base de données sont visibles pour les visiteurs. Ces deux métiers du web développement sont indispensables au bon fonctionnement d'un site mais demandent des compétences différentes.

Avant de travailler sur un site, tu participes à la création des **maquettes** de ce dernier avec l'équipe graphisme. Ensuite, sur base des maquettes, tu « traduis » les différents **éléments visuels et graphiques** (textes, images, sons) en **langages informatiques** spécifiques.

Tout au long du développement, tu effectues de nombreux **tests** et corriges les bugs. Certains sont relatifs à l'affichage : en fonction du navigateur et/ou de l'appareil utilisé, les pages web doivent s'afficher correctement. Tu t'assures de la **compatibilité** entre le site et les **navigateurs** (un site doit être accessible sur tous les navigateurs) et les **plates-formes** (un site doit être accessible sur PC, tablette, etc.).

Tu travailles sur le côté front end d'un site web : c'est la partie visible aux internautes.

### MOBILITÉ



### ORIENTÉ SOLUTION



### RESPONSABILITÉ



### TRAVAIL EN ÉQUIPE



### VOYAGE



### 5 OUTILS CLÉS

- ▷ Un navigateur web (avec ses outils de développement)
- ▷ Des outils pour s'organiser et communiquer (Slack, Google Drive, un cahier ...)
- ▷ Des outils de développement (Sublime Text, WebStorm, Git ...)
- ▷ Un éditeur d'images (Photoshop, Sketch...)
- ▷ Un bon casque

### 5 TÂCHES PRINCIPALES

- ▷ Analyser les maquettes faites par les graphistes
- ▷ Discuter avec les graphistes pour bien comprendre leur vision
- ▷ Intégrer les contenus et les éléments graphiques en langage web
- ▷ Améliorer l'expérience de navigation
- ▷ Vérifier l'affichage du site sur les navigateurs et les plateformes prédéfinies

## DÉVELOPPEUR.EUSE WEB FRONT END (DÉVELOPPEUR.EUSE WEB)

### ÉTUDES ET FORMATIONS

✓ Secondaire

✓ Supérieur

Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute Ecole (3 ans)*

Type Long : *Master (en haute école ou université, bachelier + 2 ans)*

✓ Promotion sociale

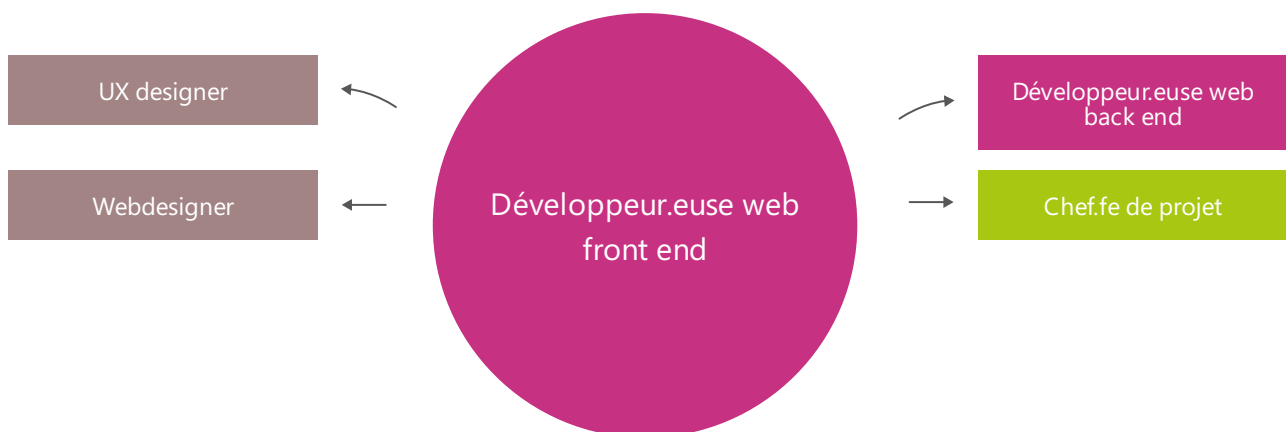
✓ Centres de compétence TIC

✓ Autres organismes de formation

### COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser des langages de programmation spécifiques
- ▷ Maîtriser des logiciels spécifiques (gestion de bases de données, outils de chiffrement des données,...)
- ▷ Maîtriser les outils de rapport de bugs
- ▷ Connaître et savoir utiliser des outils comme les CMS et les Frameworks
- ▷ Être capable d'identifier les besoins et de proposer une solution technologique adaptée
- ▷ Savoir travailler en équipe
- ▷ Faire preuve de créativité
- ▷ Avoir le souci du détail et faire preuve de rigueur
- ▷ Connaître l'anglais technique informatique
- ▷ Mener une veille (évolutions technologiques, nouveaux risques, mise à jour des compétences numériques essentielles à son secteur etc.)

### PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur  
[www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/](http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie

