

Programme pédagogique



Formation

Développeur.se Salesforce

DEX403 : Certification "Salesforce App Builder"

DEX450 : Certification Salesforce "Platform Developer I"



Formation en POEI*

*Préparation Opérationnelle à l'Emploi Individuelle

Avec le soutien de



MODULES DE SPÉCIALISATION SALESFORCE

I.1. Présentation plateforme Salesforce

14h

Objectifs :

- Découvrir la plateforme Salesforce et son écosystème
- Connaître les différents produits Salesforce
- Appréhender le modèle de données standard
- Apprendre à naviguer dans l'interface de l'outil
- Découvrir les fondamentaux de l'administration Salesforce
- Se former avec Trailhead
- Découvrir AppExchange

I.2. DEX403 - Développement déclaratif pour les platform app builders avec l'expérience lightning

35 h

Objectifs :

- Créer et personnaliser des applications Salesforce multi-utilisateurs
- Créer des objets personnalisés
- Gérer vos données et créer des règles de validation
- Personnaliser l'interface utilisateur
- Rendre les pages dynamiques à l'aide de Lightning App Builder
- Automatiser les processus métier avec les flux, Process Builder, les workflows et les processus d'approbation
- Créer et personnaliser des applications Salesforce multi-utilisateurs

MODULES DE SPÉCIALISATION SALESFORCE

I.3. Mise en situation 403 (MES403) - 28 h

Objectifs :

- Mettre en pratique les concepts techniques et métiers présentés durant la formation DEX403 au travers de la réalisation d'un cas pratique

I.4. Préparation à la certification "Salesforce App builder" 21 H

Objectifs :

- Revoir les thématiques abordées lors de l'examen de certification Salesforce Certified Administrator
- - Se préparer au passage de la certification Salesforce Certified administrator au travers de tests en situation réelle suivis de la correction avec le formateur

I.5. DEX450 – Création d'applications par programmation sur Salesforce Platform - 35 h

Objectifs :

- Concevoir des solutions personnalisées pro-code qui exploitent efficacement les personnalisations sans code
- Ecrire des composants Web Lightning de base ainsi que du balisage et du code Visualforce de base pour personnaliser - l'interface utilisateur
- Utiliser des déclencheurs et des classes Apex pour écrire des personnalisations de logique métier qui utilisent Salesforce Object Query Language (SOQL), Salesforce Object Search Language (SOSL) et Data Manipulation Language (DML)
- Réaliser des tests relatifs à Apex à l'aide de l'infrastructure de test intégrée
- Expliquer comment fonctionne le code de déclencheur conformément à l'ordre d'exécution de Salesforce
- Maîtriser les principes fondamentaux clés de la conception de programmes sur une plate-forme mutualisée
- Utiliser Visual Studio Code, Le pack d'extention Salesforce et l'interface de ligne de commande Salesforce (CLI) pour découvrir les outils modernes de développement sur la plateforme Salesforce

MODULES DE SPÉCIALISATION SALESFORCE

I.6. Mise en situation 450 (MES450) - 28 h

Objectifs :

- Mettre en pratique les concepts techniques et métiers présentés durant la formation DEX450 au travers de la réalisation d'un cas pratique

I.7. Mise en situation professionnelle - 49 h

Objectifs :

- Mettre en application tous les concepts métier présentés durant la formation sur la base d'un cas d'école basé sur le cahier des charges d'un client fictif

I.8. Préparation à la certification "SalesForce certified platform developer I" - 49 h

Objectifs :

- Revoir les thématiques abordées lors de l'examen de certification Salesforce Certified Administrator
- Se préparer au passage de la certification Salesforce Certified administrator au travers de tests en situation réelle suivis de la correction avec le formateur

MODULES DE PROGRAMMATION

II.1 Javascript – approfondissement – 14 h

II.1.1 Manipuler des tableaux

Objectifs :

- Présentation et structures d'un tableau
- Déclaration de tableau (littéral, constructeur)
- Ajout et suppression de données (push(), splice())
- Parcourir un tableau (forEach, for of)
- Les fonctions spécifiques (slice, pop, shift, reverse, etc)
- Les fonctions find() et findIndex()
- Les littéraux de templates
- Affectation par décomposition
- Rest Parameter & Spread Operator
- Les fermetures
- Les fonctions fléchées
- Atelier : Filtrer des données affichées dans une liste

II.1.2 Déclencher des traitements au travers d'événements

Objectifs :

- Principe des écouteurs d'évènement
- Les évènements attacher au navigateur (load, unload, resize, etc)
- Les évènements de formulaire (submit et reset)
- Récupérer et manipuler l'évènement
- Les fonctions preventDefault() et stopPropagation()
- Atelier : Valider les données d'un formulaire

III.1.3 Gérer dynamiquement les attributs

Objectifs :

- Manipuler les attributs (getAttribute & setAttribute)
- Modifier le contenu d'une balises (innerHTML, innerText, innerContent)
- Liste des propriétés css en javascript
- Modifier le css à l'aide de l'attribut style
- Ajout & suppression de class (className, classList)

MODULES DE PROGRAMMATION

II.2 Programmation orientée objet avec TypeScript – 21 h

II.2.1 Classes et Objets

Objectifs :

- Le rôle des classes
- Création d'une classe
- Propriétés d'une classe
- Création d'une instance de classe
- Constructeur
- Membres statiques

II.2.2 Héritage et Abstraction

Objectifs :

- Le rôle de l'héritage
- Héritage de classe
- Classe abstraite
- Création et héritage d'une classe abstraite
- Redéfinition des méthodes

II.2.3 Interfaces et Polymorphisme

Objectifs :

- Le rôle des interfaces
- Création d'une interfaces
- Utilisation des interfaces
- Interfaces, classes et polymorphisme
- Echange des messages

II.3 Initiation à la programmation en Java – 28h

II.3.1 Aspects syntaxiques, types et expressions

Objectifs :

- Structuration syntaxique d'une application Java.
- Exemple de syntaxe sur une application simplifiée.
- Vue externe d'une classe : syntaxe d'utilisation.
- Vue interne d'une classe : syntaxe d'implémentation.
- Notion de type. Utilisation comparée des types de base et des types Objet.
- Utilisation simple des types de base : les nombres entiers, les flottants, les types Char et Boolean.
- Notion d'expression.
- Exemples de déclarations : variables et constantes.
- Désignation comparée des types de base et des types Objet.
- Utilisation des opérateurs avec les objets.
- Cas des champs static ou variables de classes.
- Complément sur les types : utilisation de base des tableaux.
- Conversion types de base/type Objet.
- Conventions d'écriture.

II.3.2 Méthodes et instructions

Objectifs :

- Syntaxe d'invocation des méthodes.
- Méthodes de classes et méthodes d'instances.
- Définition et utilisation des méthodes.
- La surcharge des méthodes.
- Notion de sous-bloc.
- Catégories d'instructions.
- Principales instructions de contrôle : if, while, for, return, break.

II.3.3 Utilisation de l'abstraction

Objectifs :

- Exemple simple d'utilisation d'un objet : déclaration, instanciation ou fabrication, délégation.
- Utilisation des constructeurs d'objets : découverte de la documentation en ligne.
- Utilisation de l'interface programmatique des objets : exemple de la classe Date.
- Une classe très utilisée : la classe String.
- Particularités liées aux chaînes de caractères.
- Utilisation de la classe StringBuffer : exemple d'utilisation de la surcharge de méthodes.

II.3 Initiation à la programmation en Java – part 2

II.3.4 Utilisation de l'héritage

Objectifs :

- Rappel du principe d'héritage et terminologie.
- Utilisation de l'héritage.
- Exemple de graphe d'héritage.
- La classe Object et la généricité.
- Utilisation du polymorphisme.
- Spécialisation d'une référence polymorphe.
- Typage des références/typage des objets.
- Comportement des méthodes et typage.
- Généricité des classes conteneurs : exemple de la classe Vector.
- Les ajouts de JAVA 5 (TIGER) : les generics.

II.3.5 Utilisation du mécanisme d'interface

Objectifs :

- Interface implicite et explicite d'une classe.
- Syntaxe associée aux interfaces explicites.
- Cas d'utilisation des références d'interfaces : flexibilité, limitation de la portée, polymorphisme.
- Exemple d'implémentation multiple d'interfaces.
- Synthèse sur l'intérêt des interfaces pour les méthodes.
- Utilisation des interfaces pour les constantes.
- Exemples avancés d'utilisation d'interfaces

II.3.6 Développement de classes

Objectifs :

- Approche méthodologique, analyse statique, dynamique, métier.
- Notation UML : diagramme de classe, d'état/transition, de séquence.
- Squelette d'une classe : constituants de base, outils de génération automatique.
- Compléments sur les droits d'accès.
- Organisation en packages.
- Contraintes liées aux packages.
- Ecriture des constructeurs.
- Constructeur par défaut.
- Compléments sur l'écriture des constructeurs.
- L'auto-référence "this".
- Champs et méthodes statiques.
- La méthode Main.

MODULES DE COMPÉTENCES TRANSVERSALES

III.1 Anglais Technique et Professionnel – 21 h

Objectifs :

- Réactualiser les bases grammaticales
- Maîtriser les bases techniques : expressions usuelles au téléphone, la présentation de l'entreprise, description de sa fonction
- Comprendre et répondre à un écrit professionnel
- Comprendre les règles d'écriture et de mise en page
- S'approprier le vocabulaire du secteur concerné et constituer son lexique
- Communiquer avec un interlocuteur anglophone : entrer en contact, répondre à des requêtes simples et courantes
- Expression orale : jeux de rôle adaptés aux besoins professionnels, communication professionnelle, réunions, etc.
- Expression écrite : travail sur les documents professionnels
- Lecture et compréhension : étude de textes professionnels, vocabulaire technique, écoute au téléphone.

MODULES DE COMPÉTENCES TRANSVERSALES

III.2 Communication professionnelle / Relation client – 14 h

III.2.1 Décrypter le parcours client, son fonctionnement, sa courbe

- C'est quoi un client ?
- Qu'est-ce que l'expérience client ?
- Comment écouter la voix du client
- Comment faire évoluer le parcours client ?

III.2.2 Optimiser le rapport humain dans une relation client.

- Quels sont les différents profils clients ?
- Quelles sont les motivations client ?
- Comment enchanter le client tout au long de son parcours ?
- Quelles bonnes pratiques dans la relation client ?

III.2.3 Gérer les situations complexes et tendues avec un client

- Quelles attitudes adopter face à un client mécontent ?
- Comment traiter l'objection d'un client ?
Comment gérer son stress face à un client ?

III.2.4 Savoir expliquer un processus à un client

- Transposition du vocabulaire technique

III.3 Culture d'entreprise – 21 h

- Comprendre l'importance de la culture pour le développement de leur entreprise
- Comprendre l'importance de la culture pour les parties prenantes
- Quel est son rôle ?
- Quels bénéfices à avoir une culture puissante ?
- Les composantes de la culture d'une entreprise : WHY, WHERE, WHAT, HOW
- Exemples de mise en œuvre :
 1. Dans les recrutements
 2. Dans l'expérience client
 3. Dans le management
 4. Dans la prise de décision

Des questions ?

david.cornilleau@konexio.eu

