



CURRICULUM VITAE

Informations personnelles

FAVOREL Jacques

Né(e) en 1962

Formateur en informatique (étude et développement)

AFPA de Roubaix

Domaines de compétences/ Domaines techniques

Compétences pédagogiques :

Animation de formation dont parcours de formation pour salariés d'entreprise–
Ingénierie et conception de programmes spécifiques

- Concevoir et/ou choisir les scénarios pédagogiques et les ressources pédagogiques en fonction des publics à former
- Transmettre des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être inscrits dans le cadre d'une progression pédagogique
- Repérer et analyser les difficultés (d'apprentissage et/ou de nature sociale et médicale) chez les bénéficiaires
- Conduire des entretiens en situation de formation, d'évaluation ou d'accompagnement
- Suivre et réguler un groupe
- Intégrer la dimension sécurité dans sa démarche pédagogique
- Evaluer des acquis et des compétences professionnelles
- Analyser des demandes de formation d'origine diverse
- Adapter ou concevoir une offre de formation en réponse à une demande particulière
- Diffuser de l'information auprès des publics
- Organiser et aménager l'espace de formation en tenant compte des normes d'hygiène et de sécurité
- Définir les besoins en matériels et matière d'œuvre
- Formaliser son action
- Travailler avec des acteurs internes et externes dans une logique de développement des compétences collectives (connaissance des activités exercées par les autres acteurs et de leurs systèmes de contraintes, coopération entre acteurs, attitude de négociation)
- S'informer des évolutions du domaine professionnel, de l'environnement et des pratiques pédagogiques dans l'objectif de se préparer aux évolutions de son activité
- Entretien des relations avec l'environnement (professionnel et social)
- Constituer des réseaux interne et externe

Activités techniques enseignées en tant que formateur en Informatique :

L'algèbre de Boole

Objectifs

Ce module teste les connaissances générales de l'apprenant sur la logique binaire.

Il est demandé à l'apprenant de démontrer des connaissances de base dans les domaines suivants :

- Manipuler des fonctions logiques à partir d'opérateurs booléens (OU, ET, NON)
- Simplifier les fonctions booléennes à partir des règles de l'algèbre de Boole et du tableau de Karnaugh

L'algorithmique

Objectifs

Il est demandé à l'apprenant de démontrer ses connaissances sur la logique de programmation :

- Vocabulaire (source, compilateur, interpréteur, variables...)
- Les structures de base (alternative et répétitive)
- Les différents types de données
- Exercices de logique avec modélisation sous forme d'organigramme et de pseudo code
- Les fonctions

L'interface de développement

Objectifs

Ce module teste les connaissances pratiques de l'apprenant dans l'installation d'une interface de développement (Visual Studio) et les outils MICROSOFT qui permettent de l'exploiter.

L'apprenant devra démontrer sa compétence dans les domaines suivants :

- Découverte de l'IDE VISUAL STUDIO
- Explication de la VM (Virtual Machine) et des différentes étapes avant la création d'un exécutable
- Explication du mode DEBUG

Le langage C#

Objectifs

Ce module teste les connaissances de base dans la création de programmes simples en C#.

L'apprenant devra démontrer ses compétences de base dans les domaines suivants :

- Structure du langage C#
- Ecriture des structures de base dans le langage C# (répétitive, alternative, déclaration des variables, déclaration des fonctions...)
- Travail en mode console
- Ecriture et test des exercices faits dans la partie algorithmique
- Débogage

La modélisation objet

Objectifs

L'apprenant devra démontrer ses compétences de base dans les domaines suivants:

- Découverte d'UML (Unified Method Language)
- Présentation du fil rouge « Gestion Collège »
- Approche des use case et du diagramme de classes.
- Réalisation des diagrammes correspondants du fil rouge.
- Conception des classes avec ses attributs, ses méthodes, ses accesseurs, ses constructeurs
- Découverte des concepts d'encapsulation, héritage
- Visibilité des objets, des attributs et des méthodes
- Présentation du maquettage et réalisation des maquettes du fil rouge

Le développement C# OBJET

Objectifs

Ce module teste les connaissances de base dans la création de programmes en C# OBJET en utilisant les concepts objets

L'apprenant devra démontrer ses compétences de base dans les domaines suivants :

- Structuration d'un projet C# OBJET
- Présentation des différentes couches (présentation, métier, DAO)
- Création des classes et mise en pratique des concepts objet vus dans la partie modélisation

La couche Présentation

Objectifs

Ce module teste les connaissances de base dans la programmation de pages WEB avec HTML5.

L'apprenant devra démontrer ses connaissances et compétences de base dans les domaines suivants :

- Découverte du langage HTML : structure, liens hypertextes, images, cadres, feuilles de style, tableaux
- Les formulaires : contraintes et avantages, structure, champs de saisie, boutons, cases à cocher, listes
- Présentation des nouvelles balises HTML5
- Découverte du CSS (feuille de style)
- Création des pages du fil rouge
- Le langage JavaScript : syntaxe du langage. Contrôles du côté Front de la saisie.

Compétences associées :

– Technicien en maintenance informatique (TSSI)

Du 25/11/1996 au 31/12/2013 Lesquin

BOULANGER, secteur informatique

Technicien de maintenance en système informatique

*Diagnostic et réparation de tout matériel informatique et péri informatique vendu par BOULANGER France.

***Formateur** sur les produits et matériels informatiques pour les collaborateurs commerciaux.

*Mise en oeuvre de modules de formations informatiques.

Du 20/05/1989 au 30/03/1994 Neuville en Ferrain

DOUNOR, Non-Tissé Hygiénique

Responsable de planning

*Mise en place et installation de 18 postes informatiques

*Création d'un logiciel d'étiquetage automatique informatique.

*Administration des postes en réseaux.

– *Responsable du planning de production

Références

Année	Nature de la prestation	public concerné		Client
		Salariés	DE	
2015	AFC JAVA à l'AFPA de Roubaix		X	Action Pôle-emploi
2016	IDP JAVA EE AFPA de Roubaix		X	Action Pôle-emploi
2016	DL AFPA de Roubaix		X	PRF CR
2017	DL AFPA de Roubaix		X	PRF CR
2017	IDP HELPDESK AFPA de Roubaix		X	Action Pôle-emploi
2018	DL AFPA de Roubaix		X	PRF CR

Expérience Professionnelle

Depuis 09/2016

AFPA, Roubaix, Formation professionnelle

Formateur en Informatique (Etude et développement)

Expérience Professionnelle

– Technicien en maintenance informatique (TSSI)

Du 25/11/1996 au 31/12/2013 Lesquin

BOULANGER, secteur Informatique

Technicien de maintenance en système informatique

*Diagnostic et réparation de tout matériel informatique et péri informatique vendu par BOULANGER France.

***Formateur** sur les produits et matériels informatiques pour les collaborateurs commerciaux

**Expérience
Professionnelle**

Du 20/05/1989 au 30/03/1994 Neuville en Ferrain

DOUNOR, Non-Tissé Hygiénique

Responsable de planning

*Mise en place et installation de 18 postes informatiques

*Création d'un logiciel d'étiquetage automatique informatique.

*Administration des postes en réseaux.

*Responsable du planning de production

Formation initiale

2018 **CERTIFICATION CISCO ROUTING ET SWITCHING (obtenue 2018)**

2016 **FPA AFPA ROUBAIX (certification obtenue en septembre 2016)**

2015 **CDI AFPA ROUBAIX (certification obtenue en août 2015)**

1996 **TMMSI AFPA CAEN (certification obtenue en octobre 1996)**

Langue étrangère

• Lu

• Parlé

• Ecrit

Anglais

Notions

Couramment

Notions

Couramment

Notions

Couramment