

## SYLLABUS OFFICIEL

# Examen ITS HTML5 Application Development

Développement d'applications  
HTML5, CSS3 et JavaScript (IT Specialist)

Certification : IT Specialist: HTML5 Application Development

Niveau : Foundation / Entry-level | Public : Web developers juniors / Front-end developers

# 1. Présentation de la certification

L'examen **IT Specialist: HTML5 Application Development (ITS HTML5 Application Development)**, délivré par **Pearson** via Certiport, valide les compétences fondamentales en le développement d'applications web cross-platform avec HTML5, CSS3 et JavaScript. Cette certification atteste de votre capacité à maîtriser les concepts et pratiques essentiels du domaine, selon les bonnes pratiques de l'industrie.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **IT Specialist en HTML5 Application Development**, reconnue internationalement par les employeurs et les institutions éducatives. Les ITS sont des certifications **entry-level** posées comme première brique du parcours IT, souvent validées avant les certifications constructeurs (Microsoft, Cisco, AWS, Google).

## Informations clés

<b>Code de l'examen</b>	ITS HTML5 Application Development (ITS-HTML5-App)
<b>Intitulé officiel</b>	IT Specialist: HTML5 Application Development
<b>Certification obtenue</b>	IT Specialist en HTML5 Application Development
<b>Technologie ciblée</b>	HTML5 Application Development
<b>Éditeur officiel</b>	Pearson (Pearson VUE / Certiport)
<b>Centre de test</b>	Certiport (Pearson VUE) — OpenCertif est centre Certiport autorisé
<b>Niveau</b>	Foundation / Entry-level
<b>Programme</b>	IT Specialist (ITS) — certifications industry-recognized
<b>Format de l'examen</b>	QCM scenarios + drag-and-drop + matching items + hot spot questions
<b>Durée de l'examen</b>	50 minutes
<b>Nombre de questions</b>	Environ 40 questions
<b>Score requis</b>	700 sur 1000 (≈ 70 %)
<b>Prérequis recommandé</b>	Environ 150 heures de pratique (recommandation Pearson / Certiport)

<b>Langue de l'examen</b>	Anglais (autres langues selon disponibilité régionale)
<b>Âge minimum recommandé</b>	13 ans et plus
<b>Validité de la certification</b>	Permanente sur la version passée (liée à la version technologique ciblée)
<b>Politique de reprise</b>	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
<b>Modalité</b>	En centre Certiport agréé (CATC) avec Compass — OpenCertif est centre Certiport autorisé
<b>Badge numérique</b>	Badge officiel délivré via Credly après réussite
<b>Position dans le catalogue</b>	Brique fondamentale du parcours IT — souvent passée avant les certifications constructeurs (Microsoft, Cisco, AWS, etc.)

## 2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen ITS HTML5 Application Development, vous développez et validez des compétences fondamentales en html5 application development. Vous êtes capable de :

- Créer des **applications web** complètes avec HTML5, CSS3, JavaScript.
- Utiliser les **balises HTML5** sémantiques et structurales.
- Gérer des **forms HTML5** avec validation native et JavaScript.
- Styliser avec **CSS3** : selectors, transitions, animations, transforms.
- Créer des **layouts responsive** avec Flexbox et CSS Grid.
- Gérer le **JavaScript core** : variables, fonctions, objets, arrays.
- Manipuler le **DOM** et gérer les **events**.
- Utiliser les **HTML5 APIs** : Web Storage, Geolocation, Canvas, Drag & Drop.
- Créer des graphiques et animations sur **Canvas**.
- Gérer le **local storage** et **session storage**.
- Faire des appels HTTP avec **fetch API** et gérer JSON.
- Gérer l'asynchrone : Promises, async / await.
- Comprendre les bases du **responsive design** et accessibility (ARIA).
- Débugger en utilisant les DevTools (Console, Sources, Network, Performance).
- Comprendre la sécurité web de base : XSS, CORS, Content Security Policy.

L'examen évalue spécifiquement les familles de compétences essentielles à tout débutant en html5 application development :

- HTML5 markup et forms avancés
- CSS3 et responsive design
- JavaScript core et DOM
- HTML5 APIs et Canvas
- Web Storage et Fetch API
- Debugging et bonnes pratiques

## 3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé. Pearson et Certiport recommandent toutefois :

- **Environ 150 heures de pratique HTML, CSS et JavaScript.**
- Navigateur moderne avec DevTools.
- Éditeur de code : **VS Code** recommandé.
- Connaissance préalable des fondamentaux HTML / CSS / JavaScript (l'ITS HTML & CSS est un excellent prérequis).
- Notions de protocole HTTP et requêtes / réponses.
- Anglais niveau scolaire suffisant.

## Public cible OpenCertif

- Web developers juniors et intégrateurs front-end.
- Front-end developers débutants en JavaScript.
- Étudiants en DUT MMI, BTS SIO, Bachelor développement web.
- Profils en reconversion vers le développement front-end.
- Designers en évolution vers le code.
- Candidats aux certifications fullstack : React, Vue, Angular.
- Développeurs mobile hybride (Cordova, Ionic).

## 4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 6 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur la version actuelle ITS Pearson). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	HTML5 markup et forms avancés	20 %
2	CSS3 et responsive design	20 %
3	JavaScript core et DOM	25 %
4	HTML5 APIs et Canvas	15 %
5	Web Storage et Fetch API	15 %
6	Debugging et bonnes pratiques	5 %

Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).

## 5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen ITS HTML5 Application Development, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur la version actuelle ITS Pearson).

### 1 HTML5 markup et forms avancés

**20 %**

#### 1.1 Balises HTML5 avancées

- ▶ Sémantique : article, section, nav, aside.
- ▶ Media : audio, video, picture, source.
- ▶ **canvas** et **svg** inline.
- ▶ **dialog**, **details**, **summary**.

## 1.2 Forms HTML5 avancés

- ▶ Input types HTML5 : email, url, tel, number, range, date, time, datetime-local, color, search.
- ▶ Attributs : pattern, autocomplete, autofocus, required, novalidate.
- ▶ Form validation : Constraint Validation API (checkValidity, setCustomValidity).
- ▶ FormData object et serialization.

# 2 CSS3 et responsive design

20 %

## 2.1 CSS3 selectors et propriétés avancées

- ▶ Selectors avancés : nth-child, not(), has(), where, is.
- ▶ Custom properties (CSS variables) : --color: red; var(--color).
- ▶ Transforms 2D et 3D : translate, rotate, scale, skew, perspective.
- ▶ Transitions : property, duration, timing-function, delay.
- ▶ Animations avec @keyframes.

## 2.2 Layouts modernes

- ▶ **Flexbox** : flex-direction, justify-content, align-items, gap.
- ▶ **CSS Grid** : grid-template, grid-area, repeat(), minmax(), auto-fit / auto-fill.
- ▶ Subgrid (CSS Grid Level 2).

## 2.3 Responsive design

- ▶ Media queries et breakpoints.
- ▶ Mobile-first approach.
- ▶ Container queries (CSS containment, moderne).
- ▶ Responsive units : rem, vw, vh, %, clamp().
- ▶ Responsive images : srcset, sizes, picture.

# 3 JavaScript core et DOM

25 %

## 3.1 JavaScript ES6+

- ▶ let, const, arrow functions.
- ▶ Template literals.
- ▶ Destructuring (objects, arrays).
- ▶ Spread / rest operators.
- ▶ Modules : import / export.
- ▶ Classes ES6 et inheritance.

### 3.2 DOM manipulation

- ▶ `querySelector`, `querySelectorAll`.
- ▶ Créer / modifier / supprimer des éléments.
- ▶ `classList` : `add`, `remove`, `toggle`, `contains`.
- ▶ Dataset (`data-*` attributes).

### 3.3 Events et delegation

- ▶ `addEventListener` : capture, bubble phases.
- ▶ Event delegation pour performance.
- ▶ Custom events (`CustomEvent`).
- ▶ Event types : `click`, `submit`, `change`, `input`, `keydown`, `focus`, `blur`.

## 4 HTML5 APIs et Canvas

15 %

### 4.1 Canvas API

- ▶ **`getContext('2d')`** et drawing context.
- ▶ Dessiner : `rect`, `fillRect`, `strokeRect`, `arc`, `path`.
- ▶ Styles : `fillStyle`, `strokeStyle`, `lineWidth`, `font`.
- ▶ Text : `fillText`, `strokeText`, `measureText`.
- ▶ Images : `drawImage`.
- ▶ Animations avec `requestAnimationFrame`.

### 4.2 Geolocation API

- ▶ **`navigator.geolocation.getCurrentPosition`**.
- ▶ `watchPosition` pour tracking continu.
- ▶ Coords : latitude, longitude, accuracy.
- ▶ Gestion des erreurs et permissions.

### 4.3 Drag and Drop API

- ▶ **`draggable`** attribute.
- ▶ Events : `dragstart`, `dragover`, `drop`, `dragend`.
- ▶ `DataTransfer` object.

### 4.4 Autres APIs

- ▶ **File API** et `FileReader`.
- ▶ **Notification API** pour push notifications navigateur.
- ▶ **Web Workers** (basics) pour multi-threading.

## 5 Web Storage et Fetch API

15 %

## 5.1 Web Storage

- ▶ **localStorage** : persistent.
- ▶ **sessionStorage** : tab-scoped.
- ▶ Méthodes : setItem, getItem, removeItem, clear.
- ▶ Stocker des objets : JSON.stringify / JSON.parse.

## 5.2 Cookies

- ▶ Lire / écrire avec document.cookie.
- ▶ Attributs : expires, max-age, path, domain, secure, httpOnly, samesite.
- ▶ Limitations vs Web Storage.

## 5.3 Fetch API

- ▶ **fetch(url, options)**.
- ▶ Méthodes HTTP : GET, POST, PUT, DELETE, PATCH.
- ▶ Headers et body (JSON).
- ▶ Response object : .json(), .text(), .blob().
- ▶ Gestion d'erreurs avec try / catch.

## 5.4 Async / await

- ▶ **async function** et **await**.
- ▶ Promises : then, catch, finally.
- ▶ Promise.all, Promise.race.

# 6 Debugging et bonnes pratiques

5 %

## 6.1 Debugging

- ▶ **DevTools** : Console, Sources, Network, Performance.
- ▶ **console.log**, console.error, console.table.
- ▶ Breakpoints et step-through.
- ▶ Performance profiling.

## 6.2 Sécurité web de base

- ▶ **XSS (Cross-Site Scripting)** : prévention avec escaping.
- ▶ **CORS** (Cross-Origin Resource Sharing).
- ▶ **Content Security Policy (CSP)**.
- ▶ HTTPS et certificats.

## 6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au ITS HTML5 Application Development à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en HTML5 APIs, CSS3, JavaScript ES6, Canvas, Web Storage, Fetch API, Geolocation et responsive et accompagnement tutoré.

### Format de la formation

<b>Durée recommandée</b>	150 heures de pratique HTML5 Application Development recommandées par Pearson / Certiport (OpenCertif structure ce parcours sur 50 à 70 heures de formation tutorée complétées par 80 à 100 heures de projet et exercices)
<b>Modalité</b>	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
<b>Support pédagogique</b>	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
<b>Plateforme LMS</b>	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
<b>Encadrement</b>	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
<b>Pratique requise</b>	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
<b>Évaluations</b>	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
<b>Certification finale</b>	Passage de l'examen ITS HTML5 Application Development en centre OpenCertif (CATC Certiport)

### Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : HTML5 avancé — sémantique et accessibility.
- **Module 2** : Forms HTML5 et validation native.
- **Module 3** : CSS3 selectors et custom properties.
- **Module 4** : Flexbox et CSS Grid.
- **Module 5** : Transitions, animations, transforms.
- **Module 6** : Responsive design avec media queries.
- **Module 7** : JavaScript ES6+ et modules.
- **Module 8** : Classes ES6 et inheritance.

- **Module 9** : DOM manipulation moderne.
- **Module 10** : Events et event delegation.
- **Module 11** : Canvas API — dessin et animation.
- **Module 12** : Geolocation, Drag & Drop, File APIs.
- **Module 13** : localStorage et sessionStorage.
- **Module 14** : Fetch API et appels REST.
- **Module 15** : Promises et async / await.
- **Module 16** : Debugging avec DevTools.
- **Module 17** : Sécurité web : XSS, CORS, CSP.
- **Module 18** : Mini-projet — application web complète.
- **Module 19** : Examen blanc CertPREP.

## 7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Documentation officielle HTML5 Application Development (sources éditeur).
- Page Certiport officielle : [certiport.pearsonvue.com/Certifications/IT-Specialist](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/IT-Specialist).
- Page Pearson IT Specialist : [pearson.com / itspecialist](https://pearson.com/itspecialist).
- **CertPREP Practice Tests (GMetrix)** — examens blancs Certiport pour ITS.
- **LearnKey courses** pour IT Specialist — self-paced video learning.
- Tutoriels gratuits et documentation HTML5 Application Development.
- Communautés : **Stack Overflow, GitHub, Reddit** (selon technologie).
- Plateformes d'apprentissage : **Coursera, edX, Udemy, Pluralsight**.
- Badge officiel délivré via **Credly** ([credly.com](https://credly.com)).
- Page Pearson VUE pour la réservation : [home.pearsonvue.com](https://home.pearsonvue.com).
- Pages OpenCertif dédiées : [opencertif.fr](https://opencertif.fr) / [its](https://its.pearsonvue.com).

## 8. Modalités de passage de l'examen

<b>Inscription</b>	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
<b>Centre d'examen</b>	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
<b>Mode de passage</b>	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
<b>Pièce d'identité</b>	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
<b>Aménagements</b>	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
<b>Résultat</b>	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
<b>Validité de la certification</b>	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)
<b>Politique de reprise</b>	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.

<b>Badge numérique</b>	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement
------------------------	---

## 9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au ITS HTML5 Application Development, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



## 10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification ITS HTML5 Application Development, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur la version actuelle ITS Pearson). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Pearson, le logo Pearson, Pearson VUE, Certiport, CertPREP, GMetrix, Compass et IT Specialist (ITS) sont des marques déposées de Pearson Education Inc. HTML5, CSS3 et JavaScript sont des standards ouverts du W3C et de l'Ecma International. LearnKey est une marque déposée de LearnKey Inc. Credly est une marque déposée de Pearson Education Inc.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter [certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity) et [unity.com/products/unity-certifications](https://unity.com/products/unity-certifications).

**Version du syllabus :** 2026.05 — Édition mai 2026

**Source officielle Certiport :** [certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify)

**Source officielle Unity :** [unity.com/products/unity-certifications/user-programmer](https://unity.com/products/unity-certifications/user-programmer)

**Page OpenCertif :** [opencertif.fr/unity-user-programmer](https://opencertif.fr/unity-user-programmer)