

SYLLABUS OFFICIEL

Examen ITS JavaScript

Programmation JavaScript
(IT Specialist niveau fondations)

Certification : IT Specialist: JavaScript

Niveau : Foundation / Entry-level | Public : Étudiants / Web developers juniors / Intégrateurs

1. Présentation de la certification

L'examen **IT Specialist: JavaScript (ITS JavaScript)**, délivré par **Pearson** via Certiport, valide les compétences fondamentales en la programmation JavaScript pour le développement web côté client. 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 JavaScript**, 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

Code de l'examen	ITS JavaScript (ITS-JavaScript)
Intitulé officiel	IT Specialist: JavaScript
Certification obtenue	IT Specialist en JavaScript
Technologie ciblée	JavaScript ES6+
Éditeur officiel	Pearson (Pearson VUE / Certiport)
Centre de test	Certiport (Pearson VUE) — OpenCertif est centre Certiport autorisé
Niveau	Foundation / Entry-level
Programme	IT Specialist (ITS) — certifications industry-recognized
Format de l'examen	QCM scenarios + drag-and-drop + matching items + hot spot questions
Durée de l'examen	50 minutes
Nombre de questions	Environ 40 questions
Score requis	700 sur 1000 (≈ 70 %)
Prérequis recommandé	Environ 150 heures de pratique (recommandation Pearson / Certiport)
Langue de l'examen	Anglais (autres langues selon disponibilité régionale)

Âge minimum recommandé	13 ans et plus
Validité de la certification	Permanente sur la version passée (liée à la version technologique ciblée)
Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
Modalité	En centre Certiport agréé (CATC) avec Compass — OpenCertif est centre Certiport autorisé
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly après réussite
Position dans le catalogue	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 JavaScript, vous développez et validez des compétences fondamentales en javascript. Vous êtes capable de :

- Comprendre la syntaxe JavaScript et son exécution dans un navigateur.
- Déclarer des variables avec **var**, **let**, **const**.
- Utiliser les **data types** : number, string, boolean, null, undefined, object, array.
- Comprendre la différence entre **==** **vs** **===** (strict equality).
- Écrire des structures de control flow : if / else, switch, ternary.
- Créer des boucles : for, while, do-while, forEach, for...of, for...in.
- Écrire des **fonctions** classiques, anonymes, arrow functions.
- Comprendre le **scope** et le **hoisting**.
- Manipuler les **objects** et leurs propriétés.
- Manipuler les **arrays** et leurs méthodes (push, pop, map, filter, reduce).
- Manipuler le **DOM** (Document Object Model) : selectors, modification.
- Gérer les **events** : click, change, submit, load.
- Valider les **forms** en JavaScript côté client.
- Utiliser **JSON** et les méthodes parse / stringify.
- Comprendre les bases d'**asynchrone** : callbacks, promises, async/await.
- Gérer les exceptions avec try / catch.

L'examen évalue spécifiquement les familles de compétences essentielles à tout débutant en javascript :

- Variables, data types et opérateurs
- Control flow et boucles
- Fonctions et scope
- Objects et arrays
- DOM manipulation et events
- Forms, JSON et async

3. Prérequis et public cible OpenCertif

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

- **Environ 150 heures de pratique JavaScript** (recommandation officielle).
- Navigateur moderne avec DevTools (**Chrome**, **Firefox**, **Edge**).
- Éditeur de code : **VS Code**, Sublime Text, Atom.
- Notions de HTML et CSS fortement recommandées.
- Familiarité avec un navigateur web et la console DevTools.
- Anglais niveau scolaire suffisant.

Public cible OpenCertif

- Étudiants en BTS SIO, DUT MMI, Bachelor développement web.
- Web developers juniors et intégrateurs web.
- Front-end developers débutants.
- Designers web souhaitant ajouter de l'interactivité.
- Profils en reconversion vers le développement web.
- Candidats aux certifications avancées : React, Vue, Angular.
- Lycéens en NSI explorant le développement web.

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	Variables, data types et opérateurs	20 %
2	Control flow et boucles	15 %
3	Fonctions et scope	20 %
4	Objects et arrays	15 %
5	DOM manipulation et events	20 %
6	Forms, JSON et async	10 %

*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 JavaScript, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur la version actuelle ITS Pearson).

1 Variables, data types et opérateurs

20 %

1.1 Variables

- ▶ **var** (function-scoped), **let** (block-scoped), **const** (block-scoped, immutable).
- ▶ Hoisting des variables : différences var / let / const.
- ▶ Temporal Dead Zone (TDZ).

1.2 Data types

- ▶ Primitives : **number**, **string**, **boolean**, **null**, **undefined**, **symbol**, **bigint**.
- ▶ **object** (incluant arrays et fonctions).
- ▶ **typeof** operator.
- ▶ Type coercion implicite (truthy / falsy values).

1.3 Opérateurs

- ▶ Arithmétiques (+, -, *, /, %, **).
- ▶ Comparaison (==, ===, !=, !==, <, >, <=, >=).
- ▶ Logiques (&&, ||, !, ??).
- ▶ Spread (...) et rest parameters.
- ▶ Template literals avec backticks `\${...}`.

2 Control flow et boucles

15 %

2.1 Décisions

- ▶ if / else if / else.
- ▶ switch avec case, break, default.
- ▶ Opérateur ternaire.
- ▶ Short-circuit evaluation.

2.2 Boucles

- ▶ **for** classique.
- ▶ **while** et **do-while**.
- ▶ **for...of** (itère sur valeurs).
- ▶ **for...in** (itère sur clés d'objet).
- ▶ **forEach** sur arrays.
- ▶ **break** et **continue**.

3 Fonctions et scope

20 %

3.1 Déclarations de fonctions

- ▶ Function declaration : **function name(args) {...}**.
- ▶ Function expression : **const f = function(args) {...}**.
- ▶ **Arrow functions** : **(args) => {...}**.
- ▶ Default parameters et rest parameters.
- ▶ Return values et returning undefined.

3.2 Scope et closures

- ▶ Global scope, function scope, block scope.
- ▶ **this** keyword et son contexte.
- ▶ Closures.
- ▶ IIFE (Immediately Invoked Function Expression).

4 Objects et arrays

15 %

4.1 Objects

- ▶ Créer des objets : literal `{key: value}`, `new Object()`.
- ▶ Accéder aux propriétés : dot notation, bracket notation.
- ▶ Object methods et this.
- ▶ Destructuring assignment : `const {a, b} = obj`.
- ▶ Spread : `{...obj1, ...obj2}`.

4.2 Arrays

- ▶ Créer : `const arr = [1, 2, 3]`.
- ▶ Méthodes mutatives : `push`, `pop`, `shift`, `unshift`, `splice`, `sort`, `reverse`.
- ▶ Méthodes non-mutatives : `slice`, `concat`, `indexOf`, `includes`.
- ▶ **Higher-order methods** : `map`, `filter`, `reduce`, `find`, `some`, `every`.
- ▶ Array destructuring : `const [a, b] = arr`.

5 DOM manipulation et events

20 %

5.1 DOM selectors

- ▶ **document.getElementById**, **getElementsByClassName**, **getElementsByTagName**.
- ▶ **querySelector** et **querySelectorAll** (CSS selectors).
- ▶ Navigation : `parentNode`, `children`, `nextSibling`.

5.2 DOM manipulation

- ▶ Modifier le contenu : **textContent**, **innerHTML**, **innerText**.
- ▶ Modifier les attributs : `setAttribute`, `getAttribute`, `removeAttribute`.
- ▶ Modifier les classes : `classList.add`, `classList.remove`, `classList.toggle`.
- ▶ Modifier les styles : **element.style.property**.
- ▶ Créer des éléments : `createElement`, `appendChild`, `insertBefore`, `removeChild`.

5.3 Events

- ▶ **addEventListener** et **removeEventListener**.
- ▶ Event types : `click`, `change`, `submit`, `keydown`, `load`, `DOMContentLoaded`.
- ▶ Event object : `event.target`, `event.preventDefault`, `event.stopPropagation`.
- ▶ Event delegation.

6 Forms, JSON et async

10 %

6.1 Forms validation

- ▶ Accéder aux valeurs : **input.value**.
- ▶ Submit event et preventDefault.
- ▶ Validation custom JavaScript (regex, conditions).
- ▶ Constraint validation API : `checkValidity`, `setCustomValidity`.

6.2 JSON

- ▶ **JSON.parse()** pour convertir un string JSON en objet.
- ▶ **JSON.stringify()** pour convertir un objet en string JSON.

6.3 Asynchrone basics

- ▶ **setTimeout** et **setInterval**.
- ▶ Callbacks et callback hell.
- ▶ **Promises** : `then`, `catch`, `finally`.
- ▶ **async / await**.
- ▶ **fetch API** pour HTTP requests.

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au ITS JavaScript à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en JavaScript ES6, variables (let/const), fonctions, objets, DOM, events, forms et fetch API et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	150 heures de pratique JavaScript 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)
Modalité	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
Support pédagogique	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
Plateforme LMS	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
Encadrement	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
Pratique requise	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
Évaluations	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
Certification finale	Passage de l'examen ITS JavaScript en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Introduction à JavaScript et DevTools.
- **Module 2** : Variables — var, let, const.
- **Module 3** : Data types et opérateurs.
- **Module 4** : Strict equality (===) et coercion.
- **Module 5** : Control flow et boucles.
- **Module 6** : Fonctions classiques et arrow functions.
- **Module 7** : Scope, hoisting, closures.
- **Module 8** : Objects — création et destructuring.

- **Module 9** : Arrays et méthodes map / filter / reduce.
- **Module 10** : DOM selectors et manipulation.
- **Module 11** : Events et event delegation.
- **Module 12** : Forms validation.
- **Module 13** : JSON parse / stringify.
- **Module 14** : Asynchrone — Promises et async / await.
- **Module 15** : Fetch API et appels HTTP.
- **Module 16** : Try / catch et debugging.
- **Module 17** : Mini-projet — app web interactive.
- **Module 18** : 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 JavaScript (sources éditeur).
- Page Certiport officielle : 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 JavaScript.
- Communautés : **Stack Overflow, GitHub, Reddit** (selon technologie).
- Plateformes d'apprentissage : **Coursera, edX, Udemy, Pluralsight**.
- Badge officiel délivré via **Credly** (credly.com).
- Page Pearson VUE pour la réservation : home.pearsonvue.com.
- Pages OpenCertif dédiées : opencertif.fr / [its](https://its.pearsonvue.com).

8. Modalités de passage de l'examen

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

Badge numérique

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 JavaScript, 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 JavaScript, 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. JavaScript est une marque déposée d'Oracle Corporation. ECMAScript est une marque déposée 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 et unity.com/products/unity-certifications.

Version du syllabus : 2026.05 — Édition mai 2026

Source officielle Certiport : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify

Source officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/user-programmer

Page OpenCertif : opencertif.fr/unity-user-programmer