

Règlement Intérieur des étudiants

Campus de Paris

2022

Sommaire

Notre histoire

Mission et objectifs

Statut de l'établissement

Types de formation

Politique et procédure d'admission

Description des programmes

Modalités pédagogiques et d'évaluation

Services aux étudiants

Procédure de règlement des réclamations

Politique d'annulation, d'abandon et conditions financières

Frais de formation

Annexe A : Lieux de formation

Annexe B : Politique d'expulsion des étudiants

Annexe C : Liste des formateurs

Le présent règlement est établi conformément aux dispositions des articles L.6352-3 et R.6352-1 à R.6352-15 du Code du travail. Il s'applique à tous les étudiants, et ce pour la durée de la formation suivie.

Un exemplaire du présent règlement est tenu à disposition de chaque étudiant (avant toute inscription définitive) ou remis à l'étudiant (avant toute inscription définitive) dans le cadre d'un contrat de formation professionnelle.

Notre histoire

General Assembly est un des pionniers dans l'enseignement des compétences et des métiers de demain dans le domaine du digital (Data, Digital marketing, Web, IT, UX design). Notre rôle, depuis 2011, est d'accompagner les individus et les organisations à faire face aux impacts de la transformation digitale. Comment ? Nous proposons des formations professionnalisantes aux individus et offrons l'accès à une communauté internationale de futurs talents aux organisations.

Espaces de co-working à l'origine, General Assembly s'est dirigé vers la formation afin de construire une communauté d'experts à travers le monde entier avec des campus dans plus de 20 pays, 35 000 alumni et un réseau de plus de 20 000 recruteurs.

Dans un environnement où les individus et les organisations luttent pour réduire l'écart en compétences qu'engendre la transformation digitale, General Assembly a l'ambition d'y répondre grâce à la formation des individus aux compétences de demain et au sourcing de talents pour aider les entreprises à recruter.

Mission et objectifs

Notre mission est de construire une communauté internationale de talents et de les accompagner vers un métier qui les passionne. Notre vision est de devenir le leader mondial dans l'accompagnement des individus et entreprises dans les compétences de demain, afin de répondre aux impacts de la transformation digitale. Pour y parvenir :

- Nous proposons des formations professionnalisantes de qualité dans les domaines des compétences digitales (Data, Digital marketing, Web, IT, UX design, Business)
- Nous préparons aux compétences de demain grâce à nos formations métier (reconversion), de montée en compétences ou des workshop d'introduction
- Nous développons un réseau mondial d'entrepreneurs, d'experts et de d'entreprises investis dans la réussite les uns des autres
- Nous créons des opportunités afin de lier les individus et les entreprises en formant les talents de demain.

Statut

General Assembly France est un organisme de formation professionnelle dont la déclaration d'activité est enregistrée sous le numéro 84 69 16839 69. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

General Assembly France est référencé sur Datadock (n°0078925) et est certifié Qualiopi. La certification a été délivrée au titre de la catégorie suivante : actions de formation.



La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
Action de formation

Types de formation

General Assembly est composé de campus dans plus de 20 pays. Nous proposons 2 types de formations sur les thèmes suivants : Data, Digital marketing, Web, IT, UX design

1. Des formations courtes dites "Part-time" (40h) pour permettre de monter en compétences et maintenir ses compétences
2. Des formations longues appelées "Immersive" (400h) pour se reconverter ou accéder à un métier.

Toutes ces formations sont disponibles en présentiel dans nos campus, ou à distance, en classe virtuelle.

Formation Métier (Immersive)

- Software Engineer Immersive (Développeur Web)
- UX Design Immersive
- Data Science Immersive

Formation "Part-Time" (montée en compétences)

- Frontend Web development
- UX Design
- Digital Marketing

- Product Management
- Data Analytics (Analyse des données)
- React Development (Développement web en React.js)
- Python Programming (Programmation en Python)
- Visual Graphic (Graphisme)

Politique et procédure d'admission

Conditions et dates d'inscription

Les étudiants doivent être âgés d'au moins 18 ans pour être admis aux programmes de formation au sein de General Assembly.

Nous proposons régulièrement des sessions de formation : en moyenne, 4 sessions de formation par an. Pour obtenir les dates et le tarif, consultez directement notre site web ou contactez notre équipe Admission.

Matériel requis

Tous les étudiants de General Assembly doivent se munir d'un ordinateur portable* afin d'assister aux formations en présentiel ou à distance.

- Pour la formation Software Engineer Immersive (Développeur Web), un Mac est exigé pour suivre la formation. Windows (PC) ne peut pas être pris en charge pour le moment dans cette formation. En général, nous recommandons aux étudiants de configurer un système Linux ou un système à double amorçage (Ubuntu) que s'ils sont déjà compétents et expérimentés pour utiliser ces systèmes d'exploitation (niveau expert requis). Étant donné que les configurations de ces systèmes peuvent varier considérablement et que le programme ne sera enseigné qu'au moyen d'un système d'exploitation Mac, nos formateurs ne peuvent garantir la résolution des problèmes techniques liés à un système d'exploitation autre que Mac.
- Pour les autres formations, les étudiants peuvent participer à la formation avec un PC ou Mac. Il est toutefois recommandé d'avoir un ordinateur portable de type Mac (plus adapté au domaine du graphisme, UX Design, etc) mais cela n'est pas obligatoire.
- Pour les formations en ligne (Live Online), une webcam, des écouteurs ainsi qu'une bonne connexion à Internet est en plus nécessaire.

** Le système d'exploitation doit être le plus récent - moins de 4 ans - ou mis à jour avant la formation*

Les étudiants doivent maîtriser l'environnement iOS ou Windows en fonction de leur machine. Pour information, nos formateurs utilisent un Mac et risquent de ne pas être en mesure de fournir le même niveau d'assistance pour les problèmes techniques que rencontrent les étudiants utilisant des PC.

Procédure d'admission

Notre processus d'admission comprend cinq étapes et est conçu pour dégager les caractéristiques essentielles que nous avons observées et qui aident les étudiants à réussir pendant et après la formation :

Étape 1

Lorsque l'étudiant soumet une demande, nous examinons son dossier et...

Étape 2

Transférons le candidat sélectionné vers nos conseillers pédagogiques afin de mener un entretien téléphonique. L'objectif de cet entretien est de parcourir ensemble le parcours scolaire et professionnel de l'étudiant, et de répondre à toutes ses questions. Si l'entretien téléphonique est validé, nous transférons l'étudiant vers...

Étape 3

Un test et/ou un travail préparatoire "Admission task" (si applicable à la formation choisie), et/ou une vérification des prérequis de niveau si nécessaire (diplôme, parcours d'expérience ou niveau de langue).

Étape 4

Fixer une date pour l'entretien. Au cours de cet entretien, il se peut que nous abordions les sujets suivants :

- des questions d'énigmes ou de logique ;
- le test qu'il a effectuée ;
- décrire/démontrer les compétences couvertes dans les travaux préalables à l'admission ;
- ou de passer une évaluation de préparation.

Étape 5

Lorsque l'étudiant aura terminé toutes les étapes requises de ce processus, le Responsable des admissions confirme son inscription. Chaque étudiant potentiel doit fournir une preuve de ses études antérieures, comme indiqué dans la politique d'admission, pour la formation qui l'intéresse et, le cas échéant, sur l'expérience suivante :

Intitulé de la Formation	Conditions d'admission spécifiques aux formations (pré-requis)
Part time Data Science	<ul style="list-style-type: none"> • Notion en statistiques • Connaissance des fondamentaux de la programmation et du langage de programmation Python • Réaliser un test d'entrée
Data Science Immersive	<ul style="list-style-type: none"> • Base mathématiques solide et notion des concepts de programmation • Réaliser un travail préparatoire "Admission task"
Part-Time JavaScript Development	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser l'environnement iOS • Maîtrise des fondamentaux en HTML, CSS et JavaScript. • Réaliser un test d'entrée
Part-Time React.js Development	<ul style="list-style-type: none"> • Bases en HTML et DOM (Document Object Model). • Maîtrise des concepts de base en JavaScript notamment des fonctions, des objets, des tableaux et des classes. • Réaliser un travail préparatoire "Admission task"
Software Engineer Immersive	<ul style="list-style-type: none"> • Bases en HTML, CSS et JavaScript • Réaliser un travail préparatoire "Admission task"
UX Designer Immersive	Réaliser un travail préparatoire "Admission task".

Lorsque la formation est délivrée en anglais, il est recommandé de :

- Disposer d'un bon niveau d'anglais (pour les non anglophones, un niveau B2 du CECRL ou un score TOEFL d'au moins 90 est recommandé). Consultez cette grille d'auto-évaluation ([description en français](#) / [description en anglais](#)) pour vous guider.

Étape 6

Après acceptation, le représentant du service Admission remettra à l'étudiant, par e-mail, une copie du Contrat de formation Individuelle ("Enrolment Agreement") à examiner. Pour s'inscrire, tous les étudiants doivent signer ce contrat. Une copie du contrat rempli sera remise à l'étudiant lors de son inscription définitive.

Date limite d'admission

Pour toutes les formations, l'inscription devra se faire quatorze (14) jours avant le début de la formation afin de respecter le délai de rétractation légale. Si un étudiant admis demande à s'inscrire à une session différente avant le début de la session, l'approbation peut être accordée sous réserve de disponibilité.

Refus d'admission

General Assembly se réserve le droit de refuser l'admission ou la réadmission à tout candidat ou étudiant perturbant l'environnement éducatif. Si un candidat ou un étudiant enfreint le code de conduite de General Assembly, notamment en adoptant un comportement menaçant, abusif ou dangereux envers un membre du personnel, un étudiant ou un autre membre de la communauté de General Assembly, il peut être interdit à ce candidat ou à cet étudiant de s'inscrire à une autre formation et il peut être soumis à une autre sanction disciplinaire.

Tout candidat ou étudiant s'avérant falsifié des informations sur un document d'admission ou ayant fourni de fausses informations relatives à l'admission chez General Assembly, se verra refuser l'admission ou sera expulsé s'il est déjà présent.

Si un étudiant se voit refuser l'admission ou est expulsé pour violation du code de conduite, General Assembly suivra la politique d'expulsion.

Si l'étudiant est inscrit dans le cadre d'un financement par un tiers (entreprise, OPCO, Régions, Pôle Emploi...), nous les contacterons immédiatement également pour les en informer.

Descriptions des programmes

General Assembly propose une pédagogie par projet. Chaque formation se conclut par la réalisation et validation d'un projet professionnel. Les modalités d'évaluation des formations sont indiquées dans la section *Modalités pédagogiques et d'évaluation*.

Afin d'être en phase avec le marché, General Assembly conçoit ses formations en s'appuyant sur une étude de marché des compétences en tension et recherchées par les entreprises. De plus, nous mettons en place 2 fois par an un Comité de perfectionnement (Standard Board) composé de professionnels et recruteurs des plus grandes entreprises (L'Oréal, BNP etc.) afin de nous accompagner dans :

- L'identification des compétences de demain et recherchées ;
- La création et l'amélioration continue de nos programmes.

Les programmes dit "Part-time"

PART-TIME Data Analytics (Analyse de la donnée)

Durée : 40 heures / 1 semaine intensive ou 10 semaines (cours du soir)

Pour préparer la formation, vous avez accès au "pre-work," des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases de la data analyse.

Description du programme : Nous collectons une quantité massive de données. En seulement 2 ans, nous avons collecté 90% des données existantes. Les entreprises ont bien compris cet enjeu et s'orientent vers une culture dite "data-driven". Lors de cette initiation, vous apprendrez à explorer des données afin de construire vos premières analyses business.

Cette formation est idéale pour les spécialistes du webmarketing, les directeurs des ventes, les Data analysts et pour tous ceux qui souhaitent maîtriser les bases de l'analyse de données. Vous vous entraînerez à collecter, nettoyer et analyser des données à l'aide d'Excel et de SQL. En outre, vous apprendrez à créer des tableaux de bord de données et diverses visualisations pour communiquer des informations à l'aide d'Excel et de Tableau. Cette formation s'achève sur une présentation orale, dans laquelle vous partagerez, avec vos pairs et l'équipe pédagogique, les résultats de votre propre analyse sur un ensemble de données.

À la fin de cette formation, les étudiants sont capables de :

- Comprendre les enjeux de la Data en entreprises
- Identifier les types de format et sources de la donnée
- Utiliser les statistiques pour décrire un ensemble de données et valider son analyse.
- Nettoyer les ensembles de données en utilisant la fonctionnalité principale d'Excel.
- Analyser les ensembles de données à l'aide de visualisations et de tableaux croisés dynamiques dans Excel.

- Créer des requêtes SQL de base à partir de bases de données.
- Créer une base de données SQL locale.
- Importer des données dans une base de données SQL locale.
- Créer des requêtes complexes à l'aide de JOIN et d'autres fonctionnalités SQL avancées.
- Agréger et analyser les données à l'aide de requêtes SQL efficaces.
- Créer des représentations visuelles complètes et claires dans Tableau.
- Fournir des présentations efficaces avec des données.
- Effectuer des analyses et recommandations à partir des données existantes

Contenu de la formation :

<i>Unité 1</i>	Exploration de données avec Excel (10 heures)	Préparer, nettoyer, référencer et effectuer une analyse statistique sur des données provenant de diverses sources.
<i>Unité 2</i>	Gestion des données avec SQL (18 heures)	Interroger, agréger et gérer les données stockées dans des bases de données.
<i>Unité 3</i>	Communication de l'analyse de données avec l'outil Tableau (12 heures)	Effectuer des analyses et recommandations à partir des données + Communiquer ses résultats auprès de parties prenantes

PART-TIME Data Science

Durée : 60 heures / 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au "pre-work," des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases de la data science et la programmation en Python.

Description du programme : Vous êtes-vous déjà demandé comment fonctionnait le moteur de recommandations Netflix ? Ou comment Amazon détermine quels articles « vous pourriez aussi aimer » ? Tout cela est rendu possible par la formation d'un ordinateur à l'utilisation des grandes quantités de données présentes dans ces systèmes.

Ce programme propose une introduction pratique au domaine interdisciplinaire de la science des données et de l'apprentissage automatique, qui se situe au croisement de l'informatique, des statistiques et du commerce. Vous apprendrez à utiliser le langage de programmation Python pour vous aider à acquérir, analyser et modéliser vos données. Une partie importante du programme comprendra une formation pratique aux techniques de modélisation fondamentales et aux algorithmes d'apprentissage automatique. Cela vous permet de créer des modèles prédictifs robustes de données réelles et de tester leur validité. Vous apprendrez également à communiquer vos résultats et à comprendre comment créer des systèmes plus intelligents exploitant les données dont vous disposez.

À la fin du programme, les étudiants seront capables de :

- Effectuer une analyse exploratoire des données avec Python.
- Créer et affiner des modèles d'apprentissage automatique pour prédire les tendances à partir d'ensembles de données.
- Communiquer des informations basées sur les données à un public technique et non technique.

Contenu

Unité 1	Principes de base de la programmation (12 heures)	- Découvrir les notions de base : vue d'ensemble de la science des données, environnements de développement, bases de Python.
Unité 2	Conception de la recherche et analyse exploratoire des données (15 heures)	- Manipulation des concepts clé comme l'analyse des données dans Pandas, expérimentations et tests d'hypothèses, visualisation des données et statistiques avec dans Python.
Unité 3	Bases de la modélisation de données (15 heures)	- Appliquer la régression linéaire, la séparation train-test, KNN et classification, régression logistique.
Unité 4	Apprentissage automatique	- Manipuler les arbres de décision et forêts aléatoires, utilisation des données d'API, traitement en langage naturel, données de séries

	(18 heures)	chronologiques, présentations de projet finales.
--	-------------	--

PART-TIME Digital Marketing

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du marketing digital.

Description du programme : Le Webmarketing implique bien plus que la rédaction de légendes pleines d'esprit sur Instagram. C'est un véritable avantage concurrentiel qui permet aux entreprises de réaliser des bénéfices et constitue l'avenir de la profession du marketing.

Dans cette formation vous bénéficierez d'une expérience pratique avec Facebook Ads, Google AdWords, Google Analytics, ainsi que la recherche et l'optimisation en référencement. Vous plongerez également dans le monde des statistiques et apprendrez à mesurer le succès de vos campagnes.

Ce programme fournit aux étudiants une base solide en principes fondamentaux du marketing, de la segmentation d'un marché à une connaissance approfondie du client, et l'associe à une formation pratique pour la création de contenu attrayant, avec des tactiques payantes et non payantes pour acquérir et fidéliser des utilisateurs.

À la fin du programme, les étudiants seront capables de :

- Utiliser un arsenal complet d'outils de marketing numérique, notamment Google AdWords, Facebook et Google Analytics.
- Concevoir et exécuter des plans marketing complets sur une variété de canaux numériques modernes : réseaux sociaux, référencement, e-mail, publicité payante, etc.
- Mesurer le succès des campagnes de webmarketing à l'aide de Google Analytics.

Contenu :

Unité 1	Marketing axé sur l'objectif (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Définir des objectifs marketing : le framework axé sur l'objectif ; - Élaborer une stratégie de campagne de marketing mono, multi et omni-canal.
---------	---	---

Unité 2	Les clients cibles (4 heures)	- Construire des personas et cartes d'empathie.
Unité 3	Médias sociaux (4 heures)	- Concevoir une première campagne publicitaire, - Définir les clients cibles et analyser les performances.
Unité 4	Référencement payant (4 heures)	- Optimiser ses campagnes grâce au référencement payant
Unité 5	Indicateur de mesure (4 heures)	- Définir des indicateurs et identifier les avantages et inconvénients des différents modèles.
Unité 6	Tests (4 heures)	- Maîtriser les types de testing : A/B testing pour Facebook, AdWords et les sites Web.
Unité 7	E-mails et CRM (4 heures)	- Maîtriser les principes de bases sur les données ESP et CRM, ainsi que les campagnes par e-mail personnalisées.
Unité 8	Publicité en ligne (4 heures)	- Identifier comment effectuer une collecte de données, les cookies et les publicités.

PART-TIME Frontend Development (*Développement web - Frontend*)

Durée : 60 heures / sur 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du développement front-end.

Description du programme : L'objectif est de réaliser un premier site web simple, afin de manipuler les compétences de base en développement web avec HTML, CSS et JavaScript. Conçu pour les débutants, vous apprendrez à créer les composants visuels et interactifs d'un site Web.

Vous serez capable de créer la fondation structurelle d'un site (HTML), lui apporter un style (CSS) et ajouter une logique pour contrôler son comportement (JavaScript) au travers des langages de base constituant le Web. Enfin, vous maîtriserez le fonctionnement du Web et serez capable de personnaliser votre site.

À la fin de ce programme, les étudiants seront capables de :

- Maîtriser le fonctionnement du Web
- Créer la structure et le style d'un site Web à l'aide de HTML et de CSS.
- Appliquer de l'interactivité à un site à l'aide des bases de la programmation en JavaScript.
- Héberger un site Web sur un serveur.

Contenu

Unité 1	Bases HTML et CSS (20 heures)	- Maîtriser les bases de la création de pages Web statiques avec HTML et CSS.
Unité 2	Programmation en JavaScript (20 heures)	- Explorer les bases de la programmation avec JavaScript et créer des premières pages
Unité 3	Création en groupe (20 heures)	- Créer des sites Web et programmer des solutions interactives à l'aide des bonnes pratiques HTML, CSS et JavaScript.

PART-TIME JavaScript Development (*Développement web avec Javascript*)

Durée : 60 heures / 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du langage JavaScript.

Description : JavaScript a connu une croissance phénoménale au cours des dernières années, à la fois en termes d'utilité technologique que de valeur ajoutée sur le marché du travail. JavaScript est depuis longtemps le seul langage de programmation pouvant être exécuté de manière native dans un navigateur Web. Il est maintenant également utilisé pour tout

programmer, des serveurs aux appareils mobiles en passant par les microcontrôleurs. L'intérêt et la demande pour les compétences en JavaScript continuent de croître et montrent peu de signes de ralentissement à l'avenir.

La formation JavaScript Development permet aux étudiants de maîtriser les compétences en développement front-end JavaScript, sa librairie jQuery, Git et GitHub, ainsi que la ligne de commande. Pour réaliser leur projet final, les étudiants créent une application Web moderne d'une page utilisant les bonnes pratiques du code.

À la fin de ce programme, les étudiants seront capables de :

- Créer un site web avec JavaScript, jQuery, les navigateurs Web et le DOM.
- Maîtriser les principes fondamentaux des frameworks et des bibliothèques JavaScript.
- Appliquer les principes essentiels de la programmation orientée objet
- Exploiter des données à partir d'API et conserver des données à l'aide d'un backend-as-a-service, tel que Parse ou Firebase.
- Créer une application moderne d'une page à l'aide de modèles de conception courants.

Contenu :

Unité 1	Principes fondamentaux en JavaScript (15 heures)	- Maîtriser les fondamentaux de JavaScript et de la programmation orientée objet en programmant avec JavaScript sur la ligne de commande.
Unité 2	Le navigateur et les API (15 heures)	- Utiliser JavaScript pour interagir avec les navigateurs Web, le DOM et les API.
Unité 3	Données persistantes et sujets avancés (15 heures)	- Comprendre les sujets de programmation avancés et conserver les données utilisateur via un fournisseur de services backend.
Unité 4	Création et déploiement de votre application (15 heures)	- Travailler sur votre projet final et apprendre à déployer son application sur le Web.

PART-TIME Product Management

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du product management.

Description du programme : Pour transformer une idée en un produit qui change le quotidien des gens, il faut une certaine discipline et la capacité à prendre en compte et à équilibrer les exigences commerciales, les besoins des utilisateurs et les obstacles techniques. C'est là qu'interviennent les Product Manager (Chef de produit numérique). Ils sont souvent décrits comme la voix de l'utilisateur, garantissant que chaque décision commerciale ou considération technique correspond à la résolution d'un problème du client.

Les Product Manager comprennent leurs utilisateurs, leur marché et leurs organisations mieux que quiconque, ce qui leur permet de créer des produits et des fonctionnalités qui ont du succès dans le monde réel.

Dans cette formation, les étudiants exploreront les différents processus et compétences nécessaires pour piloter le développement de produits, de la création à la mise en production en passant par des phases de corrections itératives , dans un environnement Agile.

À la fin de ce programme, les étudiants seront capables de :

- Définir le rôle d'un Product Manager
- Déterminer les principaux risques et hypothèses concernant un produit donné afin de le tester.
- Naviguer dans le processus de développement de la clientèle en menant des entretiens efficaces avec les utilisateurs et en créant des personas
- Créer une roadmap et ses Objectifs / Key results (OKR) et indicateurs de performance
- Prioriser les fonctionnalités dans le backlog
- Appliquer les cérémonies des méthodes agiles
- Créer des wireframes, des MVP et des prototypes de base afin de tester les hypothèses.
- Effectuer des tests d'utilisabilité et d'autres outils de recherche, puis analyser les résultats d'utilisateurs.
- Communiquer avec les équipes techniques
- Mesurer les indicateurs de performances d'un produit et suivre son cycle de vie.

Contenu :

Unité 1	Maîtriser les bases du Product Management (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le cycle de développement du produit digital et identifier les responsabilités d'un Product Manager.
Unité 2	Identifier les besoins et usages de son client / utilisateur (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le processus de développement client. Effectuer des recherches utilisateurs et analyser les résultats clés. - Créer des personas
Unité 3	Définir les fonctionnalités du produit (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une analyse concurrentielle pour vous ajuster le produit au marché
Unité 4	Créer un prototypage (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier différentes méthodes de wireframing - Créer des wireframe et effectuer des tests utilisateurs.
Unité 5	Communiquer ses idées (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Développer des bonnes pratiques de communication et de présentation visuelle (PowerPoint) .
Unité 6	Planifier l'exécution (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une roadmap produit, définir les Objectifs et Key results (OKR) - Prioriser le backlog et rédiger les user stories
Unité 7	Découvrir les cérémonies des méthodes Agiles (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les différentes méthodologies de développement et la terminologie Agile commune. - Identifier les cérémonies agiles et leur utilité
Unité 8	S'initier au Développement web et sa culture (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les développeurs Web pour gérer les contraintes de ressources
Unité 9	Communiquer auprès des parties prenantes (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Développer des stratégies de communication pour traiter avec différentes parties prenantes.

Unité 10	Découverte du marché et insertion (4 heures)	- Découvrir le marché du PM et identifier les pistes de croissance potentielles.
----------	--	--

PART-TIME Python Programming (*Programmer en Python*)

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases de la programmation en Python.

Description du programme : Cette formation permettra aux étudiants de créer une application web grâce à la programmation en langage Python. Ils seront capables d’appliquer les compétences de base en programmation et en analyse de données pour créer leurs propres applications Web personnalisées.

Que vous ayez de l’expérience en programmation ou que vous cherchiez à vous lancer pour la première fois, cette formation vous mettra sur la bonne voie pour perfectionner vos compétences en programmation.

À la fin de ce cours, les étudiants seront capables de :

- Appliquer les principes fondamentaux de la programmation et les bases de Python.
- Créer un programme Python et intégrer une complexité croissante.
- Expliquer les bases de la programmation orientée objet.
- Résoudre les problèmes de code Python.
- Ajouter des scripts, des modules et des API aux programmes Python.
- Tirer parti des compétences de Python dans le contexte de la science des données ou des applications Web.

Contenu

Unité 1	Principes fondamentaux de la programmation et Python	- Maîtriser les concepts de base de la programmation avec des variables.
---------	--	--

Unité 2	Flux de contrôle	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les notions de : flux de contrôle, la comparaison logique, les conditions booléennes, les listes et les opérations de liste, les boucles for et while, ainsi que les fonctions et les arguments fonctionnels.
Unité 3	Programmation orientée objet	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer les concepts de bases à la programmation orientée objet, aux dictionnaires, aux ensembles, aux classes et aux variables d'instance de classe, ainsi qu'à l'héritage.
Unité 4	Dépannage commun avec Python	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer les actions autour de la portée variable, les principes et techniques de débogage, et les variables intermédiaires.
Unité 5	Les fonctionnalités avancées de Python	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler Python intermédiaire, les entrées/sorties de fichiers, l'entrée utilisateur, l'abstraction de code (itertools, compréhension de liste), les modules et les bibliothèques, ainsi que les API.
Unité 6	Introduction aux applications Web ou à la science des données	<ul style="list-style-type: none"> - Data Science abordés : une introduction à Python pour la science des données, une introduction à l'outil Pandas, la visualisation des données, le traçage avec Pandas et les bonnes pratiques avec Pandas. - Les sujets d'applications Web abordés : une introduction à Python pour le développement Web, Flask, le routage Flask, les modèles Flask et les demandes Flask.
Unité 7	Projet	Les étudiants mettront en pratique leur acquis en réalisant un projet final construit pas à pas au cours de la formation.

PART-TIME React Development (*Développement React.js*)

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au "pre-work," des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du développement avec React.

Description du programme : Le framework React.js a été conçu pour résoudre un problème principal : la gestion d'applications volumineuses avec des données évoluant dans le temps.

Cette formation permet aux étudiants d'exploiter le framework React.js, d'utiliser la bibliothèque JavaScript front-end et son package populaire, et React Router. À la fin de cette formation, les étudiants auront construit une application Web fonctionnelle et compilé une série de projets dans un portfolio.

Ce programme fournit aux professionnels les compétences nécessaires pour développer des applications utilisant React. Nous commencerons par manipuler les bases de React, telles que les composants, JSX, les Props et l'état permettant de créer une application fonctionnelle de base. Ensuite, nous explorerons plus en détail des concepts plus fondamentaux, tels que le flux unidirectionnel, pour vraiment comprendre le fonctionnement de React et les autres éléments que nous pouvons utiliser.

À la fin de cette formation, les étudiants seront capables de :

- Créer une application Web fonctionnelle avec React.
- Créer des applications Web multi-pages à l'aide de React Router.
- Intégrer une API dans une application React.
- Héberger une application React sur Heroku à partager avec le monde entier.

Contenu

Unité 1	Concepts clés de React (7 heures)	- Explorer les principes de base de React, les composants de rendu et les Props.
Unité 2	État de React (7 heures)	- Différencier les Props et l'état, - Créer et modifier l'état d'un composant, - Décrire le flux de méthodes dans un composant, - Identifier les déclencheurs de rendu d'un composant, - Mettre en contraste des composants de classe avec des composants fonctionnels, - Définir un flux unidirectionnel et des données de diagramme dans une hiérarchie de composants.
Unité 3	Concepts sous-jacents (3 heures)	- Réécrire les composants de classe en composants fonctionnels, - Définir les principales catégories du cycle de vie des composants,

		<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les méthodes générales dans chaque catégorie du cycle de vie des composants - Mettre en contraste la programmation impérative et déclarative.
Unité 4	React Router (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer les mécanismes historiques et modernes du navigateur, - Définir le routage, - Décrire les principales caractéristiques et l'historique de React Router, - Utiliser React Router pour mapper des URL vers des composants et utiliser React Router pour créer des liens vers différents composants.
Unité 5	API et Heroku (3 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire ce qu'est une API et pourquoi nous pourrions en utiliser une, - Appeler-les à l'aide de fetch() et de clés d'API, - Décrire Heroku, - Déployer une application sur Heroku et configurer un proxy CORS sur Heroku.
Unité 6	Pratique appliquée (16 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un jeu Tic Tac Toe, - Rechercher et appliquer en toute confiance des fonctionnalités de la documentation, puis - Créer une application ATM.

PART-TIME UX Design

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases en product design.

Description du programme : Qu'est-ce que la conception de l'expérience utilisateur (UX) ? Pour simplifier, elle détermine ce que vous ressentez lorsque vous interagissez avec quelque chose. Vous pouvez l'affecter en modifiant l'apparence, la langue et les commentaires d'un système sur toutes les plateformes.

Prenez cette expérience, par exemple : emprunter un véhicule. Il y a une différence énorme entre le fait d'essayer de héler un taxi dans une rue bondée et le fait d'avoir une voiture noire qui vous attend pour vous conduire où vous le voulez. L'objectif du concepteur d'expérience utilisateur est d'imiter le sentiment de cette dernière situation grâce à sa conception et à sa technologie.

Créer d'excellentes expériences d'utilisateur exige de l'écoute et de l'empathie. Dans cette formation, les étudiants apprennent les outils et les techniques permettant de rendre les produits numériques agréables pour les utilisateurs.

À la fin de cette formation, les étudiants seront capables de :

- Appliquer les bonnes pratiques de l'expérience utilisateur pendant la réflexion, l'analyse et la conception pour résoudre efficacement des problèmes.
- Effectuer des recherches efficaces auprès des utilisateurs et réaliser des tests d'utilisabilité.
- Produire les livrables complets de la documentation d'expérience utilisateur, y compris des personas, effectuer une veille concurrentielle, une hiérarchisation des fonctionnalités (construire une roadmap et son backlog), concevoir des wireframes et, éventuellement, un prototype cliquable.
- Définir toutes les interactions possibles (user flow) lorsqu'une personne se déplace dans la structure, les fonctionnalités et l'apparence des interfaces logicielles.
- Analyser et critiquer les conceptions des autres.

Contenu

Unité 1	Processus de conception (4 heures)	- Découvrir les bases de l'expérience utilisateur et du design thinking.
Unité 2	Prototype rapide (10 heures)	- Effectuer une recherche sur les utilisateurs et le prototypage.
Unité 3	Prototype haute fidélité (14 heures)	- S'initier aux récits utilisateur, la hiérarchisation des fonctionnalités et la conception visuelle.
Unité 4	Raffiner (4 heures)	- Maîtriser les étapes d'intégration et le changement de comportement.
Unité 5	Présentation et prochaines étapes (8 heures)	- Réaliser mini-projet d'expérience utilisateur et présenter ses propositions à l'oral face au jury.

PART-TIME Visual Design (Graphisme)

Durée : 32 heures / sur 8 semaines

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du product et visual design.

Description du programme : Cette formation permettra de concevoir de beaux produits Web et mobiles grâce au Graphic Design. Il est destiné aux développeurs, UX Designer, Product Manager, les spécialistes du webmarketing et pour tous ceux qui souhaitent maîtriser les compétences de base de la conception visuelle.

Vous apprendrez à exploiter les fonctionnalités de mise en page, typographie, la théorie des couleurs et le design thinking pour créer différents éléments d'un système d'identité, (notamment le logo de la société, un modèle marketing d'e-mail, une page de destination, un site Web réactif, un modèle de présentation et une application mobile).

À la fin de cette formation, les étudiants seront capables de :

- Appliquer les règles d'usage de la typographie, de la théorie des couleurs et de la mise en page pour créer une collection de conceptions.
- Concevoir des maquettes haute fidélité grâce aux outils Photoshop et Illustrator .
- Réfléchir aux problèmes difficiles rencontrés par les utilisateurs, proposer des solutions créatives et les imaginer dans les moindres détails.
- Maîtriser le vocabulaire technique pour communiquer avec les UX et UI Designer.

Contenu

Unité 1	Découverte de la conception graphique (4 heures)	- Décrypter un brief en objectif de conception, de stratégie et contraintes définies.
Unité 2	Composition (4 heures)	- Utiliser les principes de conception et la grille managériale pour créer des compositions de pages Web efficaces.
Unité 3	Couleur (6 heures)	- Sélectionner des couleurs efficaces et adaptées pour le Web.

Unité 4	Typographie (6 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les bonnes pratiques de typographie pour sélectionner des polices de caractères, - Associer des polices et créer une hiérarchie.
Unité 5	Direction artistique et images (6 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Sélectionner des images qui soutiennent et rehaussent à la fois le contenu et la navigation d'une conception.
Unité 6	Conception de l'expérience utilisateur (6 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Planifier et exécuter les conceptions en adoptant une approche centrée sur l'utilisateur (user centric).

Les programmes dit “Immersive”

Data Science immersive

Durée : 480 heures / 12 semaines (temps plein, en présentiel)

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases de la data science et la programmation en Python.

Description du programme : Le siècle actuel étant surnommé « l'ère de l'information », il n'est pas surprenant que la science des données soit rapidement devenue l'une des compétences les plus recherchées dans le secteur du Digital. Des applications de rencontres aux sites d'e-commerce, en passant par les problèmes de politique publique, les utilisateurs utilisent les données pour innover et résoudre les problèmes commerciaux et sociaux du monde.

Les data scientists et les data analysts se trouvent à l'intersection des statistiques, de la technologie et des entreprises. Leur travail consiste à collecter de grands ensembles de données et à les analyser à l'aide de différents types de modèles et d'algorithmes afin de mieux comprendre et de prévoir les tendances.

Ces compétences sont pertinentes pour tous les secteurs : qu'elles soient utilisées par des entreprises, des organisations à but non lucratif ou des organisations gouvernementales, les données nous aident à prendre de meilleures décisions.

Dans cette formation, les étudiants appliquent des compétences en statistiques, en programmation, en analyse de données et en modélisation dans différents contextes du monde réel, maîtrisant les compétences dont ils ont besoin pour lancer une science des données.

À la fin de la formation, les étudiants seront capables de :

- Collecter, extraire, interroger, nettoyer et agréger des données pour les analyser.
- Effectuer une analyse visuelle et statistique des données à l'aide de Python et de ses bibliothèques et outils associés.
- Créer, implémenter et évaluer des problèmes de science des données à l'aide de modèles et d'algorithmes d'apprentissage automatique appropriés.
- Communiquer les résultats grâce à la visualisation des données, en créant des rapports clairs et reproductibles pour les parties prenantes.
- Identifier les problèmes de Big Data et comprendre comment les systèmes distribués et les technologies de calcul parallèle résolvent ces problèmes.
- Appliquer des processus de résolution de problèmes de questions, de modélisation et de validation à des ensembles de données issus de divers secteurs afin de mieux comprendre les problèmes et solutions concrètes.

Contenu :

Unité 1	Principes fondamentaux 40h (20 heures de théorie, 20 heures de laboratoire*)	- Se familiariser avec les techniques et outils de base de la science des données et travailler dans un environnement de programmation pour rassembler, organiser et partager des projets et des données avec Git et UNIX.
Unité 2	Analyse exploratoire des données 40h (16 heures de cours, 24 heures de laboratoire*)	- Effectuer une analyse exploratoire des données. Générez des analyses visuelles et statistiques à l'aide de Python et de ses bibliothèques et outils associés pour aborder des problèmes tels que la finance, le marketing et les politiques publiques.
Unité 3	Modélisation statistique classique 100h (65 heures de cours, 35 heures de laboratoire*)	- Explorer la conception d'étude, ainsi que l'évaluation et l'optimisation de modèles, en mettant en œuvre des modèles de régression linéaire et logistique, ainsi que de classification. - Collecter et connecter des données externes pour ajouter de la nuance à vos

		modèles à l'aide de la récupération Web et des API.
Unité 4	Modèles d'apprentissage automatique 220h (120 heures de cours, 100 heures de laboratoire*)	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des modèles d'apprentissage automatique. - Explorer les différences entre l'apprentissage supervisé et non supervisé via la mise en cluster, le traitement du langage naturel et les réseaux de neurones.
Unité 5	Sujets avancés et tendances 80h (20 heures de cours, 60 heures de laboratoire*)	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer plus en profondeur les systèmes de recommandation, les réseaux de neurones et les modèles de vision par ordinateur, en appliquant ce que vous avez appris pour produire des modèles.

*Le laboratoire dirigé par un formateur-expert consiste à travailler sur des projets d'unité pour appliquer les compétences vues lors des sessions théoriques, en vue de constituer un portfolio.

Software Engineering immersive (Développeur web)

Durée : 480 heures sur 12 semaines (en présentiel, à temps complet)) et 480 heures sur 24 semaines (à mi-temps, en présentiel)

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du développement web.

Description du programme : Il n’y a jamais eu de meilleur moment pour commencer une carrière en tant que Développeur web. Le Bureau of Labor Statistics des États-Unis prédit même que la croissance de l'emploi dans ce secteur atteindra 24 % entre 2016 et 2026. Des start-ups aux entreprises du Fortune 500, il existe une demande croissante de développeurs capables de résoudre des problèmes de manière créative et de mettre en œuvre des solutions robustes et durables.

Cette formation permet aux étudiants de mobiliser et maîtriser les compétences afin de devenir Développeur web. Ils construiront pas à pas un portfolio afin de les présenter en situation d’entretien professionnel.

À la fin de ce cours, les étudiants seront capables de :

- Coder des pages Web à l'aide du langage HTML (Hypertext Markup Language), des feuilles de style en cascade (CSS) et de JavaScript
- Maîtriser les principes fondamentaux de la programmation et les bonnes pratiques en matière de génie logiciel.
- Appliquer le Contrôle de version et développement logiciel collaboratif avec Git et GitHub.
- Développer des applications full stack au sein de technologies à la demande telles que Ruby on Rails, Python avec Django et Express avec Node.js.
- Construire des applications full stack en exploitant des modèles de conception et d'architecture communs, tels que modèle-vue-contrôleur (MVC) et Representational State Transfer (REST).
- Modéliser et stocker des données en toute sécurité dans des bases de données SQL et NoSQL.
- Consommer et intégrer des interfaces de programmation d'applications tierces (API) dans une application.
- Développer des applications Web front-end avec des frameworks JavaScript modernes tels que React.
- Déployer des applications sur le Web via un hébergement cloud
- Implémenter des structures de données communes rencontrées dans des situations d'entrevue technique, telles que des listes chaînées et des arbres.
- Résoudre des problèmes d'algorithmique et analyse de la complexité de calcul des algorithmes en utilisant la notation Big O.

Contenu

Unité 1	Développement front-end 160h (48 heures de cours, 112 heures de laboratoire*)	- Explorer les concepts de base de la programmation applicables à tous les langages et découvrir à quoi ressemble la vie quotidienne d'un développeur professionnel.
Unité 2	Développement full stack 120h (38,5 heures de cours, 81,5 heures de laboratoire*)	- Apprendre à créer des applications Web full stack, en approfondissant vos connaissances en développement orienté client et côté serveur. - Développer son répertoire de langages de programmation et commencer à coder en collaboration.

Unité 3	Frameworks front-end 104h (32,5 heures de cours, 71,5 heures de laboratoire*)	- Développer ses compétences en programmation en apprenant à créer des applications full-stack qui exploitent les fonctionnalités d'API tierces et d'applications à page unique. Grâce à la programmation en binôme et à la collaboration de groupe, les apprenants gagneront une expérience pratique en exécutant un flux de travail réel.
Unité 4	API et développement full-stack 96h (17,5 heures de cours, 78,5 heures de laboratoire*)	- Gagner une expertise avec les outils de développement Web modernes et les frameworks qu'ils utiliseront en tant que Développeur

*Le laboratoire dirigé par un formateur-expert consiste à travailler sur des projets professionnels de chaque unité pour appliquer ce qui est appris les compétences vues en cours, en vue de constituer un portefeuille.

UX Design Immersive

Durée : 480 heures / 12 semaines ou 24 semaines (à temps plein ou à temps partiel, en présentiel ou à distance)

Pour préparer la formation, vous avez accès au “pre-work,” des cours en ligne sur notre plateforme, entièrement dédiés aux bases du product design.

Description du programme : Nous sommes constamment entourés par des expériences utilisateur (UX), des boutons d'ascenseur à la dernière application mobile. Chacune de ces expériences a été conçue avec beaucoup de réflexions, consacrées à la manière dont nous interagissons avec les objets, trouvons des informations ou échangeons des idées. En même temps, nous sommes également entourés de problèmes uniques, de luttes et d'une complexité inutile, qui peuvent tous être résolus par une excellente conception.

Un UX Designer est capable de penser au-delà de ce qui est « possible » afin de créer des expériences qui répondent aux besoins des clients et leur apportent de la joie et du plaisir. Cela nécessite beaucoup d'empathie, d'imagination et de compétence.

Notre formation est conçue pour permettre aux étudiants d'acquérir toutes les compétences nécessaires au métier d'UX Designer. Composé de sessions animées par les meilleurs experts,

d'ateliers de construction de portfolio et d'événements qui plongent les étudiants dans la communauté de l'expérience utilisateur, cette formation a été conçue pour ceux qui cherchent sérieusement à entrer dans le monde de l'UX Design

Cette formation complète préparera les étudiants à penser comme un UX Designer et à aborder les problèmes de manière stratégique afin de créer la prochaine génération d'excellentes applications, sites Web et produits numériques.

À la fin de la formation, les étudiants seront capables de :

- Identifier et mettre en œuvre les méthodes de recherche les plus efficaces pour les utilisateurs afin de mieux comprendre leurs besoins et leurs souhaits.
- Exploiter les principes de l'architecture de l'information pour organiser le contenu dans l'intérêt de l'utilisateur.
- Utiliser des techniques de conception d'interaction pour créer un produit numérique dynamique au comportement intuitif.
- Appliquer les principes fondamentaux de la conception visuelle pour apporter plaisir et fonctionnalité aux utilisateurs.
- Réaliser des tests de convivialité pour rendre les expériences de produits plus accessibles à différents groupes d'utilisateurs et environnements.
- Utiliser les principes fondamentaux du HTML et du CSS pour créer une page Web et mieux comprendre le travail avec les développeurs.
- Produire une documentation d'UX Design pour articuler les décisions de conception avec les clients et les parties prenantes.
- Utiliser des outils de conception numérique conformes aux normes du secteur pour générer des wireframes et des prototypes.
- Évaluer les exigences commerciales et les contraintes techniques et utiliser des techniques de gestion de produits pour concevoir des produits pouvant être lancés avec succès.
- Travailler au sein d'un système de conception et d'une équipe de concepteurs et de programmeurs pour résoudre les problèmes professionnels et répondre aux besoins des utilisateurs en créant des produits et des prototypes fonctionnels.
- Comprendre les bases de la conception de services pour conseiller les parties prenantes sur la façon de modifier les procédures d'exploitation et les flux de travail afin d'offrir de nouvelles expériences de produit.

Contenu

Unité 1	Fondamentaux sur l'expérience utilisateur - UX	Développer des connaissances de base sur la méthodologie de l'expérience utilisateur.
---------	--	---

	80h (28 heures de cours, 52 heures de laboratoire)	Explorer l'ensemble du processus de conception, de la recherche au test, en passant par le design thinking et le prototypage rapide en tant que concepts clés.
Unité 2	Fondamentaux sur l'interface utilisateur - UI 180h (30 heures de cours, 50 heures de laboratoire)	Découvrir comment apporter plaisir et fonctionnalité aux utilisateurs en combinant les univers de l'expérience et de l'interface utilisateur. Concevoir des écrans, des pages et des éléments visuels permettant aux utilisateurs d'interagir de manière intuitive avec les produits
Unité 3	Itération de conception et développement 80h (26 heures de cours, 54 heures de laboratoire)	Approfondir la méthodologie d'expérience utilisateur de base pour améliorer son apprentissage. Développer et appliquer tout le processus de conception de la recherche utilisateur, de l'idéation, du prototypage, de la conception d'interaction, de la conception d'interface et des tests de convivialité.
Unité 4	Collaborer avec une équipe produit 80h (30 heures de cours, 50 heures de laboratoire)	Apprendre à travailler dans un environnement de développement agile Collaborer avec les Product Manager et Développeurs. Développer ses compétences afin pour construire son portfolio
Unité 5	Appliquer vos compétences UX dans le monde réel 120h (24 heures de cours, 96 heures de laboratoire)	Transformer le point culminant de ses compétences en design en un engagement client professionnel. Les étudiants travaillent avec des clients du monde réel pour réaliser des recherches en expérience utilisateur et des conceptions d'application, de site Web ou de produit dans un sprint de conception de trois semaines.
Unité 6	Planifier votre carrière en UX Design	Explorer les bases de la conception de services, de la conception des opérations et de la direction de la conception pour conseiller les parties prenantes sur la

	40h (13 heures de cours, 27 heures de laboratoire)	façon de modifier les procédures d'exploitation et les flux de travail afin d'offrir de nouvelles expériences de produit. Développer son profil professionnel afin de construire son CV et débiter en tant que UX Designer sur le marché du travail.
--	--	---

*Le laboratoire dirigé par un expert consiste à travailler sur des projets professionnels d'unité pour appliquer ce qui est appris en cours, en vue de constituer un portfolio.

Modalités pédagogiques et d'évaluation

En présentiel ou en ligne, notre pédagogie active s'appuie sur une démarche par projets. En effet, l'apprenant réalise des projets professionnalisants. Ces projets se basent sur des cas véritables issus du monde de l'entreprise et de nos entreprises partenaires. L'objectif est de rendre l'apprenant acteur de son apprentissage. Il développe ainsi ses apprentissages et compétences à travers la réalisation de productions concrètes. En effet, cette démarche projet, place l'apprenant en situation de résolution de problème, participant ainsi à son processus d'apprentissage. A partir de ces projets professionnels, l'apprenant met en pratique, lors de mise en situation ou étude de cas concrets tirés du monde de l'entreprise, les compétences nécessaires et acquises lors de la formation.

Pour réaliser ses projets, l'apprenant s'appuie sur :

- Un **formateur expert** du domaine. Il apporte les savoirs théoriques et compétences de base, ainsi que la mise en place d'activités afin de pratiquer en groupe. Cet apport peut avoir lieu dans nos locaux, en présentiel ou à distance (en visioconférence) Notre formateur veille à mettre l'apprenant en situation d'exploration, de formalisation ou conceptualisation par exemple ;
- Un **tuteur** dont le rôle est d'accompagner, lors de session individuelle, chaque apprenant, dans la réalisation de son projet final et personnaliser ainsi, sa progression ;
- Des **travaux pratiques (TP ou Devoirs)** proposés tout au long de la formation afin de réaliser, pas à pas, les livrables et ainsi, mobiliser ses acquis et compétences de façon progressive. Ces travaux peuvent se faire individuellement ou en groupe, selon le sujet ;
- Des **cours en ligne**, sur notre plateforme MyGA (PPT animés, vidéos, quiz, éditeur de code Dash) afin d'acquérir des compétences nécessaires de façon autonome et à son rythme. La plateforme est accessible 7j/7, 24h24, le temps de la formation.
- Un **espace d'échange collaboratif** (slack) où les apprenants peuvent échanger et collaborer en ligne, tout au long de la formation (7j/7, 24h24), mais aussi après, en tant qu'Alumni (ancien élève).

Modalités d'évaluation des formations Part-time (formation continue)

- Pour valider la formation l'apprenant devra :
 - Attester de son assiduité aux séances de formation
 -
 - Réaliser et soutenir votre projet final face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, vous devez obtenir un score de minimum de 66%.

Le respect de ces deux critères donne accès à la validation de la formation et à son certificat.

Modalités d'évaluation des formations Immersives (en formation continue)

- Pour valider la formation, l'apprenant devra :
 - Attester de son assiduité aux séances de formation
 - Réaliser et soutenir vos projets face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, vous devez obtenir un score de min. 66% pour chacun des projets de la formation.

Le respect de ces deux critères donne accès à la validation de la formation et à son certificat.

-

Travaux Pratiques / Devoirs / Projets

En fonction des formations, les étudiants peuvent être tenus de passer jusqu'à 20 heures par semaine en dehors des cours pour effectuer à des devoirs, travaux pratiques ou projets.

Heures

La durée du cours est mesurée en heures. Une heure de cours correspond à une période de 60 minutes.

Normes de progrès

General Assembly mesure l'acquisition des compétences des apprenants à travers la réalisation et la soutenance de projets individuels ou de groupe et via un projet récapitulatif et final. Les apprenants sont notés sur une base acquis / non acquis.

Pour valider la formation, les apprenants doivent :

1. Réaliser et soutenir les projets face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, vous devez obtenir un score de min. 66%.

2. Être assidu aux sessions de formation (règle définie dans la section Assiduité ci-dessous). En fonction des programmes, l'étudiant sera considéré comme assidu s'il ne dépasse pas le nombre d'absence autorisé par programme.

General Assembly réalise une évaluation sous la forme d'un contrôle continu. Le respect de ces deux critères donne accès à la validation de la formation et à son certificat. Une attestation de réussite sera fournie aux étudiants en fin de formation.

Les frais de formation doivent être intégralement payés à la fin du cours pour que l'étudiant reçoive un certificat de réussite, à moins que d'autres dispositions n'aient été prises avec votre représentant aux admissions avant le début du cours.

Systeme de notation

Les étudiants sont notés selon un système de notation basé sur l'acquisition des compétences ou non, à hauteur de 66% du total des points. Les notes incomplètes sont finales.

Note	Description
3	Dépasse les attentes
2	Répond aux attentes et a acquis la compétence
1	Ne répond pas aux attentes
0	Incomplet

Progression pédagogique insatisfaisante

General Assembly ne prévoit pas de session de rattrapage.

De plus, si un étudiant rencontre de grandes difficultés dans sa progression pédagogique, ne répond pas aux exigences et attentes du programme de formation, voir ne se présente à aucun cours, notre équipe pédagogique sera amenée à le rencontrer pour faire le point sur sa présence à nos formations, et peut être renvoyé du programme. Cependant, les étudiants renvoyés pour progrès scolaires insatisfaisants peuvent réintégrer General Assembly sous réserve de l'approbation du directeur régional.

Présence

Les enseignants notent la présence 15 minutes après le début du cours et 15 minutes avant la fin du cours. Tout étudiant qui arrive en cours avec plus de 15 minutes de retard sera marqué comme en retard, et tout étudiant qui n'est pas présent 15 minutes avant la fin du cours sera

marqué comme ayant fait un départ anticipé. Trois arrivées tardives et/ou départs anticipés constituent une absence.

De plus, dans le cadre des financements par un tiers, une feuille de présence devra être signée par les étudiants le matin et l'après-midi.

Un cours représente les heures d'enseignement dispensées en un jour civil. Les étudiants dont les absences ne rentrent pas dans les politiques d'absence excusée décrites ci-dessous pour le type de cours qu'ils suivent peuvent être renvoyés (veuillez vous reporter à la politique d'abandon).

Les exemples d'absences excusées comprennent, entre autres, la maladie d'un étudiant, le décès ou la maladie grave d'un membre de la famille ou d'un proche, une urgence de santé et l'observance religieuse. General Assembly peut autoriser un plus grand nombre d'absences excusées dans des circonstances exceptionnelles. Les absences non excusées ne sont pas autorisées, sauf dans des circonstances exceptionnelles. Voici des exemples de circonstances atténuantes :

- La maladie ou le décès d'un membre de la famille immédiate de l'étudiant
- Un changement inévitable dans les conditions d'emploi de l'étudiant
- Un transfert géographique inévitable résultant de l'emploi de l'étudiant
- Des obligations familiales immédiates ou financières indépendantes de la volonté de l'étudiant qui l'obligent à suspendre la poursuite du programme d'études pour obtenir un emploi
- Un service militaire actif imprévu, y compris le service actif d'entraînement
- Des difficultés imprévues avec les dispositions prises par l'étudiant en matière de garde d'enfants pour la période pendant laquelle il assiste aux cours

Formation métier dites Immersives

Avec l'approbation préalable de General Assembly, les étudiants des programmes immersifs sont autorisés à manquer jusqu'à trois sessions de cours pour une raison excusée.

Formation Part-time

Avec l'approbation préalable de General Assembly, les étudiants des formations Part-time sur 10 semaines sont autorisés à manquer jusqu'à trois sessions de cours pour une raison excusée. Les étudiants des cours du week-end sont autorisés à manquer un cours pour une raison excusée.

Les étudiants des programmes sur une semaine intensive doivent assister à chaque cours. Aucune absence n'est tolérée dans ce cas.

Lorsque la formation de l'Étudiant est financée par un organisme tiers (Pôle Emploi, OPCA, entreprise...), l'Étudiant s'engage à réaliser la formation dans sa totalité. Au cas où celui-ci ne suivrait pas la totalité de la formation pour laquelle l'organisme financeur aura donné son acceptation préalable, les frais de formation non facturés à l'organisme financeur pourront être directement facturés à l'Étudiant, de telle manière que General Assembly ne subisse aucun préjudice liée à la non assiduité de l'Étudiant.

L'Étudiant devra signer une attestation de présence à chaque demi-journée de formation (matin et après-midi).

Politique d'absence

Une absence ne doit être accordée qu'avec des circonstances atténuantes, telles qu'un accident, une maladie prolongée, un congé maternité ou le décès d'un parent. General Assembly est censée expliquer les conséquences d'un congé à l'étudiant. Si l'étudiant ne revient pas à la date convenue, il sera renvoyé et le remboursement sera calculé. L'expérience a montré que la plupart des étudiants ne reviennent pas d'un congé. Certains programmes sont trop courts pour permettre un congé pratique.

Une évaluation de la rétention lors du retour doit être effectuée lorsque le congé dépasse 30 jours.

Le directeur régional doit examiner la demande de l'étudiant, de préférence en personne avec l'étudiant demandant le congé. Toutes les demandes de congé ne doivent pas être accordées. Tous les congés doivent être demandés et approuvés par écrit.

Transfert

L'admission à un programme de General Assembly n'est pas transférable. Les étudiants qui souhaitent changer de programme doivent choisir de se retirer de leur programme actuel, puis faire une nouvelle demande et s'inscrire au cours de leur choix. Si un étudiant choisit de se retirer, puis de présenter une nouvelle demande d'inscription à un autre programme plusieurs fois, l'approbation du directeur régional est requise.

Travail de rattrapage

Les étudiants qui ont manqué des cours en raison d'une absence qui avait été approuvée au préalable sont responsables de rattraper les cours manqués au plus tard le dernier jour prévu de leur cours afin d'obtenir une note de passage. Les étudiants sont encouragés à être présents aux heures de bureau hebdomadaires et à planifier des points individuels avec les formateurs afin de revoir le contenu manqué. Les formations de General Assembly ne sont généralement pas enregistrées, archivées ou proposées sur des horaires différents pour les étudiants qui manquent des cours.

Prolongations

Dans des circonstances exceptionnelles, les formateurs peuvent prolonger un projet ou permettre à un étudiant de le rendre à nouveau. Toute nouvelle soumission ou prolongation accordée doit être convenue par écrit entre l'étudiant et le formateur, ainsi que l'équipe du Student Success (équipe de suivi pédagogique)

Attestation de réussite

Une attestation de réussite est délivrée dans les sept jours suivant la fin de la formation à chaque étudiant qui a rempli avec succès les conditions pédagogiques requises par General Assembly et qui a entièrement payé ses frais de formation.

Relevés de notes et commentaires

Un relevé de notes est remis à chaque étudiant issus des programmes métier types Immersives dans les sept jours suivant la fin de la formation

Droits des étudiants

1. Les étudiants ont droit à une éducation et à une expérience éducatives sans discrimination ni harcèlement fondés sur le sexe, l'identité et/ou l'expression de genre, la race, la couleur, la religion,, la nationalité, le statut matrimonial, le l'orientation sexuelle, un problème médical, ou la présence d'un handicap sensoriel, mental ou physique, ou l'accompagnement d'un chien guide d'assistance pour les personnes en situation de handicap, ou d'autres catégories protégées par la loi des États dans lesquels nous opérons.
2. Les étudiants ont le droit de consulter leurs propres dossiers académiques.
3. Les étudiants ont le droit d'annuler ou de se retirer d'un cours, conformément à la politique d'annulation, abandon et conditions financières de General Assembly.
4. Les étudiants ont le droit de déposer une réclamation conformément à la procédure de règlement des réclamations de General Assembly.

Conduite de l'étudiant et renvoi

General Assembly représente une communauté d'apprenants. Si un étudiant perturbe la communauté, il peut être invité à partir. Les exemples de perturbation incluent, sans toutefois s'y limiter, l'agression ou les menaces envers d'autres étudiants, des formateurs ou des membres du personnel ; des activités interdites menées ou évoquées sur le campus ou autour ; le non-respect des normes de conduite établies en classe ou sur le campus par les instructeurs ou le personnel ; ou tout autre comportement identifié comme perturbant l'environnement d'apprentissage d'autres étudiants par les formateurs ou le personnel. Les étudiants peuvent

également être exclus pour des infractions académiques, conformément à la politique d'annulation, d'abandon et conditions financières de General Assembly, décrites ci-dessous.

General Assembly applique une politique de tolérance zéro à l'égard du plagiat et de la triche. Cela détruit la culture de la classe et témoigne d'un manque de respect manifeste envers les camarades de classe, les formateurs, l'entreprise et la communauté en général. Tout travail considéré comme ayant été plagié ne sera pas accepté et ne comptera pas dans les exigences d'obtention du diplôme. Si un projet présente des preuves de plagiat ou de tricherie, l'étudiant ne sera pas en mesure de le présenter dans le cadre d'une classe « Expo-sciences » ou « rencontre » parrainée par General Assembly. Tout étudiant surpris en train de plagier ou de tenter de plagier sera sanctionné en conséquence (y compris, mais sans s'y limiter, le renvoi de la formation).

Les étudiants doivent traiter tous les membres du personnel et les autres étudiants avec respect et dignité. Un étudiant surpris en train de tricher ; de détruire délibérément les biens de l'école ; de fréquenter l'école sous l'influence de drogues illicites et récréatives et/ou de l'alcool ; ou d'avoir un comportement perturbateur, insubordonné, turbulent, obscène, vulgaire ou irrespectueux peut être renvoyé et interdit de réinscription à une autre formation. Les étudiants renvoyés pour cause de conduite perturbatrice et/ou irrespectueuse ne seront pas ré-admis chez General Assembly. Avant de sanctionner ou de renvoyer un étudiant pour infraction à la conduite des étudiants, le directeur régional doit fournir à l'étudiant une description écrite de l'infraction et de la mesure disciplinaire, ainsi que lui donner une possibilité raisonnable de répondre et/ou de demander des informations supplémentaires auprès du Campus.

General Assembly s'engage à prendre toutes les mesures raisonnables pour que les étudiants aient la possibilité de terminer leurs programmes avec succès et s'engage à veiller à ce que, dans ce cadre général, tous les étudiants soient traités de manière juste et équitable. Les étudiants qui ne soutiennent pas les objectifs académiques et éthiques de General Assembly, pour eux-même ou leurs camarades, peuvent être passibles d'une peine pouvant aller jusqu'à l'expulsion, et les conditions dans lesquelles un étudiant peut être expulsé avec motif sont exposées dans l'Annexe B.

Hygiène et santé

Conformément à la loi française du 4 août 1982, les mesures d'hygiène et sécurité applicables aux Étudiants seront celles dudit règlement, auquel les Étudiants devront se conformer. En fonction du lieu, ces mesures seront fournies aux étudiants, soit pendant le processus d'admission, soit après la fin du premier cours.

Égalité des chances

General Assembly est une organisation veillant à promouvoir l'égalité des chances, et qui n'effectue pas de discrimination fondée sur le sexe, l'identité et/ou l'expression de genre, la

race, la couleur, la religion, la nationalité, l'état matrimonial, l'orientation sexuelle, un problème médical, ou la présence d'un handicap sensoriel, mental ou physique, ou l'utilisation d'un chien guide ou d'une d'assistance animale pour les personnes en situation de handicap, ou d'autres catégories protégées par la loi des États dans lesquels nous opérons.

General Assembly interdit formellement et ne tolère pas le harcèlement sexuel ou tout autre harcèlement illégal (y compris via la conduite verbale, physique ou visuelle) fondé sur le statut de personne protégée. Les personnes qui pensent avoir été victimes ou témoins d'un comportement contraire à la présente politique doivent immédiatement en informer le directeur régional du Campus. Toutes les réclamations feront l'objet d'une enquête et des mesures correctives seront prises rapidement, le cas échéant. Des mesures provisoires peuvent être prises, le cas échéant, en cas de réclamation. General Assembly interdit les représailles à l'encontre de toute personne qui soulève des préoccupations au titre de cette politique ou participe à une enquête. General Assembly organisera ses formations, services et activités conformément aux lois et règlements en vigueur.

Les étudiants qui cherchent des aménagements liés à un handicap doivent contacter le directeur régional du Campus souhaité.

Par ailleurs, General Assembly propose certains aménagements (dans la limite de nos capacités matérielles) aux personnes souhaitant participer à nos programmes éducatifs.

Nos valeurs de diversité et d'inclusion

General Assembly souscrit à une déclaration sur les valeurs de la diversité et de l'inclusion. Toute notre communauté respecte cet engagement. Nous partageons la responsabilité de vivre ces valeurs sur nos campus à travers le monde. General Assembly s'efforce de rendre l'avenir de la technologie aussi dynamique que le monde dans lequel elle vit, grâce à un engagement international en faveur de la diversité et de l'inclusion.

Chez General Assembly, nous prôtons la diversité. Nous favorisons une communauté internationale comprenant différents contextes, expériences, identités et points de vue. Nous veillons à ce que chacun ait sa place au sein de General Assembly, sans distinction de race, de genre, d'identité de genre, d'expression de genre, d'âge, d'orientation sexuelle, de handicap, d'appartenance religieuse, de statut socio-économique ou de conviction politique.

Nous mettons constamment à profit les expériences diverses des membres de notre communauté pour transformer le récit de la diversité au sein des communautés de technologie, de données, d'entreprise et de conception. Nous nous efforçons également de faire en sorte que la communauté de GA ne soit pas seulement un reflet du monde d'aujourd'hui, mais aussi du monde que nous voulons voir à l'avenir.

Chez General Assembly, nous prônons l'inclusion. Nous célébrons et accueillons la diversité non bridée par les hiérarchies sociales et travaillons collectivement à la promotion du respect mutuel, de l'empathie en faveur d'une cause commune. Nous proposons des espaces communs et accueillants afin d'échanger ensemble pour grandir, évoluer et prendre confiance en soi au sein de nos campus et nous nous efforçons de développer une plus grande compétence culturelle au sein de notre communauté. Nous nous engageons également à soutenir les opportunités au-delà de nos frontières pour promouvoir l'accès, éliminer les obstacles et responsabiliser les futures générations de leaders du secteur des technologies.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap.

General Assembly soutient la diversité, l'équité et l'inclusion des personnes en situation de handicap. Pour cela, nos formations sont disponibles sous différentes modalités (à distance ou en présentiel). Notre équipe peut vous proposer une assistance spécifique sur demande et étude de vos besoins. Contactez notre équipe Admission ou notre référent handicap afin de faire le point sur vos besoins et discuter avec notre représentant aux questions du handicap sur la meilleure façon de vous accompagner lors de votre expérience d'apprentissage.

Services aux étudiants

Conseils pédagogiques

Des conseils pédagogiques peuvent être mis en place par le personnel du campus ou par l'étudiant lorsqu'un tel besoin est identifié.

Logement

General Assembly ne fournit pas de logement étudiant.

Aide à la recherche d'emploi

L'équipe d'accompagnement à l'emploi de "Career Coach" de General Assembly s'efforce de permettre aux étudiants des programmes Immersive (formation métier) de prendre en main leurs aspirations et objectifs de carrière en les aidant à se préparer dans leur recherche d'emploi (CV, lettre de motivation, développement du réseau formulation de ses compétences...) en développant son réseau et en identifiant ses perspectives de carrière dans sa région. Notre programme d'accompagnement à la recherche d'emploi, est conçue pour développer sa stratégie de recherche d'emploi, initié lors de la période de formation Immersive Une aide à la recherche d'emploi est également disponible pour tous les diplômés de programmes immersifs qui choisissent de s'y inscrire en répondant aux exigences décrites ci-dessous.

Pour être admissible à notre programme d'accompagnement à la recherche d'emploi l'étudiant doit satisfaire aux exigences suivantes, qui sont enseignées tout au long de la formation :

- Réaliser son CV
- Construire sa Présence numérique (profil GA et LinkedIn).
- Réaliser son Projet/portfolio professionnel.
- Effectuer le suivi de sa recherche d'emploi.
- Communiquer à son Career Coach les résultats de ses recherches.

En tant qu'étudiant admis à notre programme d'accompagnement à la recherche d'emploi chez General Assembly, l'Étudiant a accès à un programme d'acquisition de compétences qui vous permettra de mieux contrôler sa recherche d'emploi. Il comprend :

- Des événements d'embauche.
- Des références d'employeurs.
- Des profils et offres d'emploi GA.
- Des événements de développement de carrière et de rencontre avec des professionnels de l'industrie, comme des simulations d'entretien, des revues de portfolio, des visites d'ateliers.
- Une assistance individuelle et une permanence disponible

General Assembly ne peut garantir et ne garantit ni l'emploi, ni le salaire proposé.

Dossiers d'étudiants

Les relevés de notes et les descriptions des formations proposées sont conservés de manière permanente. Tous les autres dossiers pédagogiques et administratifs des étudiants seront conservés électroniquement pendant 60 ans à compter de la date d'achèvement ou de retrait de l'étudiant.

Ces dossiers comprendront les éléments suivants :

- dossiers de présence des étudiants, qui indiquent les absences éventuelles (y compris des informations sur la raison de l'absence),
- dates de fin de formation (prévues et réelles) et dates auxquelles les étudiants ont reçu des diplômes ou des certificats ;
- contrat d'inscription signé par l'étudiant, ainsi que tout addendum, extension ou modification de ce contrat ;
- documents indiquant les paiements effectués par ou pour le compte des étudiants ;
- registres et dates de tout paiement, y compris les calculs de paiement/remboursement régis par la politique spécifique à l'état ;
- rapports de progression pédagogique fournissant aux étudiants un rapport approprié au moins une fois pendant le programme ;
- copies des réclamations des étudiants et des rapports de discipline scolaire ; et attestation de réussite

Les étudiants peuvent consulter leurs propres dossiers pédagogiques. Les étudiants qui cherchent à consulter leurs propres registres doivent contacter le directeur régional du Campus dans lequel ils ont effectué leur formation.

General Assembly prendra des mesures raisonnables pour protéger la confidentialité des informations personnelles contenues dans le dossier de l'étudiant.

Procédure de règlement des réclamations

Si un litige concernant l'interprétation, l'exécution ou la résiliation du Contrat ne peut être réglé à l'amiable, les tribunaux français seront seuls compétents pour régler le litige (Tribunal de Lyon).

Politique d'annulation, d'abandon et conditions financières

Annulation d'une formation par General Assembly, sans lien avec l'étudiant.

General Assembly se réserve le droit d'annuler ou de reporter une date de session de formation ou de changer le lieu à tout moment. Si cela se produit, vous aurez le droit, à votre discrétion, d'assister à la formation à la date ultérieure proposée ou de recevoir le remboursement intégral des frais de formation déjà payés pour assister à la formation à la date et/ou au lieu d'origine.

Annulation d'une formation par General Assembly, due à l'étudiant.

General Assembly se réserve le droit d'annuler une inscription à tout moment pour les motifs suivants (la liste n'est pas exhaustive) :

- **Mauvaise conduite** : Si vous manifestez un comportement menaçant, abusif ou dangereux à notre égard, ou vis-à-vis de notre personnel, nous nous réservons le droit de refuser de vous permettre de continuer à suivre le cours. Dans de telles circonstances, vous n'aurez droit à aucun remboursement des frais payés, et nous nous réservons le droit de vous empêcher de suivre une formation à l'avenir si nous estimons que cela est nécessaire à la protection de notre personnel.
- **Non respect du règlement**
- **Non respect des pré-requis exigés pour l'entrée formation**
- **Non assiduité à la formation, dont à minima 3 sessions ou plus, sans demande d'accord d'absence**
- **Non respect des modalités et échéance de paiement**

Dans de telles circonstances, les remboursements potentiels et les frais de formation en suspens sont déterminés conformément à la politique de remboursement et de frais de formation en suspens énoncée ci-dessous.

Si l'inscription d'un étudiant a été annulée pour non-respect de progrès satisfaisants ou pour violation de la politique de participation de General Assembly, l'étudiant ne peut être ré-admis à une formation future qu'avec l'approbation du Directeur régional.

Abandon par l'étudiant

Les étudiants peuvent abandonner une formation à tout moment après le "Délai réglementaire de rétractation de 14 jours" (décrite ci-dessus) et les remboursements sont déterminés conformément à la politique de remboursement indiquée ci-dessous.

Afin de déterminer le taux de remboursement des frais de formation, l'abandon de l'étudiant est validé à partir de réception de la demande écrite auprès de General Assembly. L'omission de l'étudiant à immédiatement nous informer par écrit, pourra retarder tout remboursement des frais de formation applicable à l'étudiant.

Les étudiants qui abandonnent pour des raisons définies comme urgentes (maladie personnelle ou familiale ou service national), ont la possibilité de s'inscrire à une autre session de formation animée par General Assembly, après approbation par le Directeur régional.

Politique de remboursement et frais annexes

Si l'inscription est annulée ou si l'étudiant abandonne le cours, les remboursements des frais de formation seront déterminés en fonction de la proportion du temps effectivement passé en formation.

Les remboursements sont déterminés en fonction de l'excédent des frais que l'étudiant a payés à General Assembly, moins l'obligation financière. S'il y a un manque à gagner, il n'y aura aucun remboursement et les étudiants devront payer la différence des frais.

Dans ce cas, General Assembly remboursera le montant du temps passé en formation. Par exemple, si l'étudiant paie 30% des frais de formation et abandonne après avoir passé 10% du temps de la formation, General Assembly remboursera le montant des 20% des frais non actés. Dans ce cas, la méthode de remboursement sera identique à celle utilisée lors du paiement par l'étudiant (hors accord). Le remboursement se fera au plus tôt, dans un délai maximum de 14 jours après avoir été informé de la décision d'abandon.

Réciproquement, si l'argent reçu de l'étudiant est inférieur à la valeur du programme achevé jusqu'au dernier jour de présence de l'étudiant, l'étudiant sera tenu de payer General Assembly les frais de formation au prorata correspondant à la valeur du programme qui n'était pas déjà payé.

Clause spécifique

Si l'étudiant abandonne la formation ou s'il annule l'inscription de lui-même après avoir passé 50% du temps de la formation, dans ce cas, il sera dans l'obligation de payer la totalité des frais de formation (100%). Cette clause n'est pas applicable dans le cas d'un abandon ou annulation pour force majeure.

Politique de paiement

Après un délai de rétractation légale de 14 jours, l'étudiant effectue un premier paiement qui ne peut dépasser 30% du coût total. Le cas échéant, le paiement du solde, à la charge du stagiaire, est échelonné selon le calendrier de paiement joint au contrat.

Tout paiement est dû avant la fin de la formation.

Si un étudiant paie partiellement une formation et qu'un tiers paie le reste, l'étudiant peut échelonner les paiements pour leur portion des frais de formation, qui seront documentés dans l'échéancier de paiement. Tous les paiements des étudiants sont dus avant la fin de la formation.

Le versement de la totalité des frais de formation est une des conditions d'obtention de l'attestation de fin de formation. Les parchemins seront retenus jusqu'à ce que le solde soit payé.

En cas de retard de paiement par l'étudiant, les pénalités de retard seront majorées du taux d'intérêt légal après injonction par lettre recommandée avec accusé de réception ou email avec accusé de réception.

General Assembly peut, à sa seule discrétion, référer le compte d'un étudiant auprès d'une agence de recouvrement, sans autre préavis, s'il est en défaut de paiement.

Politique de financement par un tiers

Dans le cas d'un financement par un tiers des frais de formation, le formulaire de paiement par un tiers doit être rempli et transmis à General Assembly

Les conditions suivantes s'appliquent :

Les paiements par un tiers ne sont pas conditionnels à la performance de l'étudiant ou son assiduité. Il est de la responsabilité de l'étudiant de fournir au tiers payeur les informations correctes concernant les frais de formation ou toute autre information requise par ce dernier. Cela est particulièrement vrai en cas de modification des frais après l'envoi du formulaire d'autorisation d'origine.

Le financement ou parrainage par un tiers ne dégage pas l'étudiant de toute responsabilité financière. Il est ultimement responsable de ses frais de formation. Si un montant de parrainage tiers est modifié ou annulé, pour une raison quelconque, l'étudiant est responsable des montants impayés dus à General Assembly. Les parrainages ou financements futurs ne sont pas autorisés tant que les actuels ne sont pas payés en totalité. Un étudiant ne peut pas s'inscrire à de futures formations ou recevoir un certificat de complétude jusqu'à ce que tous les frais sur son compte soient entièrement payés.

Lorsque la formation est financée par un tiers, provenant de financements publics tels que Pôle emploi, OPCO, entreprise, etc., l'étudiant s'engage à réaliser la formation dans les délais convenus avec l'organisme de financement. Dans le cas où ce dernier ne suivrait pas l'intégralité de la formation pour laquelle l'organisation a donné son accord préalable, les frais de formation non facturés à l'organisme de financement (Pôle emploi, OPCO, entreprise...) pourront être directement facturés à l'étudiant de manière à ce que General Assembly ne subisse aucun préjudice lié à la non-présence ou non assiduité de l'étudiant. .

Frais de formation

Nos tarifs incluent la TVA.

Intitulé de la formation	Prix
Data Analytics	3 500€
Digital Marketing	3 500€
Data Science	3 500€
Data Science Immersive	10 000€
Front-End Web Development	3 500€
JavaScript Development	3 500€
Product Management	3 500€
Python Programming	3 500€
React Development	3 500€
Software Engineering Immersive	9 000€
Software Engineering Immersive Remote	9 000€
User Experience Design	3 500€
User Experience Design Immersive	9 000€
Visual Design	3 500€

Annexe A

Lieux de formation

General Assembly
3, rue Rossini
75 009 Paris

paris@generalassemb.ly

Annexe B

Politique d'expulsion des étudiants

General Assembly s'engage à prendre toutes les mesures dans les limites du raisonnable pour que les étudiants aient la possibilité de terminer leurs programmes avec succès et s'engage à veiller à ce que, dans ce cadre général, tous les étudiants soient traités de manière juste et équitable. Les étudiants qui ne répondent pas aux critères pédagogiques et éthiques de General Assembly peuvent être passibles de sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion.

En général, General Assembly tente de résoudre une situation sans expulsion. Des avertissements verbaux et écrits peuvent précéder cette dernière et la plus grave des actions.

Lorsque General Assembly estime que l'intégrité, la sécurité ou le bien-être de l'organisme et de ses campus est mis en danger, alors les étudiants, le personnel, les clients, les visiteurs et les autres invités sont en danger. L'expulsion peut être appliquée à la discrétion de General Assembly à tout moment du processus.

Toute décision disciplinaire du Conseil sera également transmise aux organismes officiels (Pôle Emploi, OPCO, Transitions Pro...) dans le cas d'une prise en charge de la formation, qu'elle soit partielle ou totale et à l'employeur en cas d'action de formation dans le cadre du plan de formation d'une entreprise.

Ce qui suit décrit les conditions dans lesquelles un étudiant peut être expulsé. Les motifs pour valables sont :

1. Malhonnêteté académique

Les étudiants peuvent être expulsés à la discrétion de General Assembly pour malhonnêteté académique. La malhonnêteté académique est un mot, une action ou un acte accompli seul ou avec d'autres personnes dans le but direct ou indirect de fournir un avantage injuste à soi-même ou à d'autres étudiants, notamment :

- a. tricherie
- b. plagiat
- c. collaboration non approuvée
- d. modification de documents
- e. corruption
- f. mensonge
- g. fausses déclarations

2. Frais de non paiement

Le non-paiement des honoraires impayés auprès de General Assembly dans les délais impartis peut constituer un motif d'expulsion après un avertissement écrit.

3. Code de conduite

Tous les étudiants sont tenus de respecter le code de conduite publié par General Assembly. Lorsque les violations ne risquent pas de causer des dommages physiques à des personnes ou à des biens, General Assembly peut expulser un étudiant qui a reçu un avertissement pour manquement à ses obligations et qui a depuis lors enfreint l'un des termes du code de conduite de General Assembly. Les étudiants sous l'influence de drogues et/ou d'alcool ou portant des armes seront immédiatement expulsés.

4. Omissions ou erreurs importantes lors de l'inscription administratives

General Assembly a la responsabilité de s'assurer que les étudiants ont été admis conformément aux exigences du programme (pré-requis). Les étudiants qui falsifient sciemment leurs candidatures sont soumis à une expulsion immédiate.

5. Échec de la formation

Les étudiants qui n'atteignent pas les critères de progression minimal requis pour leurs formations peuvent être exclus du programme.

6. Assiduité

Les étudiants qui ne respectent pas l'assiduité minimum requise conformément à la politique de de notre organisme et de nos campus sont soumis à l'expulsion.

7. Harcèlement ou discrimination

General Assembly ne tolère pas le harcèlement ou la discrimination d'aucun étudiant, membre du personnel, client ou visiteur des locaux des campus. Les étudiants qui participent à des activités de harcèlement ou de discrimination peuvent être immédiatement suspendus en fonction de la gravité de l'activité et de l'enquête en cours. Tout étudiant qui, selon l'enquête, est impliqué dans des activités de harcèlement ou discriminatoires graves, peut être expulsé à la discrétion de General Assembly, en fonction de la gravité de l'activité.

Annexe C

Liste des formateurs experts

General Assembly emploie des experts à temps plein ou freelance. Les profils de tous les formateurs dispensant les formations à venir sont disponibles ici et dans la présentation des programmes sur notre site web.

Formateur	Formation dispensée ou sujet d'expertise	Diplôme	Etablissement	Année d'expérience
Joseph CAVE	UX Design Immersive and Part-time	Diplôme d'Ingénieur	ESIEE Paris	12 ans
Sabine CONDIESCU	UX Design Immersive	Master en design multimédia	Université de Laval (Québec - Canada)	7 ans
Camille JAN	Developpement Web, Devops, IT	Master Computer Science Licence Maths et Informatique	EPITECH' Université Pierre et Marie Curie	11 ans
Thierry CHALLAL	Data Analyse et Data Science	Master 2 Ingénierie Economique et Financière	Université Paris Dauphine	7 ans
Ivan LELLOUCH	Product Management	Master MSc Sciences de l'information Master en Télécommunication et Engineering	IMT Atlantique	10 ans
BENZAKEN Bruce	Digital Marketing	Master Management and Entrepreneurship	ESCP Europe	4 ans