

Règlement Intérieur des étudiants

Catalog

France

Sommaire

| | |
|----|---|
| 3 | Notre histoire |
| 3 | Mission et objectifs |
| 3 | Statut de l'établissement |
| 4 | Types de formation |
| 4 | Politique et procédure d'admission |
| 7 | Description des programmes |
| 26 | Modalités pédagogique et d'évaluation |
| 33 | Services aux étudiants |
| 35 | Procédure de règlement des réclamations |
| 38 | Frais de formation |
| 39 | Annexe A: Lieux de formation |
| 40 | Annexe B: Politique d'expulsion des étudiants |
| 42 | 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 mondiale 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) . GA justifie ainsi des critères qualités édictées par la Loi du 5 mars 2014.

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)

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

Formation "Part-Time" (montée en compétences)

- Développement Web - Front-end (Web Development)
- UX Design
- Digital Marketing
- Product Management
- Analyse des données (Data Analysis)
- Développement web en React.js (Development with React.js)
- Programmation en Python (Python programming)
- Graphisme (Visual Graphic)

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.

Matériel requis

Tous les étudiants de General Assembly doivent se munir d'un ordinateur portable afin d'assister aux formations. Pour la plupart des formations, il est recommandé d'avoir un ordinateur portable de type Mac (plus adapté au domaine du graphisme, UX Design, etc) mais cela n'est pas obligatoire. Néanmoins, pour information, nos formateurs en utilisent 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.

Pour les formations en ligne (Live Online), une webcam, des écouteurs ainsi qu'une bonne connexion à Internet est en plus nécessaire.

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 professionnels de l'étudiant, et de répondre à toutes ses questions. Si l'entretien téléphonique est validé, nous transférons l'étudiant vers...

Étape 3

Une évaluation diagnostique et/ou un travail préparatoire (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;
- l'évaluation diagnostique 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 Analyse de la donnée (Data Analysis) | <ul style="list-style-type: none">• Notion en statistiques• Connaissance des fondamentaux de la programmation et du langage de programmation Python |
| Data scientist (Data Science Immersive) | <ul style="list-style-type: none">• Base mathématiques solide et notion des concepts de programmation |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Évaluation diagnostique |
| Part-Time Développement web - frontend (Web Development) | <ul style="list-style-type: none"> ● Maîtriser l'environnement iOS |
| Part-Time Développement en JavaScript | <ul style="list-style-type: none"> ● Maîtriser l'environnement iOS ● Maîtrise des fondamentaux en HTML, CSS et JavaScript. |
| Part-Time Développement avec React.js | <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. |
| Développeur web (Software Engineer Immersive) | <ul style="list-style-type: none"> ● Bases en HTML, CSS et JavaScript ● Évaluation diagnostique |
| UX Designer (Immersive) | <ul style="list-style-type: none"> ● Évaluation diagnostique |

Pour toutes ces formations, les pré-requis sont les suivants:

- Avoir un niveau d'anglais Indépendant (B1) sur le Cadre européen (CECRL). En effet, la formation repose sur des supports pédagogiques en anglais.
- Disposer d'un ordinateur portable. S'il s'agit d'une formation à distance, une connexion à Internet ainsi qu'une webcam / écouteur sont nécessaires.

Étape 6

Après acceptation, le représentant du service Admission remettra l'étudiant une copie du Contrat de formation Individuelle 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 avoir falsifié des informations sur un document d'admission ou avoir 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 conclue par la réalisation et validation d'un projet professionnel. Les modalités d'évaluation des formations sont indiquées dans la section Modalités pédagogique 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 (Board of Standard) 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 Analyse de la donnée (Data Analysis)

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

Prérequis: Effectuer les modules en ligne Pre-work

Description du programme: Nous collectons une quantité massive de donnée. 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 analystes 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:

| | | |
|---------|--|--|
| Unité 1 | Exploration de données avec Excel (10 heures) | Préparer, nettoyer, référencer et effectuer une analyse statistique sur des données provenant de diverses sources. |
| Unité 2 | Gestion des données avec SQL (18 heures) | Interroger, agréger et gérer les données stockées dans des bases de données. |
| Unité 3 | 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 grâce à Python (Data science in Python)

Durée: 60 heures / 10 semaines

Prérequis: Effectuer les modules en ligne Pre-work

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 (18 heures) | Manipuler: arbres de décision et forêts aléatoires, utilisation des données d'API, traitement en langage naturel, données de séries chronologiques, présentations de projet finales. |

PART-TIME Digital Marketing

Durée: 40 heures / 1 ou 10 semaines

Prérequis: Aucun

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) | Définir des objectifs marketing: le framework Axé sur l'objectif; élaborer une stratégie de campagne; et marketing mono, multi et omnicanal. |
| Unité 2 | Les clients cibles (4 heures) | Construire des personas et cartes d'empathie. |
| Unité 3 | Médias sociaux (4 heures) | Concevoir une première campagnes publicitaire, définir les clients cibles et analyser des 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 Développement web - Frontend (Front-end Development)

Durée: 60 heures / sur 10 semaines

Prérequis: Effectuer les modules e-learning Pre-work

Description: 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 à 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 Développement web avec Javascript (JavaScript Development)

Durée: 60 heures / 10 semaines

Prérequis: Effectuer les modules en ligne (Pre-work)

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 créeront 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 bases 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 conservez 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

Prérequis: Effectuer les modules en ligne Pre-work

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 s 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 | Maitriser les bases du Product Management (4 heures) | 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) | 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) | Effectuer une analyse concurrentielle pour vous ajuster le produit au marché |
| Unité 4 | Créer un prototypage (4 heures) | Identifier différentes méthodes de wireframing Créer des wireframe et effectuer des tests utilisateurs. |
| Unité 5 | Communiquer ses idées (4 heures) | Développer des bonnes pratiques de communication et de présentation visuelle (PowerPoint) . |
| Unité 6 | Planifier l'exécution (4 heures) | 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) | 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) | Communiquer avec les développeurs Web pour gérer les contraintes de ressources |
| Unité 9 | Communiquer auprès des parties prenantes (4 heures) | 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 Programmer en Python (Python Programming)

Durée: 40 heures / 1 ou 10 semaines

Prérequis: Effectuer les modules e-learning en Pre-work (sans frais supplémentaires)

Aucune expérience de la programmation préalable requise.

Description: 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | Data Science abordés: une introduction à Python pour la science des données, une introduction à l'outil Pandas, la visualisation des données, la 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 Développement React.js (React.js Development)

Durée: 40 heures / 1 ou 10 semaines

Prérequis: Effectuer les modules e-learning en Pre-work

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 aux étudiants d'exploiter le framework React.js ,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, 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) | 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) | Décrire ce qu'est une API et pourquoi nous pourrions en utiliser une, Appeler-les à l'aide de <code>fetch()</code> 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) | 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

Prérequis: Réaliser les modules en ligne de Pre-work

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 Graphisme (Visual Design)

Durée: 32 heures / sur 8 semaines

Prérequis: Effectuer les modules en ligne Pre-work

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 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) | 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) | Sélectionner des images qui soutiennent et réhausse à la fois le contenu et la la navigation d'une conception. |
| Unité 6 | Conception de l'expérience utilisateur (6 heures) | Planifier et exécuter les conceptions en adoptant une approche centrée sur l'utilisateur (user centric). |

Les programmes dit “Immersive”

Data Scientist (Data science immersive)

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

Prérequis: Effectuer les modules e-learning (Pre-work)

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*) | Familiarisez-vous avec les techniques et outils de base de la science des données et travaillez 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*) | Explorez 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. Collectez et connectez 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*) | 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*) | 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.

Développeur web (Software Engineering immersive)

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

Prérequis: réaliser les modules e-learning du Pre-work

Description: 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 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 (API) tierces 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*) | Apprenez à créer des applications Web full stack, en approfondissant vos connaissances en développement orienté client et côté serveur. Développez votre répertoire de langages de programmation et commencez à coder en collaboration. |
| Unité 3 | Frameworks front-end 104h (32,5 heures de cours, 71,5 heures de laboratoire*) | Développez vos 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, vous gagnerez une expérience pratique en exécutant un flux de travail réel. |
| Unité 4 | API et développement full-stack | Gagnez une expertise avec les outils de développement Web modernes et les frameworks que vous utiliserez en tant que Développeur |

| | | |
|--|---|--|
| | 96h (17,5 heures de cours, 78,5 heures de laboratoire*) | |
|--|---|--|

*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 (UX Design immersive)

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

Prérequis: Effectuer les modules en ligne de Pre-work

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 80h (28 heures de cours, 52 heures de laboratoire) | Développer des connaissances de base sur la méthodologie de l'expérience utilisateur. 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 40h (13 heures de cours, 27 heures de laboratoire) | 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 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 pédagogique et d'évaluation

En présentielle 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 en présentiel, ainsi que la mise en place d'activités afin de pratiquer en groupe. Cet apport peut avoir lieu dans nos locaux ou en visioconférence, en synchrone. 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 les Travaux pratiques (TP) (80%)
 - Réaliser et valider le projet final face

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 les Travaux Pratiques et projets (80%)
 - Soutenir et valider le projet final face aux membres du jury

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 les progrès des étudiants sur la base des TP (devoirs) réalisés et du projet final à présenter. Les étudiants sont notés sur une base acquis / non acquis. Pour valider la formation, les étudiant doivent:

1. Valider à 80 % les compétences traitées lors des TP / projets / devoirs. Les devoirs sont notés en fonction de leur achèvement. Pour valider un TP / devoir / projet les étudiants doivent effectuer 100 % des tâches minimales spécifiées dans ce TP/devoir / projet .
2. Etre assidu, (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 continue. L'addition de tous ces devoirs (TP) et du projet final constitue les examens. 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. 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 grande difficulté dans sa progression pédagogique, voir ne se présente à aucun cours, notre équipe pédagogique sera amené 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 matin et 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 Immersives

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

Formation Part-time

Avec l'approbation préalable de General Assembly, les étudiants des formations Part-time sont autorisés à manquer jusqu'à trois 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 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. 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. L'école 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 enregistrés, archivés ou proposés 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 Experience (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, d'abandon et de remboursement 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'abandon et d'exclusion de General Assembly 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.

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 directeur régional du Campus souhaité.

Par ailleurs, General Assembly propose des 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 prônons 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.

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 programmation 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 avez 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 effectués 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).

Annulation, abandon et conditions de remboursement

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 réadmis 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 animé 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. 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 acté. 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 application 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 due 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 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 payeurs 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 financement 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 inclus la TVA.

| Course | Tuition |
|---------------------------------------|---------|
| 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 tentera 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, OPCA, Fongecif...) 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 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 dispensé ou sujet d'expertise | Diplome | Etablissement | Année d'expérience |
|------------------|---|--|--|--------------------|
| Joseph CAVE | UX Design Immersive and part time | Diplôme d'Ingénieur | ESIEE Paris | 12 ans |
| Saniya SAADI | AI UX Design Immersive | Master | HEC Paris | 10 ans |
| Camille JAN | Developpement Web, Devops, IT | Master Computer Science Licence Maths et Informatique | EPITECH' Université Pierre et Marie Curie | 11 ans |
| Aymeric FLAISLER | Data Analyse et Data Science | Master Mathématiques et Computer Science (Data Science) | Université Paris Dauphine | 8 ans |
| Ivan LELLOUCH | Product Management | Master MSc Sciences de l'information Master en Télécommunication et Engineering | IMT Atlantique | 10 ans |
| Géraud MATHE | Développement Web et Data analyse | Titre RNCP niveau II Développeur Web | IP Formation Paris | 10 ans |
| BENZAKEN Bruce | Digital Marketing | Master Management and Entrepreneurship | ESCP Europe | 4 ans |

Contents

| | |
|----|------------------------------------|
| 44 | Our Story |
| 44 | Mission and Objectives |
| 44 | Approvals |
| 45 | Programs |
| 45 | Admission Policy and Procedure |
| 47 | Course Descriptions and Objectives |
| 69 | Academic Policies |
| 74 | Trainee Services |
| 76 | Grievance Procedure |
| 79 | Tuition & Fees |
| 81 | Appendix A: Locations |
| 82 | Appendix B: Expulsion Policy |
| 84 | Appendix C: Faculty Listing |

This Catalog is established in accordance with the provisions of articles L.6352-3 and R.6352-1 to R.6352-15 of the French Labor Code. It applies to all trainees, for the duration of the training followed.

A copy of these Catalog is made available to each trainee (before any final registration) or given to the trainee (before any final registration) as part of a professional training contract.

Our Story

General Assembly is a pioneer in education and career transformation, specializing in today's most in-demand skills: data science, digital marketing, web development, design, and product management. The leading source for training, staffing, and career transitions, we foster a flourishing community of professionals pursuing careers they love.

Through innovative training and hiring programs, GA helps companies — including more than 40 of the Fortune 100 — source talent, train teams, and assess skills to identify growth opportunities. Our assessments in digital marketing, data science, and web development enable companies to benchmark their teams' competencies to identify gaps and guide investments in skill development.

What began as a co-working space in 2011 has since grown into an award-winning global learning experience with campuses in 22 cities and over 50,000 graduates worldwide.

Mission and Objectives

Our mission is to foster a global community of individuals empowered to pursue the work they love. Our vision is to become a company recognized around the world for building transparent pathways to industry's most transformational work. We do so by:

- Delivering best-in-class, practical education in technology, business, data, and design.
- Providing access to opportunities that build skills, confidence, and freedom in one's career.
- Growing a worldwide network of entrepreneurs, practitioners, and participants who are invested in each others' success.

Approvals

General Assembly France est un organisme de formation dont la déclaration d'activité est enregistrée sous le numéro 11 75 52056 75 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat).

Programs

There are two categories of courses offered at General Assembly: Immersive and non-Immersive. GA's Immersive courses are designed to prepare trainees for a new career in their field of study. Non-Immersive courses are designed to help trainees level up in a skill set and create an initial portfolio of work in their field of study.

Immersive Courses

- Software Engineering Immersive
- User Experience Design Immersive
- Data Science Immersive

Non-immersive Courses

- Front-End Web Development
- User Experience Design
- Digital Marketing
- Product Marketing
- Data Analytics
- React Development
- Python Programming
- Visual Design

Admission Policy and Procedure

Entrance Requirements and Enrolment Dates

Admission into any General Assembly program requires that trainees are at least 18 years of age.

Required Equipment

All General Assembly trainees are required to have access to a laptop to bring to each class session. For most courses, Mac laptops are preferred but not required, as instructors will be using Mac laptops and may not be able to provide as much support with certain technical issues to trainees using PCs.

Admissions Procedure

Our Admissions process comprises five steps and is designed to elicit the core traits we've seen help trainees succeed in and after the program:

Step 1

After you submit an application, we review it and...

Step 2

Move select applicants forward to a phone interview. During this interview, we'll learn more about your background, and you'll have the chance to ask questions. If the phone interview is successful, we'll move you on to...

Step 3

A diagnostic assessment and/or pre-work (if applicable to your chosen course), and/or checking the prerequisite of level if needed (diploma or experience track)...

Step 4

Set a date to interview. During this interview, we may ask you brain teasers/logic questions, discuss the diagnostic assessment you completed, have you describe/demonstrate skills covered in pre-admit work, or submit a readiness assessment.

Step 5

Once you have completed all requisite steps in this process, you will receive confirmation of your admission from your Admissions representative. Each prospective trainee must provide documentation of prior education as outlined in the Admissions Policy for their course of interest and, as applicable, documentation of the following experience:

| Course | Course-Specific Admissions Requirements |
|--|--|
| Data Science | <ul style="list-style-type: none">• Basic statistics experience.• Familiarity with programming fundamentals and Python programming language |
| Data Science Immersive | <ul style="list-style-type: none">• Strong mathematical foundation, basic familiarity with programming concepts.• Diagnostic assessment. |
| Front-End Web Development | <ul style="list-style-type: none">• Basic computer skills. |
| JavaScript Development | <ul style="list-style-type: none">• Basic computer skills.• Exposure to HTML, CSS, and JavaScript. |
| React Development | <ul style="list-style-type: none">• Familiarity with HTML and the Document Object Model (DOM).• Working JavaScript ability with basic programming concepts, especially functions, objects, arrays, and classes. |
| Software Engineering Immersive and Software Engineering Immersive Remote | <ul style="list-style-type: none">• Basic HTML, CSS, and JavaScript Experience.• Diagnostic Assessment. |
| User Experience Design Immersive | <ul style="list-style-type: none">• Diagnostic assessment. |

Step 6

Upon acceptance, your admission representative will give trainees a copy of the statement of trainee rights to review. In order to enroll, all trainees must sign an enrollment contract. A copy of the completed contract will be given to the trainee upon enrolment.

Admissions Deadline

For all courses, the Admissions deadline is fourteen (14) days prior to the first class meeting. If an admitted trainee requests to enroll in a different session before the course begins, approval may be granted pending availability.

Admission Denials

General Assembly reserves the right to deny admission or readmission to any applicant or trainee who is disruptive to the educational environment. If an applicant or trainee violates General Assembly's code of conduct, including but not limited to engaging in threatening, abusive, or dangerous behavior towards any staff member, trainee, or other member of the General Assembly community, such applicant or trainee may be prohibited from enrolment in another course and may be subject to other discipline.

Any applicant or trainee found to have falsified information on an admissions document or to have given false information relating to admissions to General Assembly will be denied admission or expelled if already in attendance.

In the event a trainee is denied admission or expelled due to violation of code of conduct, General Assembly will follow the expulsion policy.

If the trainee has a third-party provider (his / her employer or any public funds providers such as Pole Emploi or an OPCA), we will immediately inform them too.

Course Descriptions and Objectives

Each General Assembly course culminates in a final project, which will be evaluated. Information regarding the requirements for completion for all programs is provided under Academic Policies. All course time is composed of lecture hours.

Consistent with our mission, General Assembly conducts industry research as well as interacts with corporate partners to determine skills that are in high demand and create and continuously improve our programs.

Each General Assembly course culminates in a final project, which will be evaluated. Information regarding the requirements for completion for all programs is provided under Academic Policies.

Data Analytics

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Course description: Data is now an integral part of every organization. To be successful in today's data-driven world, every employee should know how to analyze data, interpret it, and make defensible recommendations. In this course, you will learn how to use data to guide and inform your organization when making critical business decisions.

This course is ideal for digital marketers, sales managers, analysts, and anyone else looking to learn the essentials of data analysis. You'll practice collecting, cleaning, and analyzing data using Excel and SQL. Additionally, you'll learn to create data dashboards and various visualizations to communicate insights using Excel and Tableau. This course culminates in a presentation in which you'll share the results of your own analysis on a data set with your classmates and instructional team.

Unit 1: Exploring Data With Excel (10 hours)

Prepare, clean, reference, and perform statistical analysis on data from a variety of sources.

Unit 2: Managing Data With SQL (18 hours)

Query, aggregate, and manage data stored in databases.

Unit 3: Communicating Data Analysis With Tableau (12 hours)

Contextualize and communicate data analysis with dashboards, visualizations, and presentations.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Explain the value of data.
- Utilize statistics to describe a data set and validate its analysis.
- Clean data sets using Excel's core functionality.
- Analyze data sets using visualizations and PivotTables in Excel.
- Create basic SQL queries from databases.
- Create a local SQL database.
- Import data into a local SQL database.
- Create complex queries using JOINS and other advanced SQL functionality.
- Aggregate and analyze data using efficient SQL queries.
- Build compelling and clear visualizations in Tableau.
- Deliver effective presentations with data.

Data Science

Subject hours: 60 hours / 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Course description: Ever wonder how the Netflix recommendation engine works? Or how Amazon determines which items "you may also like?" All of this is made possible by training a computer to learn using the large amounts of data that exist in these systems.

This course offers a practical introduction to the interdisciplinary field of data science and machine learning, which exists at the intersection of computer science, statistics, and business. You'll learn to use the Python programming language to help you acquire, parse, and model your data. A significant portion of the course will involve hands-on training in fundamental modeling techniques and machine learning algorithms. These enable you to build robust predictive models of real-world data and test their validity. You'll also gain practice

communicating your results, as well as insight into how to build more intelligent systems that take advantage of the data you have.

Unit 1: Programming Basics (12 hours)

Topics covered include: Data science overview, development environments, foundations of python.

Unit 2: Research Design & Exploratory Data Analysis (15 hours)

Topics covered include: Data analysis in Pandas, experiments and hypothesis testing, data visualization in Python, statistics in Python.

Unit 3: Foundations of Data Modeling (15 hours)

Topics covered include: Linear regression, train-test split, KNN and classification, logistic regression.

Unit 4: Machine Learning (18 hours)

Topics covered include: Decision trees and random forests, working with API Data, natural language processing, times series data, final project presentations.

By the end of the course, trainees will be able to:

- Perform exploratory data analysis with Python.
- Build and refine machine learning models to predict patterns from data sets.
- Communicate data-driven insights to a technical and non-technical audience alike.

Data Science Immersive

Subject hours: 480 hours / 12 weeks (Immersive, Full-time, On-campus)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Course Description: With the current century dubbed as the “Information Age,” it’s no surprise that data science has quickly become one of the most sought-after skills in the tech industry. From dating apps to eCommerce sites, to public policy problems, people are using data to solve and innovate around the world’s business and social problems.

Data scientists and analysts sit at the intersection of statistics, technology, and business. Their job is to take large data sets and analyze them using different types of models and algorithms to gain insights and predict trends.

This knowledge is pertinent for every industry — whether it’s used by businesses, nonprofits, or government organizations, data helps us make better decisions.

In this course, trainees apply statistics, programming, data analytics, and modeling skills in different real-world contexts, mastering the skills they need to launch a data science

| Course Outline Subject | Subject Title | Lecture | Lab* | Total |
|------------------------|--------------------------------|---------|------|-------|
| Unit 1 | Fundamentals | 20 | 20 | 40 |
| Unit 2 | Exploratory Data Analysis | 16 | 24 | 40 |
| Unit 3 | Classical Statistical Modeling | 65 | 35 | 100 |
| Unit 4 | Machine Learning Models | 120 | 100 | 220 |
| Unit 5 | Advanced Topics and Trends | 20 | 60 | 80 |
| TOTAL | | 241 | 239 | 480 |

*Instructor-led lab consists of working on unit projects to apply what is learned during lecture to build a portfolio.

Unit 1: Fundamentals *Subject Hours: 40 (20 lecture hours, 20 lab hours)*

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Subject Description: Get acquainted with essential data science tools and techniques, working in a programming environment to gather, organize, and share projects and data with Git and UNIX.

Unit 2: Exploratory Data Analysis *Subject Hours: 40 (16 lecture hours, 24 lab hours)*

Prerequisites: Unit 1: Fundamentals

Subject Description: Perform exploratory data analysis. Generate visual and statistical analyses, using Python and its associated libraries and tools to approach problems in fields like finance, marketing, and public policy.

Unit 3: Classical Statistical Modeling *Subject Hours: 100 (65 lecture hours, 35 lab hours)*

Prerequisites: Unit 2: Exploratory Data Analysis

Subject Description: Explore effective study design and model evaluation and optimization, implementing linear and logistic regression, and classification models. Collect and connect external data to add nuance to your models using web scraping and APIs.

Unit 4: Machine Learning Models *Subject Hours: 220 (120 lecture hours, 100 lab hours)*

Prerequisites: Unit 3: Classical Statistical Modeling

Subject Description: Build machine learning models. Explore the differences between

supervised and unsupervised learning via clustering, natural language processing, and neural networks.

Unit 5: Advanced Topics and Trends *Subject Hours:* 80 (20 lecture hours, 60 lab hours)

Prerequisites: Unit 4: Machine Learning Models *Subject Description:* Dive deeper into recommender systems, neural networks, and computer vision models, implementing what you've learned to productize models.

By the end of the course, trainees will be able to:

- Collect, extract, query, clean, and aggregate data for analysis.
- Perform visual and statistical analysis on data using Python and its associated libraries and tools.
- Build, implement, and evaluate data science problems using appropriate machine learning models and algorithms.
- Communicate findings through data visualization, creating clear and reproducible reports to stakeholders.
- Identify big data problems and understand how distributed systems and parallel computing technologies are solving these challenges.
- Apply question, modeling, and validation problem-solving processes to data sets from various industries to gain insight into real-world problems and solutions.

Digital Marketing

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: High school diploma or equivalent (General Education Diploma — GED) or a diploma from an institution of higher education accredited by an accrediting association recognized by the U.S. Department of Education.

Course description: Digital marketing involves so much more than writing clever Instagram captions. It's a true competitive advantage that leads businesses to profit, and it's the future of the marketing profession.

In this course, you will get hands-on experience with Facebook Ads, Google AdWords, Google Analytics, and conducting SEO research and optimization. You'll also dive into the world of metrics and learn to measure the success of your campaigns.

The course provides trainees with a solid foundation in marketing fundamentals — from segmenting a market to developing customer insight — and combines it with hands-on training in creating engaging content, as well as paid and unpaid tactics for acquiring and retaining users.

Unit 1: Objective-First Marketing (4 hours)

Topics covered include: the Objective-First Framework; developing a campaign strategy; and single-, multi-, and omni-channel marketing.

Unit 2: Customer Insights (4 hours)

Topics covered include: customer personas and empathy maps.

Unit 3: Social Media (4 hours)

Topics covered include: ad campaigns, target customer groups, and performance analysis.

Unit 4: Paid Search (4 hours)

Topics covered include: optimal bidding types for paid search campaigns.

Unit 7: Measurement (4 hours) Topics covered include: attribution in optimization and the pros and cons of different models.

Unit 8: Testing (4 hours)

Topics covered include: A/B tests for Facebook, AdWords, and websites.

Unit 9: Email (4 hours)

Topics covered include: ESP and CRM data and personalized email campaigns.

Unit 10: Digital Advertising (4 hours)

Topics covered include: data collection, cookies, and ads.

By the end of the course, trainees will be able to:

- Use a full arsenal of digital marketing tools, including Google AdWords, Facebook, and Google Analytics.
- Design and execute comprehensive marketing plans across a variety of modern digital channels — social, search, email, paid advertising, etc.
- Analyze the success of digital marketing campaigns using Google Analytics.

Front-End Web Development

Subject hours: 60 hours / 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (no additional charge)

Course description: This course introduces trainees to the basics of programming for the web using HTML, CSS, and JavaScript. Designed for beginners, it teaches trainees how to build the visual and interactive components of a website. trainees will learn how to create the structural foundation of a site (HTML), style it (CSS), and add logic to control its behavior (JavaScript) through the core languages that make up the web. They will also gain an understanding of how the web works and how to customize their sites using their own designs and ideas.

Unit 1: HTML and CSS Basics (20 hours)

An introduction to building static webpages using HTML and CSS.

Unit 2: Programming and JavaScript (20 hours)

An exploration of programming basics with JavaScript.

Unit 3: Building In Concert (20 hours)

Build websites and program interactive solutions using HTML, CSS, and JavaScript best practices.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Explain how the web works.
- Create the structure and style of a website using HTML and CSS.
- Apply interactivity to a site using programming fundamentals in JavaScript.
- Host a website on a server.
- Communicate the basic technical vocabulary with front-end web developers.

JavaScript Development

Subject hours: 60 hours / 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (no additional charge)

Course description: JavaScript has enjoyed tremendous growth over the past few years, both in its utility as a technology and value as a skill in the job market. JavaScript has long been the only programming language that can be run natively in a web browser. It is now also being used to program everything from servers to mobile devices to microcontrollers. Interest in and demand for JavaScript skills continue to increase and show few signs of slowing down in the future.

JavaScript Development teaches trainees a set of intermediate front-end development skills using JavaScript, jQuery, Git and GitHub, and the command line. For their final project, trainees will build a modern, single-page web application that utilizes industry best practices.

Unit 1: Fundamentals of JavaScript (15 hours)

Learn the fundamentals of JavaScript and object-oriented programming by working with JavaScript on the command line.

Unit 2: The Browser and APIs (15 hours)

Use JavaScript to interact with web browsers, the DOM, and APIs.

Unit 3: Persisting Data and Advanced Topics (15 hours)

Understand advanced programming topics and persist user data via a back-end service provider.

Unit 4: Building and Deploying Your App (15 hours)

Work on your final project and learn how to deploy your app to the web.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Work with JavaScript, jQuery, web browsers, and the DOM.
- Learn the fundamentals of JavaScript frameworks and libraries.
- Apply essential principles of object-oriented programming and learn how they apply to other object-oriented programming languages.

- Consume data from APIs and persist data using a back-end-as-a-service provider, such as Parse or Firebase.
- Build a modern, single-page application using common design patterns.

Product Management

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (no additional charge)

Course description: Taking an idea and turning it into a product that changes people's daily lives requires a certain discipline; the ability to consider and balance business requirements, user needs, and technical obstacles. That's where product managers come in. Product managers are often described as the voice of the user, ensuring that every business decision or technical consideration maps back to solving a customer problem.

Product managers understand their users, their market, and their organizations better than anyone, allowing them to create products and features that succeed in the real world.

In this course, trainees will explore the different processes and skills required to guide product development from ideation through execution and iteration in an Agile development environment.

Unit 1: Introduction to Product Management (4 hours)

Discover the role of product management and its varied responsibilities during each phase of the product development cycle.

Unit 2: Understanding Your Customer (4 hours)

Get to know the customer development process and distill user research into key findings.

Unit 3: Defining Product Features (4 hours)

Conduct a competitive analysis to achieve product-market fit.

Unit 4: Defining Product Designs (4 hours)

Identify different methods of wireframing and discover approaches to usability testing.

Unit 5: Communicating Your Idea (4 hours)

Develop messaging and presentation best practices.

Unit 6: Planning for Execution (4 hours)

Explore product roadmaps and common tools for tracking key metrics.

Unit 7: Agile (4 hours)

Get to know various development methodologies and common Agile terminology.

Unit 8: Tech for PMs (4 hours)

Communicate with web developers to manage resource constraints.

Unit 9: Stakeholder Management (4 hours)

Develop communication strategies for dealing with different stakeholders.

Unit 10: Presentation (4 hours)

Gain an overview of the PM job market and identify potential growth paths.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Clearly define the role of a product manager.
- Effectively determine key risks and assumptions surrounding a given product in order to test it.
- Navigate the customer development process by conducting effective user interviews and developing user personas.
- Prioritize features based on criteria, such as business goals, level of effort, and impact on the user.
- Demonstrate an understanding of basic Agile principles and effectively deliver well-constructed user stories with acceptance criteria.
- Create wireframes, MVPs, and basic prototypes in order to test assumptions.
- Utilize usability tests and other user research tactics.
- Speak fluently with developers regarding technology and technical constraints.
- Measure a product's success and track its life cycle.

Python Programming

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work (no additional charge)

Course description: This course introduces trainees to programming in Python. Learn programming fundamentals and build an application in this project-based, hands-on course. Apply your knowledge to special topics like data analysis or web applications. trainees will leave able to confidently code in Python, having created their own custom web applications.

This course provides professionals with the know-how needed to program in Python — no prior coding experience required. Python is a popular, well-supported, and “readable” programming language that anyone from a manager to an analyst can leverage to their advantage. Whether you have experience in programming or are looking to get started for the first time, this course will put you on the fast track to honing your skills.

Unit 1: Programming and Python Fundamentals

Topics covered include: an introduction to programming with variables.

Unit 2: Control Flow

Topics covered include: control flow introduction, logical comparison, Boolean conditionals, lists and list operations, for and while loops, and functions and functional arguments.

Unit 3: Object-Oriented Programming

Introduction Topics covered include: an introduction to object-oriented programming, dictionaries, sets, classes and class instance variables, and inheritance.

Unit 4: Common Python Troubleshooting

Topics covered include: variable scope, debugging principles and techniques, and intermediate variables.

Unit 5: Intermediate Python

Topics covered include: an introduction to intermediate Python, file I/O, user input, code abstraction (itertools, list comprehensions), modules and libraries, and APIs.

Unit 6: Special Topic: Introduction to Web Applications or Data Science

Data science topics covered include: an introduction to Python for data science, Pandas introduction, data visualization, plotting with Pandas, and Pandas best practices.

Web application topics covered include: an introduction to Python for web development, Flask, Flask routing, Flask templates, and Flask requests.

Unit 7: Python Project

Topics covered include: Review/Q&A, building a project in class, and a course summary.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Understand and apply programming fundamentals and Python basics.
- Build a Python program and incorporate increasing complexity.
- Explain the basics of object-oriented programming.
- Troubleshoot Python code.
- Add scripting, modules, and APIs to Python programs.
- Leverage Python skills in the context of data science or web applications.

React Development

Subject Hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed Prework

Course description: The React framework was built to solve one main problem: handling large applications with data that changes over time. This course introduces trainees to React, the front-end JavaScript library, and its popular accompanying package, React Router. By the end of this course, trainees will have built a functioning web application and compiled a series of projects into a portfolio.

This course provides professionals with the skills needed to develop applications using React. We begin with basics of React, such as components, JSX, props, and state to build a basic functioning app. Then, we dive into more fundamental concepts like unidirectional flow to truly understand how React works and what else we can use it to accomplish.

Unit 1: Key React Concepts (7 hours)

Explore React fundamentals, rendering components, and passing props.

Unit 2: React State (7 hours)

Differentiate between props and state, create and change state in a component, describe the flow of methods in a component, identify the triggers for rerendering of a component, contrast class components with functional components, define unidirectional flow, and diagram data in a component hierarchy.

Unit 3: Underlying Concepts (3 hours)

Rewrite class components into functional components, define the main categories of the component life cycle, identify general methods in each category of the component life cycle, and contrast imperative and declarative programming.

Unit 4: React Router (4 hours)

Compare historical and modern browser history mechanics, define routing, describe React Router's main features and history, use React Router to map URLs to components, and leverage React Router to create links to different components.

Unit 5: APIs and Heroku (3 hours)

Describe what an API is and why we might use one, call APIs using `fetch()` and API keys, describe Heroku, deploy an app on Heroku, and set up a CORS proxy on Heroku.

Unit 6: Applied Practice (16 hours)

Build a Tic Tac Toe game, confidently find and apply features from documentation, and create an ATM application.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Build a functioning web application with React.
- Create multi-page web applications using React Router.
- Embed an API into a React app.
- Host a React app on Heroku to share with the world.

Software Engineering Immersive

Subject hours: 480 hours / 12 weeks (Immersive, Full-time, On-campus) and 480 / 24 weeks (Immersive, Part-time, On-campus)

Prerequisites: Prescribed prework.

Course Description: This in-person Immersive course provides trainees with a breadth of software engineering skills, enabling them to build full-stack web applications, and embark on a path toward a software engineering career. Trainees graduate with a solid base of fundamental computer science and programming knowledge, experience with specific languages and frameworks that are popular today, and a flexible outlook that is comfortable and eager to tackle new technologies in a fast-moving and ever-changing industry.

Because we're focused on preparing our trainees for a career in technology, we want each graduate to leave the program with a body of work they can use in their job search to discuss and demonstrate what they are capable of contributing to a company.

| Subject | Subject Title | Lecture | Lab* | Total |
|---------|----------------------------------|---------|-------|-------|
| Unit 1 | Front End Development | 48 | 112 | 160 |
| Unit 2 | Full Stack Development | 38.5 | 81.5 | 120 |
| Unit 3 | Front End Frameworks | 32.5 | 71.5 | 104 |
| Unit 4 | API's and Full Stack Development | 17.5 | 78.5 | 96 |
| TOTAL | | 136.5 | 343.5 | 480 |

*Instructor-led lab consists of working on unit projects to apply what is learned during lecture to build a portfolio.

Unit 1: Front End Development

Subject Hours: 160 hours (48 lecture hours, 112 lab hours)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Subject Description: Discover what it takes to build the web you want to see through hands-on training in the essentials of front-end development. Explore core programming concepts that are applicable in any language, and find out what day-to-day life as a professional developer is like.

Unit 2: Full Stack Development

Subject Hours: 120 hours (38.5 lecture hours, 81.5 lab hours)

Prerequisites: Unit 1

Subject Description: Learn to build full-stack web applications, deepening your knowledge of client-facing and server-side development. Expand your repertoire of programming languages and start coding collaboratively.

Unit 3: Front End Frameworks

Subject Hours: 104 hours (32.5 lecture hours, 71.5 lab hours)

Prerequisites: Unit 2

Subject Description: Hone your programming skills by learning to build full-stack applications that leverage the capabilities of third-party APIs and single page applications. Through pair programming and group collaboration, you'll gain hands-on experience executing a real-world workflow.

Unit 4: API's and Full Stack Development

Subject Hours: 96 hours (17.5 lecture hours, 78.5 lab hours)

Prerequisites: Unit 3

Subject Description: Gain expertise with the modern web development tools and frameworks you'll use on the job as a software engineer.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Code webpages using Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), and JavaScript
- Programming fundamentals and software engineering best practices.
- Version control and collaborative software development with Git and GitHub.
- Developing full-stack applications with in-demand technologies such as Ruby on Rails, Python with Django, and Express with Node.js.
- Building full-stack applications by leveraging common design and architectural patterns like model-view-controller (MVC) and Representational State Transfer (REST).
- Safely modeling and storing data in SQL and NoSQL databases.
- Consuming and integrating third-party application programming interfaces (APIs) in an application.
- Front-end web application development with modern JavaScript frameworks such as React.
- Deploying applications to the web via cloud-based hosting
- Implementing common data structures encountered in technical interview situations, such as Linked Lists and Trees.
- Solving algorithm challenges and analyzing the computational complexity of algorithms using Big O notation.

Software Engineering Immersive Remote

Subject hours: 420 hours / 12 weeks (Immersive, Full-time, Online) and 420 / 24 weeks (Immersive, Part-time, Online)

Prerequisites: Prescribed prework

Course Description: This online Immersive course provides trainees with a breadth of software engineering skills, enabling them to build full-stack web applications, and embark on a path toward a software engineering career. Trainees graduate with a solid base of fundamental computer science and programming knowledge, experience with specific languages and frameworks that are popular today, and a flexible outlook that is comfortable and eager to tackle new technologies in a fast-moving and ever-changing industry.

Because we're focused on preparing our trainees for a career in technology, we want each graduate to leave the program with a body of work they can use in their job search to discuss and demonstrate what they are capable of contributing to a company.

| Subject | Subject Title | Lecture | Lab* | Total |
|---------|----------------------------------|---------|------|-------|
| Unit 1 | Front End Development | 42 | 98 | 140 |
| Unit 2 | Full Stack Development | 34 | 71 | 105 |
| Unit 3 | Front End Frameworks | 28 | 62 | 90 |
| Unit 4 | API's and Full Stack Development | 15 | 70 | 85 |
| TOTAL | | 119 | 301 | 420 |

Unit 1: Front End Development

Subject Hours: 140 hours (42 lecture hours, 98 lab hours)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Subject Description: Discover what it takes to build the web you want to see through hands-on training in the essentials of front-end development. Explore core programming concepts that are applicable in any language, and find out what day-to-day life as a professional developer is like.

Unit 2: Full Stack Development *Subject Hours:* 105 hours (34 lecture hours, 71 lab hours)

Prerequisites: Unit 1 *Subject Description:* Learn to build full-stack web applications, deepening your knowledge of client-facing and server-side development. Expand your repertoire of programming languages and start coding collaboratively.

Unit 3: Front End Frameworks *Subject Hours:* 90 hours (28 lecture hours, 62 lab hours)

Prerequisites: Unit 2 *Subject Description:* Hone your programming skills by learning to build full-stack applications that leverage the capabilities of third-party APIs and single page applications. Through pair programming and group collaboration, you'll gain hands-on experience executing a real-world workflow.

Unit 4: API's and Full Stack Development *Subject Hours:* 85 hours (15 lecture hours, 70 lab hours) *Prerequisites:* Unit 3 *Subject Description:* Gain expertise with the modern web development tools and frameworks you'll use on the job as a software engineer. Get creative with a cumulative final project, building a full-stack application using technology you choose.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Coding webpages using Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), and JavaScript
- Programming fundamentals and software engineering best practices.
- Version control and collaborative software development with Git and GitHub.
- Developing full-stack applications with in-demand technologies such as Ruby on Rails, Python with Django, and Express with Node.js.
- Building full-stack applications by leveraging common design and architectural patterns like model–view– controller (MVC) and Representational State Transfer (REST).
- Safely modeling and storing data in SQL and NoSQL databases.
- Consuming and integrating third-party application programming interfaces (APIs) in an application.
- Front-end web application development with modern JavaScript frameworks such as React.
- Deploying applications to the web via cloud-based hosting
- Implementing common data structures encountered in technical interview situations, such as Linked Lists and Trees.
- Solving algorithm challenges and analyzing the computational complexity of algorithms using Big O notation.

User Experience Design

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed pre-work

Course description: What is user experience design? In simple terms, user experience design shapes how you feel while interacting with something. You can affect it by changing the look, language, and feedback of a system across platforms.

Take the experience of getting a ride, for example. There is a huge difference between how it feels to try to hail a taxi on a crowded street versus having a black car waiting to drive you around. A user experience designer’s goal is to emulate the feeling of the latter through their design and technology.

Building great user experiences requires listening and empathy. In this course, trainees learn the tools and techniques to make digital products delightful for users.

Unit 1: Design Process (4 hours)

Topics covered include: an intro to UX and design thinking.

Unit 2: Rapid Prototype (10 hours)

Topics covered include: user research and prototyping.

Unit 3: Hi-Fidelity Prototype (14 hours)

Topics covered include: user stories and feature prioritization and visual design.

Unit 4: Refine (4 hours)

Topics covered include: onboarding and behavior change.

Unit 5: Presentation and Next Steps (8 hours)

Topics covered include: UX mini-project and final presentations.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Apply user experience best practices as they think, analyze, and design to effectively solve problems.
- Conduct effective user research and perform usability tests.
- Produce full UX documentation deliverables, including personas, competitive assessment documents, feature prioritization, wireframes and, potentially, a clickable prototype.
- Define all possible interactions as a person moves through the structure, functionality, and appearance of software interfaces.
- Analyze and critique the designs of others.

User Experience Design Immersive

Subject hours: 480 hours / 12 weeks or 24 weeks (Immersive, Full-time or Part-time, On-campus)

Prerequisites: Prescribed prework

Course description: We are constantly surrounded by user experiences — from elevator buttons to the latest mobile app. Each and every one of these experiences has been designed with a great deal of thought devoted to how we interact with objects, find information or exchange ideas. At the same time, we're also surrounded by unique problems, struggles, and needless complexity — all of which can be solved by great design.

A user experience designer is able to think outside the realm of what's "possible" in order to create experiences that both address the needs of customers and bring them joy and delight. This requires a great deal of empathy, imagination, and skill.

Our User Experience Design Immersive course is designed to have trainees living and breathing user experience design. Made up of sessions delivered by top practitioners, portfolio-building workshops, and events that immerse trainees in the UX community, UXDI was made for those who are seriously looking to enter the world of user experience.

This immersive course will prepare trainees to think like designers and approach problems strategically in order to create the next generation of great apps, websites, and digital products.

| Subject | Subject Title | Lecture | Lab* | Total |
|---------|---------------|---------|------|-------|
|---------|---------------|---------|------|-------|

| | | | | |
|--------|------------------------------------|-----|-----|-----|
| Unit 1 | UX Foundations | 28 | 52 | 80 |
| Unit 2 | UI Foundations | 30 | 50 | 80 |
| Unit 3 | Design Integration and Development | 26 | 54 | 80 |
| Unit 4 | Working with a Product Team | 30 | 50 | 80 |
| Unit 5 | UX in the Real World | 24 | 96 | 120 |
| Unit 6 | UX Career Planning | 13 | 27 | 40 |
| TOTAL | | 151 | 329 | 480 |

*Instructor-led lab consists of working on unit projects to apply what is learned during lecture to build a portfolio.

Unit 1: UX Foundations

Subject Hours: 80 hours (28 lecture hours, 52 lab hours)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Subject Description: Build foundational knowledge of UX methodology. Explore the full range of the design process, from research to testing, including design thinking and rapid prototyping as key concepts.

Unit 2: UI Foundations

Subject Hours: 180 hours (30 lecture hours, 50 lab hours)

Prerequisites: Unit 1: UX Foundations

Subject Description: Explore how to bring delight and function to users through combining the worlds of UX and UI. Design screens, pages and visual elements that enable users to interact with products in an intuitive way

Unit 3: Design Iteration and Development

Subject Hours: 80 hours (26 lecture hours, 54 lab hours)

Prerequisites: Unit 2: UI Foundations

Subject Description: Dive deeper into core UX methodology to compound your learning. Expand and apply the entire design process of user research, ideation, prototyping, interaction design, interface design, and usability testing.

Unit 4: Working with a Product Team

Subject Hours: 80 hours (30 lecture hours, 50 lab hours)

Prerequisites: Unit 3: Design Iteration and Development

Subject Description: Learn how to work in an agile development environment, simulating the handoff points between product managers and developers. Build on interpersonal skills in creative confidence and conversational storytelling to develop your portfolio and get industry ready.

Unit 5: UX in the Real World

Subject Hours: 120 hours (24 lecture hours, 96 lab hours)

Prerequisites: Unit 4: Working with a Product Team

Subject Description: Translate the culmination of your design skills into a professional client engagement. trainees work with real-world clients to deliver UX research and designs for an app, website, or product in a three-week design sprint.

Unit 6: UX Career Planning

Subject Hours: 40 hours (13 lecture hours, 27 lab hours)

Prerequisites: Unit 5: UX in the Real World

Subject Description: Get yourself industry ready and take your designs to the next level. Explore the basics of service design, design operations and design leadership to advise stakeholders on how to change operating procedures and workflows to deliver on new product experiences. Explore the traits that make you unique as a designer and continue preparation for starting your UX Career.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Identify and implement the most effective methods of user research to gain a deeper understanding of what users want and need.
- Leverage the tenets of information architecture to organize content for the greatest user benefit.
- Use interaction design techniques to craft a dynamic digital product that behaves intuitively.
- Apply the fundamentals of visual design to bring delight and function to users.
- Conduct usability testing to make product experiences more accessible for diverse user populations and environments.
- Utilize the fundamentals of HTML and CSS to create a webpage and have a better understanding of working with developers.
- Produce design documentation to articulate design decisions to clients and stakeholders.
- Use industry-standard digital design tools to generate wireframes and prototypes.
- Evaluate business requirements and technical constraints, and employ product management techniques to design products that can be successfully launched.
- Work within a design system and team of fellow designers and programmers to solve business challenges and address user needs, creating polished, functional products and prototypes.
- Understand the basics of service design to advise stakeholders on how to change operating procedures and workflows to deliver on new product experiences.

User Experience Design Immersive Remote

Subject hours: 480 hours / 12 weeks or 24 weeks (Immersive, Full-time or Part-time, On-line)

Prerequisites: Prescribed prework.

Course description: We are constantly surrounded by user experiences — from elevator buttons to the latest mobile app. Each and every one of these experiences has been designed with a great deal of thought devoted to how we interact with objects, find information or exchange ideas. At the same time, we’re also surrounded by unique problems, struggles, and needless complexity — all of which can be solved by great design.

A user experience designer is able to think outside the realm of what’s “possible” in order to create experiences that both address the needs of customers and bring them joy and delight. This requires a great deal of empathy, imagination, and skill.

Our User Experience Design Immersive course is designed to have trainees living and breathing user experience design. Made up of sessions delivered by top practitioners, portfolio-building workshops, and events that immerse trainees in the UX community, UXDI was made for those who are seriously looking to enter the world of user experience.

This immersive course will prepare trainees to think like designers and approach problems strategically in order to create the next generation of great apps, websites, and digital products.

| Subject | Subject Title | Lecture | Lab* | Total |
|---------|------------------------------------|---------|------|-------|
| Unit 1 | UX Foundations | 28 | 52 | 80 |
| Unit 2 | UI Foundations | 30 | 50 | 80 |
| Unit 3 | Design Integration and Development | 26 | 54 | 80 |
| Unit 4 | Working with a Product Team | 30 | 50 | 80 |
| Unit 5 | UX in the Real World | 24 | 96 | 120 |

| | | | | |
|--------|--------------------|-----|-----|-----|
| Unit 6 | UX Career Planning | 13 | 27 | 40 |
| TOTAL | | 151 | 329 | 480 |

*Instructor-led lab consists of working on unit projects to apply what is learned during lecture to build a portfolio.

Unit 1: UX Foundations

Subject Hours: 80 hours (28 lecture hours, 52 lab hours)

Prerequisites: Prescribed pre-work (there is no additional charge for pre-work)

Subject Description: Build foundational knowledge of UX methodology. Explore the full range of the design process, from research to testing, including design thinking and rapid prototyping as key concepts.

Unit 2: UI Foundations

Subject Hours: 180 hours (30 lecture hours, 50 lab hours)

Prerequisites: Unit 1: UX Foundations

Subject Description: Explore how to bring delight and function to users through combining the worlds of UX and UI. Design screens, pages and visual elements that enable users to interact with products in an intuitive way

Unit 3: Design Iteration and Development

Subject Hours: 80 hours (26 lecture hours, 54 lab hours)

Prerequisites: Unit 2: UI Foundations

Subject Description: Dive deeper into core UX methodology to compound your learning. Expand and apply the entire design process of user research, ideation, prototyping, interaction design, interface design, and usability testing.

Unit 4: Working with a Product Team

Subject Hours: 80 hours (30 lecture hours, 50 lab hours)

Prerequisites: Unit 3: Design Iteration and Development

Subject Description: Learn how to work in an agile development environment, simulating the handoff points between product managers and developers. Build on interpersonal skills in creative confidence and conversational storytelling to develop your portfolio and get industry ready.

Unit 5: UX in the Real World

Subject Hours: 120 hours (24 lecture hours, 96 lab hours)

Prerequisites: Unit 4: Working with a Product Team

Subject Description: Translate the culmination of your design skills into a professional client engagement. trainees work with real-world clients to deliver UX research and designs for an app, website, or product in a three-week design sprint.

Unit 6: UX Career Planning

Subject Hours: 40 hours (13 lecture hours, 27 lab hours)

Prerequisites: Unit 5: UX in the Real World

Subject Description: Get yourself industry ready and take your designs to the next level. Explore the basics of service design, design operations and design leadership to advise stakeholders on how to change operating procedures and workflows to deliver on new product experiences. Explore the traits that make you unique as a designer and continue preparation for starting your UX Career.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Identify and implement the most effective methods of user research to gain a deeper understanding of what users want and need.
- Leverage the tenets of information architecture to organize content for the greatest user benefit.
- Use interaction design techniques to craft a dynamic digital product that behaves intuitively.
- Apply the fundamentals of visual design to bring delight and function to users.
- Conduct usability testing to make product experiences more accessible for diverse user populations and environments.
- Utilize the fundamentals of HTML and CSS to create a webpage and have a better understanding of working with developers.
- Produce design documentation to articulate design decisions to clients and stakeholders.
- Use industry-standard digital design tools to generate wireframes and prototypes.
- Evaluate business requirements and technical constraints, and employ product management techniques to design products that can be successfully launched.
- Work within a design system and team of fellow designers and programmers to solve business challenges and address user needs, creating polished, functional products and prototypes.
- Understand the basics of service design to advise stakeholders on how to change operating procedures and workflows to deliver on new product experiences.

Visual Design

Subject hours: 32 hours / 8 weeks (Non-Immersive)

Prerequisites: Prescribed prework

Course description: This eight-week course will introduce you to the theory, skills, and tools needed to design beautiful web and mobile products. This course was created for developers, user experience designers, product managers, digital marketers, and anyone else looking to learn the essentials of visual design. You'll learn how to use layout, typography, color theory, and design thinking to create various elements of an identity system, including a company logo, an email marketing template, a landing page, a responsive website, a presentation template, and a mobile app.

Unit 1: Design Discovery (4 hours)

Break down a brief into a design objective, strategy statement, and defined constraints.

Unit 2: Composition (4 hours)

Use design principles and grid theory to create effective webpage compositions.

Unit 3: Color (6 hours)

Make effective color choices for the web.

Unit 4: Typography (6 hours)

Use typography best practices to select typefaces, pair fonts, and create hierarchy.

Unit 5: Art Direction and Images (6 hours)

Select images that support and enhance both the content and usability of a design.

Unit 6: User Experience Design (6 hours)

Plan and execute designs by taking a user-centered approach.

By the end of this course, trainees will be able to:

- Apply an understanding of typography, color theory, and layout to create a collection of designs.
- Use industry-standard tools such as Photoshop and Illustrator to design high-fidelity mockups.
- Think through challenging user problems, come up with creative solutions, and mock them up in production-ready detail.
- Know the technical vocabulary to communicate with UI and visual designers.

Academic Policies

Homework

Trainees in some courses may be required to spend up to 20 hours outside of class per week working on homework/projects.

Hours

Course length is measured in hours. One hour of instructional time is defined as a 60-minute period.

Standards of Progress

General Assembly measures trainee progress through frequent homework assignments and in-depth projects. Trainees are graded on a pass/fail basis. To receive a passing grade, trainees must:

1. Receive a passing grade on 80% of all homework assignments. Homework is graded on the basis of completion. To receive a passing grade on a homework assignment, trainees must complete 100% of the minimum tasks specified in that assignment.

2. Maintain consistent attendance as outlined in the Attendance section below. A passing grade in attendance will be given to trainees with no more absences than the amount allowed, which varies by program.

3. Receive a passing grade on all course projects and complete any assigned assessments as applicable. General Assembly does not have a cumulative final test or examination required for the completion of any of the courses. A statement will be furnished to trainees regarding satisfactory or unsatisfactory progress.

4. Tuition must be paid in full by the end of the course to receive a certificate of completion, unless other arrangements have been made with your Admissions representative before the course starts.

Grading System

trainees are graded on an academic grading system. Incomplete grades are final.

| Grade | Definition |
|-------|----------------------------|
| 4.0 | Exceeds expectations |
| 3.0 | Meets expectations |
| 2.0 | Does not meet expectations |
| 1.0 | Incomplete |

Unsatisfactory Academic Progress

General Assembly does not provide a probation option. If a trainee is not making progress at the point of evaluation as stated above in the Standards of Progress policy, they are dismissed from the program. trainees dismissed for unsatisfactory academic progress may reenter General Assembly subject to approval by the regional director.

Attendance

Attendance is taken by teachers 15 minutes after class begins and 15 minutes prior to class ending. Any trainee who arrives to class more than 15 minutes late will be marked tardy, and any trainee who is not present 15 minutes prior to class ending will be marked early departure. Three late arrivals and/or early departures will constitute one absence.

A class meeting is defined as the instructional hours provided on one calendar day. trainees who miss more than the excused absence policies outlined below for the type of course they are taking may be withdrawn (please refer to the Withdrawal Policy).

Examples of excused absences include but are not limited to: trainee illness, death/critical illness of a family member or a significant other, critical life emergency, and religious observance. General Assembly may allow a greater number of excused absences in exceptional circumstances. Unexcused absences are not permitted except in exceptional circumstances. Examples of mitigating circumstances are:

- An illness or death in the trainee's immediate family
- An unavoidable change in the trainee's conditions of employment
- An unavoidable geographical transfer resulting from the trainee's employment
- Immediate family or financial obligations beyond the control of the trainee that require him or her to suspend pursuit of the program of education to obtain employment
- Unanticipated active military service, including active duty for training.
- Unanticipated difficulties with childcare arrangements the trainee has made for the period during which he or she is attending classes.

Immersive Courses (Re-skilling)

With prior approval from General Assembly, trainees in immersive programs are permitted to miss up to three excused class meetings.

Non-immersive Courses

With prior approval from General Assembly, trainees in non-immersive courses are permitted to miss up to three excused class meetings. trainees in weekend classes are permitted to miss one excused class meeting. trainees in one week courses must attend every class.

When the training is funded by a third-party organization (Pôle Emploi, OPCA, company, etc.), the trainee undertakes to carry out the training. In the event that the latter does not follow all of the training for which the funding organization has given its prior acceptance, the training costs not invoiced to the funding organization may be directly invoiced to the trainee, in such a way that General Assembly does not suffer any prejudice linked to the non-attendance of trainees.

The trainee must sign a proof of attendance for each half-day of training (morning and afternoon).

Leave of Absence Policy

A leave of absence is to be granted only in extenuating circumstances, such as an accident, prolonged illness, maternity leave, or the death of a relative. The school is expected to explain the implications of a leave to the trainee. If the trainee fails to return on the agreed upon date, the trainee will be dismissed and a refund calculation performed. Experience has shown that most trainees do not return from a leave of absence. Some programs are too short to make a leave of absence practical.

The regional director is expected to review the trainee's request, preferably in person with the trainee requesting the leave. Not all leave requests should be granted. All leaves of absence must be requested and approved in writing.

Transfer

Admission to a General Assembly program is non-transferable. trainees who wish to change programs must elect to withdraw from their current program and then reapply for and enroll in the course of their choosing. Should a trainee elect to withdraw and then reapply for enrolment in another course more than one time, regional director approval is required for acceptance.

Make-Up Work

trainees who miss coursework because of an absence that was approved prior to its occurrence are responsible for making up missed coursework by the last scheduled day of their course in order to receive a passing grade. trainees are encouraged to attend weekly office hours and schedule timely one-on-one meetings with instructors to review missed content. General Assembly classes are generally not taped, archived, or offered on alternative schedules for trainees who miss classes.

Extensions

Under extenuating circumstances, instructors may grant an extension on a project or allow a trainee to re-submit a project. Any resubmissions or extensions granted must be made in writing between the trainee and the instructor and local trainee experience team.

Completion

A certificate of completion is issued within seven days of the end of the course to each trainee who has successfully fulfilled General Assembly's requirements of obtaining a "pass" and has paid their tuition in full.

Transcripts

A transcript is issued within seven days of the end of the course to each vocational program trainee.

Trainee Rights

1. Trainees have the right to equal opportunity education and an educational experience free from discrimination or harassment based on sex, gender identity and/or expression, race, color, religion, ancestry, national origin, marital status, veteran or military status, sexual orientation, medical condition, genetic information, or the presence of any sensory, mental, or physical disability, or the use of a trained guide dog or service animal by a person with a disability, or other categories protected by law of the states in which we operate.
2. Trainees have the right to view their own academic records.
3. Trainees have the right to cancel or withdraw from their course, per General Assembly's Cancellation, Withdrawal, and Refund Policy.
4. Trainees have the right to file a grievance, per General Assembly's Grievance Procedure.

Trainee Conduct and Dismissal

General Assembly is a community of learners. Should a trainee be disruptive to the community, they may be asked to leave. Examples of disruption include, but are not limited to, aggression or threats toward other trainees, instructors, or staff; illegal activities conducted or discussed on or around campus; the failure to observe classroom or campus conduct standards set forth by instructors or staff; or other behavior identified as disruptive to the learning environment of other trainees by instructors or staff. trainees may also be withdrawn for academic violations, per General Assembly's Withdrawal Policy below.

General Assembly has a zero-tolerance policy towards plagiarism and cheating. It is destructive to classroom culture, and exhibits a clear lack of respect for classmates, instructors, the company, and the greater community. Any work considered to have been plagiarized will not be accepted and will not count toward graduation requirements. If a project exhibits evidence of plagiarism or cheating, the trainee will not be able to display the project at a GA-sponsored class "science fair" or "meet & greet." Any trainee found plagiarising or attempting to plagiarize will be disciplined accordingly (including but not limited to removal from class).

Trainees are to treat all members of the staff and other trainees with respect and dignity. A trainee who is caught cheating; willfully destroying school property; attending school under the influence of illegal and recreational drugs and/or alcohol; or exhibiting disruptive, insubordinate, boisterous, obscene, vulgar, or disrespectful behavior may be dismissed and prohibited from re-enrolment in another course. trainees dismissed due to disruptive and/or disrespectful conduct will not be readmitted to General Assembly. Prior to disciplining or dismissing a trainee for violations of trainee conduct, the regional director shall provide the

trainee with a written description of the violation and the disciplinary action and provide the trainee with a reasonable opportunity to respond and/or request additional information from the school.

General Assembly is committed to taking all reasonable steps to ensure the trainees have the opportunity to successfully complete their programs and has a commitment to ensure that within this general framework that all trainees are treated fairly and equitably. trainees who do not support the academic and ethical goals of General Assembly for themselves and their fellow trainees may be subject to penalties, up to and including expulsion and the conditions under which a trainee may be expelled with cause can be found in Appendix B.

Hygiene and Health

According to French Act of 4 August 1982, trainees must comply with the health and safety measures set out by the rules of that institution or company.

Equal Opportunity

General Assembly is an equal opportunity organization and does not discriminate based on sex, gender identity and/or expression, race, color, religion, ancestry, national origin, marital status, veteran or military status, sexual orientation, medical condition, genetic information, or the presence of any sensory, mental, or physical disability, or the use of a trained guide dog or service animal by a person with a disability, or other categories protected by law of the states in which we operate.

General Assembly strictly prohibits and does not tolerate sexual harassment or other unlawful harassment (including verbal, physical, or visual conduct) based on protected status. Individuals who believe they have been subject to or witnessed conduct that violates this policy should immediately notify the regional director. All complaints will be investigated and prompt corrective action will be taken, as appropriate. Interim measures may be taken, as appropriate, when a complaint is made. General Assembly prohibits retaliation against any individual who raises concerns under this policy or participates in an investigation. General Assembly will conduct its courses, services, and activities consistent with applicable laws and regulations.

General Assembly provides reasonable accommodations to individuals who desire to participate in our educational programs.

Diversity and Inclusion Values Statement

General Assembly abides by a diversity and inclusion values statement. Our entire community upholds this commitment, and we maintain shared responsibility across our global campuses to live these values. General Assembly strives to make the future of tech as vibrant as the world it inhabits through a global commitment to diversity and inclusion.

At General Assembly, we are diverse. We foster an international community comprising different backgrounds, experiences, identities, and perspectives. We work to ensure that everyone has a place at the table at General Assembly, regardless of race, gender, gender identity, gender expression, age, sexual orientation, disability status, religious affiliation, socioeconomic status, or political persuasion. We consistently leverage the diverse experiences of our community members to transform the narrative of diversity within the tech, data, business, and design communities. We also strive to ensure that the GA community is not just a reflection of the world today, but of the world we want to see in the future.

At General Assembly, we are inclusive. We celebrate and welcome diversity unbound by social hierarchies, and collectively work to foster mutual respect, empathy, and common cause. We provide welcoming spaces for growth conversation and empowerment on our campuses and strive to build greater cultural competence within our community. We also commit to supporting opportunities beyond our walls to promote access, break down barriers, and empower future generations of leaders in the tech industry.

Trainee Services

Academic Advising

Academic advising may be initiated by school personnel or the trainee when the need is identified.

Housing

General Assembly does not provide trainee housing.

Employment Assistance

The General Assembly Outcomes Team is dedicated to seeing full-time trainees take control of their career aspirations and goals by helping to communicate their skills, make valuable connections, and identify ideal career opportunities. Outcomes programming, designed to teach job search strategy, is interwoven into our vocational courses. Job search support is also available to all graduates of immersive programs who choose to opt-in to it by meeting the requirements outlined below.

In order to become a job seeker, a trainee must meet the following requirements, which are taught throughout the course:

- Resume.
- Digital presence (GA Profile and LinkedIn).
- Professional project/portfolio.
- Shareable way of tracking the job search.
- Attendance and participation in all Outcomes programming.

Being a job seeker at General Assembly grants you access to skill building and programming that will enhance your ability to take control of your job search. This includes:

- Hiring events.
- Employer referrals.
- GA Profiles and job board.
- Career development events and exposure to industry professionals, such as mock interviews, portfolio reviews, studio tours, and panels.
- One-on-one support and office hours.

General Assembly cannot and does not guarantee employment or salary.

Trainee Records

trainee transcripts with official grades and descriptions of courses offered are maintained permanently. All other school and trainee records will be maintained electronically for 60 years from the trainee's date of completion or withdrawal.

These records will include the following: trainee attendance records, which reflect any leaves of absence (including information about the status of the leave), dates of completion (anticipated and actual), and dates trainees received diplomas or certificates; trainee's signed enrollment contract, as well as any addendums, extensions, or amendments to that contract; documents reflecting payments made by or on behalf of trainees records and dates of any payments, including payment/refund calculations governed by the state-specific policy; progress reports that provide trainees with appropriate reports of progress at least once during the program or course; copies of any trainee complaints and school disciplinary reports; and certificates of completion.

Trainees may view their own academic records. trainees who seek to view their own records should contact their school director.

General Assembly will take reasonable steps to protect the privacy of personal information contained in trainee records

Internal Grievance Procedure

1. The trainee will request a meeting with the Instructor responsible for the course to discuss the complaint verbally. If not resolved at this level, the trainee will proceed to next action.
2. The trainee will submit a completed written complaint to the Administrator, using the following contact information: Manager - trainee Operations paris@generalassemb.ly The Administrator will arrange a meeting with the trainee within 7 days of receipt of the written complaint. The trainee will have an opportunity to make an oral presentation of the complaint at this meeting and to have another person present or another person

make the oral presentation on his/her behalf. This meeting discussion will be minuted. The Administrator will provide a written response to the trainee, outlining the discussion and any proposed and/ or agreed upon solution(s) within 7 days of the meeting. This response will include a decision statement, together with the reasons on which the decision is based and minutes of meetings held. If not resolved at this level, the trainee will proceed to the next action.

3. The trainee will submit a completed written complaint to the Regional Director, using the contact information: Géraud Mathe at gerry@generalassemb.ly. The Regional Director will arrange a meeting with the trainee within 7 days of receipt of the written complaint (which should include the Administrator's response with recommended solutions and the trainee's objections or comments regarding these solutions.)

The trainee will have an opportunity to make an oral presentation of the complaint at this meeting and to have another person present or another person make the oral presentation on his/her behalf. This meeting will be minuted.

The regional director will provide a written response to the trainee, outlining the discussion and any proposed and/or agreed upon solution(s) within 7 days of the meeting. This response will include a decision statement, together with the reasons on which the decision is based and minutes of meetings held.

External Grievance Procedure

If a dispute regarding the interpretation, the performance or the termination of this Contract cannot be settled amicably, the French courts will have sole jurisdiction to settle the dispute.

Cancellation, Drop out & Related financial terms

Cancellation of the course by General Assembly due to circumstances unrelated to the trainee

General Assembly reserves the right to cancel or postpone a course date or to change a course location at any time due to circumstances unrelated to the trainee. If this happens you will be entitled, at your discretion, to attend the course at the proposed later date, or to receive a full refund of any course fees you have already paid to attend the course on the original date and/or location.

Cancellation of enrolment by General Assembly due to circumstances related to the trainee

General Assembly reserves the right to cancel an enrolment at any time due to circumstances related to the trainee including but not limited to:

- misconduct: for example, if you display threatening, abusive or dangerous behavior towards us or any of our staff or personnel, then we reserve the right to refuse to allow you to continue taking the course. In such circumstances we additionally reserve the

right to prevent you from taking any course in the future if we feel that is necessary for the protection of our staff or personnel;

- failure to abide by the rules and regulations;
- failure to complete the pre-work required for course participation;
- failure to maintain satisfactory progress;
- failure to attend class for 3 class meetings or more without prior approval;
- failure to meet financial obligations to General Assembly.

In such circumstances, potential refunds and outstanding tuition fees are determined in accordance with the Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy stated below.

If a trainee's enrolment has been cancelled for failure to maintain satisfactory progress or for violations of General Assembly's attendance policy, the trainee can only be readmitted into a future course with the approval of the Regional Director.

Course drop out by the trainee

Trainees may drop out of the course at any time after the "right to withdraw" period (described above) and potential refunds and payments of outstanding tuition fees are determined in accordance with the Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy stated below.

For the purpose of determining a refund or outstanding tuition fee under this section, a trainee shall be deemed to have dropped out of a course when the trainee notifies General Assembly in writing of the trainee's decision to drop out or as of the last date of attendance, whichever is later. The failure of a trainee to immediately notify General Assembly in writing of the trainee's intent to drop out may delay any applicable refund of tuition to the trainee.

Trainees who drop out due to an emergency, such as personal or family illness or national service, may be re-enrolled into another General Assembly course following approval by the Regional Director.

Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy

If enrolment is canceled or if the trainee drops out of the course, refunds or outstanding tuition fees are determined based on the proration of tuition and percentage of the program completed.

This means that General Assembly will refund any money received from the trainee that would exceed the value of the program completed up to the last day of trainee attendance. For example, if the trainee has paid 30% of the total tuition upon definitive enrollment and drops out when 10% of the program has been completed, General Assembly will refund the difference equivalent to 20 % of the total tuition.

In this case, we will refund any money received from you using the same method originally used by you to pay for your booking, unless agreed otherwise. General Assembly will process the refund due to you as soon as possible and, in any case, not later than 14 days after the day on which we were informed about your decision to drop out.

Reciprocally, if the money received from the trainee is inferior to the value of the program completed up to the last day of trainee attendance, the trainee will be under an obligation to

pay to General Assembly the prorated tuition corresponding to the value of the program that was not already paid for.

Damages clause (“clause pénale”)

If the trainee drops out of the course or if enrolment is canceled by General assembly due to circumstances related to the trainee at a time when more than 50% of the program has been completed, the trainee will be under an obligation to pay to General Assembly an indemnity equivalent to 100% of the tuition remaining due.

This damages clause will not apply if the trainee drops out due to force majeure.

Payment Policy

After the “right to withdraw” period, the trainee makes a first payment. This sum cannot be greater than 30% of the price due by the trainee. If applicable, the payment of the balance, borne by the trainee, is staggered according to the attached payment schedule. All payments are due before the end of the course.

If a trainee is partially paying for a course and a third-party is paying the remainder of the course, trainees can stagger payments for their portion of course costs which will be documented in the Payment Schedule. All trainee payments are due before the end of the course.

Payment in full is a graduation requirement and certificates of completion will be withheld until full balance is paid.

In case of overdue payment by the trainee, penalties for late payment will accrue at the legal interest rate after formal injunction by registered letter with acknowledgment of receipt or email with acknowledgment of receipt.

General Assembly may, in its sole discretion, refer a trainee's account to a collection agency without further notice to the trainee in the event the trainee is in default in any payment due.

Third-Party Sponsor Payment Policy

A Third-Party Sponsor Payment Form must be completed to provide authorization for General Assembly to bill a trainee's third-party for all or part of their educational expenses.

The following terms and conditions apply to the trainee for third-party sponsor payment:

Third-party sponsor payments are not conditional on trainee performance in or completion of a course. It is the trainee's responsibility to provide their third-party sponsor the correct information concerning tuition and fees and any other information needed by the third-party sponsor. This is especially true if there are any changes to any charges after the original authorization form is submitted.

Third-party sponsorship does not relieve a trainee from any financial responsibility. The trainee is ultimately responsible for their educational costs. If a third-party sponsorship amount is changed or cancelled, for any reason, the trainee is responsible for unpaid amounts due to General Assembly. Future sponsorships are not allowed until current sponsorships are paid in

full. A trainee cannot enroll in future courses or receive a certificate of completion until all charges on their account are paid in full.

When the trainee's training is funded by a third party, coming from public funding such as Pôle emploi, OPCO, company, etc., the trainee undertakes to carry out the training within the deadlines agreed with the funding body. In the event that the latter does not follow all of the training for which the organisation has given its prior acceptance, training costs not invoiced to the funding organisation (Pôle emploi, OPCO, entreprise...) may be directly invoiced to the trainee in such a way that General Assembly does not suffer any prejudice linked to the non-attendance of the trainee.

Tuition and Fees

All the prices below include VAT.

| Course | Tuition |
|---------------------------------------|---------|
| 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€ |

Appendix A

Locations

General Assembly
3, rue Rossini
75 009 Paris

paris@generalassemb.ly

Appendix B

Trainee Expulsion Policy

General Assembly is committed to taking all reasonable steps to ensure the trainees have the opportunity to successfully complete their programs and has a commitment to ensure that within this general framework that all trainees are treated fairly and equitably. trainees who do not support the academic and ethical goals of General Assembly for themselves and their fellow trainees may be subject to penalties, up to and including expulsion.

In general, General Assembly will attempt to resolve a situation without expulsion. Verbal warnings and written warnings may precede this final and most serious of actions. Where General Assembly deems the integrity, safety or well-being of school, trainees, staff, clients, visitors and other guests is in danger then expulsion may be applied at General Assembly's discretion at any point in the process.

In case of funding by the operator for public funds (State, Region, OPCA, or the enterprise itself), we need to inform them when we expulse a trainee to stop the payment.

The following outlines the conditions under which a trainee may be expelled with cause:

1. Academic Dishonesty – trainees may be subject to expulsion at the discretion of General Assembly for academic dishonesty. Academic dishonesty is any word, action or deed performed alone, or with others for the direct or indirect intention of providing an unfair

advantage or benefit to self or other trainee(s) including: a. cheating b. plagiarism c. unapproved collaboration d. alteration of records e. bribery f. lying g. misrepresentations

2. Outstanding Fees – failure to pay overdue accounts owing to General Assembly within the specified period may be grounds for expulsion after a written warning has been given.

3. Code of Conduct - all trainees are required to adhere to General Assembly’s published code of conduct. Where the violations do not have the potential to result in physical harm to persons or property General Assembly may expel a trainee who has received warning for failure to comply and has since violated any of the terms of General Assembly’s code of conduct. trainees who are found under the influence of drugs and/or alcohol or carrying weapons will be subject to immediate expulsion.

4. Significant Omissions or Errors in Admissions Documentation – General Assembly has a responsibility to ensure trainees have been admitted in accordance with the requirements for the program. trainees who knowingly misrepresent their applications are subject to immediate expulsion.

5. Academic Failure – trainees who fail to achieve the required standards of progress for their programs may be expelled from the program.

6. Attendance – trainees who do not achieve the required attendance as stated in school policy are subject to expulsion.

7. Harassment or Discrimination – General Assembly does not condone harassment or discrimination of any trainee, staff, client or visitor to school premises. trainees participating in harassing or discriminatory activities may be subject to immediate suspension depending on the severity of the activity and pending investigation. Any trainee, who is deemed by the investigation to have engaged in severe harassing or discriminatory activities, may be expelled at the discretion of General Assembly, depending on the severity of the activity.

Appendix C

Faculty Listing

General Assembly employs both full- and part-time faculty. Biographies for all faculty teaching upcoming courses are available under the course description on GA's website.

| Instructor | Course / Topic | Degree | Institution | Years of Experience |
|---------------------|---|--|--|---------------------|
| Joseph CAVE | UX Design Immersive and part time | Diplôme d'Ingénieur | ESIEE Paris | 12 years |
| Saniya Al SAADI | UX Design Immersive | Master | HEC Paris | 10 years |
| Camille JAN | Developpement Web, Devops, IT | Master Computer Science Licence Maths et Informatique | EPITECH' Université Pierre et Marie Curie | 11 years |
| Aymeric FLAISLER | Data Analyse et Data Science | Master Mathématiques et Computer Science (Data Science) | Université Paris Dauphine | 8 years |

| | | | | |
|------------------|---|---|-----------------------|----------|
| Ivan LELLOUCH | Product Management | Master MSc Sciences de l'information Master en Télécommunication et Engineering | IMT Atlantique | 10 years |
| Géraud MATHE | Développement Web et Data analyse | Titre RNCP niveau II Développeur Web | IP Formation Paris | 10 years |