

# Catalogue de : Développement produit - Innovation - Créativité

## Sommaire

- 1 - Conception graphique : méthodes de recherche et créativité
- 2 - Concevoir le graphisme d'un site web
- 3 - Concevoir une application mobile
- 4 - Créer des contenus visuels pour le web et les réseaux sociaux
- 5 - Gérer un projet de développement de produits nouveaux
- 6 - Innover avec le Design Thinking
- 7 - Intégrer le digital dans vos produits et services
- 8 - Manager : favoriser l'innovation au quotidien dans son équipe
- 9 - Manager R&D
- 10 - Responsable Innovation
- 11 - Tout pour animer vos réunions de créativité
- 12 - Analyse de la Valeur et Conception à Coût Objectif
- 13 - Booster votre performance créative
- 14 - Développer votre potentiel créatif
- 15 - Pratique aux plans d'expérience
- 16 - Réaliser le reporting financier en normes anglo-saxonnes
- 17 - PSD, Professional Scrum Developer, certification devenir Développeur Agile
- 18 - La gestion des exigences en développement logiciel
- 19 - LoadRunner utilisateur, tester la performance de vos applications
- 20 - Analyse et ergonomie des IHM logicielles
- 21 - Mise en oeuvre de tests pour les applications mobiles
- 22 - Big Data, méthodes et solutions pratiques pour l'analyse des données
- 23 - Migration d'Oracle à PostgreSQL
- 24 - Développement de bases de données Microsoft SQL Server 2012 (70-464) préparation à l'examen
- 25 - Conception et Design Patterns pratique avancée de la conception objet
- 26 - Big Data, synthèse
- 27 - Apache Cassandra, administration et exploitation
- 28 - Développer en Java, pour programmeurs C/C++
- 29 - Cycle certifiant Développeur Web côté client certificat professionnel FFP
- 30 - Développer des sites Web avec Java EE
- 31 - Développer avec XSL-T et XSL-FO générer des documents XML, HTML, graphiques et pdf
- 32 - HTML5, maîtriser les API JavaScript
- 33 - BootStrap, développer des pages Web Responsive
- 34 - Ionic, développer des applications mobiles hybrides multiplateformes
- 35 - Développement d'applications avancées Windows Store en utilisant HTML5 et JavaScript (70-482) préparation à l'examen

## Sommaire

- 36 - Découverte par la pratique de la plateforme et des applications .NET
- 37 - ASP.NET MVC 6, mise à niveau pour des développeurs MVC 4/5
- 38 - Développement d'applications pour Windows 8, les fondamentaux
- 39 - Drupal 7, créer et administrer un site de gestion de contenu
- 40 - Drupal 7, designer personnaliser le design graphique de vos sites
- 41 - .NET, développer avec des Design Patterns et des Frameworks
- 42 - Drupal 7, développeur créer et personnaliser vos thèmes et vos modules
- 43 - Joomla!, créer et administrer un site Web
- 44 - Joomla!, perfectionnement
- 45 - Développement système en .NET
- 46 - Rédiger pour le Web
- 47 - Apache, administrer un serveur Web
- 48 - Développer des sites Web avec PHP
- 49 - Développer en Visual Basic
- 50 - Ionic, développer des applications mobiles hybrides multiplateformes
- 51 - .NET, développer des applications Web en HTML5, CSS3 et JavaScript avec Visual Studio 2015/2013
- 52 - Lotus Domino v9, administration
- 53 - Développement de solutions Microsoft SharePoint Server 2013 (70-488)
- 54 - Développement de solutions avancées Microsoft SharePoint Server 2013 (70-489)
- 55 - Amazon Web Services, développer des applications Web "scalable" pour le Cloud
- 56 - Cloud Foundry et Pivotal CF, développement d'applications
- 57 - Blender, s'initier à la création 3D
- 58 - Blender, maîtriser la création 3D
- 59 - Cinema 4D, créer des animations 3D professionnelles
- 60 - Création vidéo : montage, compression et production DVD
- 61 - Final Cut Pro X, les bases du montage vidéo
- 62 - Réaliser son bilan et construire son nouveau projet professionnel
- 63 - Développer votre créativité
- 64 - Optimiser sa capacité à résoudre les problèmes
- 65 - Carte mentale, entraînement intensif
- 66 - Aider son équipe à progresser par le codéveloppement
- 67 - Réaliser des vidéos pour le Web
- 68 - Final Cut Pro X, les bases du montage vidéo
- 69 - Développer ses ventes à l'ère digitale
- 70 - Réaliser un site Web, pour non-informaticiens
- 71 - Joomla!, créer et administrer un site Web
- 72 - Développement de plugin en Python pour Qgis
- 73 - Devenir Graphiste Designer
- 74 - Devenez designer web
- 75 - Infographie : Adobe Photoshop Pro CC 2020
- 76 - Montage vidéo : Adobe Premiere Pro CC 2020
- 77 - ISO 22301 Foundation "Management de la continuité des activités"
- 78 - Formation - Installer, configurer et dépanner des caméras IP

## Sommaire

- 79 - Documentation opérationnelle de maintenance
- 80 - IA générative pour les managers

# 1 - Conception graphique : méthodes de recherche et créativité

## Les objectifs de la formation

- Professionnaliser la conception graphique ; concevoir des mises en page attractives.
- Cultiver sa créativité.

## Pour qui ?

- Graphiste, maquettiste, utilisateur PAO et toute personne créant des documents

## Programme

- Avant le présentiel
- Utiliser les langages de l'expression visuelle
- Consolider sa créativité
- Donner du style à ses créations
- Après le présentiel - Mise en œuvre en situation de travail

# 2 - Concevoir le graphisme d'un site web

## Les objectifs de la formation

- Concevoir des interfaces attractives et fonctionnelles répondant aux normes de production.
- Mettre au point une méthodologie de recherche.
- Acquérir les méthodes et réflexes professionnels de la conception graphique pour le Web.

## Pour qui ?

- Graphiste, webmaster, toute personne chargée de concevoir la maquette d'un site Web

## Programme

- Ergonomie : concevoir une maquette fonctionnelle
- Design : réaliser une maquette graphique avec
- Adapter sa maquette à l'écran
- Livrer les bons outils pour les intégrateurs

# 3 - Concevoir une application mobile

## Les objectifs de la formation

- Comprendre l'écosystème de l'Internet mobile.
- Être en capacité de faire les bons choix et d'échanger avec les équipes techniques.
- Concevoir et piloter un site ou une application pour mobile ou tablette adapté aux besoins des utilisateurs.
- Gérer le projet en considérant les aspects graphiques, ergonomiques et techniques.

## Pour qui ?

- Chef de projets mobile
- Webmanager, webmarketer, webmaster
- Responsable, cadre marketing et/ou communication en charge du pilotage d'un site Web ou d'une application mobile

## Programme

- Cerner l'écosystème du mobile
- Identifier les technologies du mobile
- Comprendre les spécificités des sites
- Conception et ergonomie mobile L'approche de conception
- Gérer le projet en mode Agile

# 4 - Créer des contenus visuels pour le web et les réseaux sociaux

## Les objectifs de la formation

- Créer des contenus visuels pour le web et les médias sociaux

## Pour qui ?

- Responsable marketing et communication digitale, community manager, chef de projet marketing et communication

## Programme

- Avant le présentiel
- Créer des images impactantes
- Prendre et choisir des images
- Créer une infographie efficace
- Story et contenu video
- Décliner et diffuser vos contenus visuels
- Après le présentiel, mise en œuvre en situation de travail

# 5 - Gérer un projet de développement de produits nouveaux

## Les objectifs de la formation

- Identifier le besoin du client.
- Utiliser les leviers de la créativité pour créer de la valeur dans le projet.
- Rédiger un cahier des charges et cadrer le projet.
- Maîtriser la démarche de développement.
- Piloter les acteurs du projet de développement.

## Pour qui ?

- Chef de projet, ingénieur projet, en charge du développement de produits et services nouveaux
- Ingénieur et technicien produits, process et procédés
- Responsable de conception, de développement ou d'industrialisation
- Responsable marketing, chef de produit
- Responsable de bureau d'études ou méthodes

## Programme

- Identifier le besoin du client
- Utiliser la créativité pour trouver des solutions originales
- Choisir la démarche de développement
- Cadrer le projet de développement
- Activités à distance

# 6 - Innover avec le Design Thinking

## Les objectifs de la formation

- Être capable de mettre en œuvre la démarche de design thinking pour innover dans les produits et les services.
- S'entraîner à la pratique des outils du design thinking dans chacune des étapes.

## Pour qui ?

- Toute personne en charge d'un projet d'innovation
- Manager ayant en charge la mise en place et l'animation de l'innovation
- Chef de projet de développement de produit/service nouveau
- Responsable R/D, responsable marketing
- Chef de produit marketing, chef des ventes, directeur commercial

## Programme

- État d'esprit et principes de la démarche
- Faire preuve d'empathie
- Définir le besoin
- Imaginer
- Prototyper et tester la solution

# 7 - Intégrer le digital dans vos produits et services

## Les objectifs de la formation

- Explorer les possibilités offertes par le digital.
- S'inspirer par l'exemple des ruptures induites par le digital.
- Identifier les opportunités offertes par le digital pour enrichir l'expérience de vos clients dans vos produits et vos services.

## Pour qui ?

- Responsable innovation
- Responsable digital
- Chef de produit ou service, responsable marketing
- Chef de projet innovation, chef de projet de développement
- Directeur Marketing / Stratégie
- Directeur R/D
- Dirigeant de PME
- Responsable communication

## Programme

- Découvrir comment la technologie digitale impacte les produits, services et les business models Panorama des usages du digital.
- Construire une démarche d'innovation digitale basée sur les principes du
- 6Pratiquer la démarche d'innovation digitale
- 2Construire votre business model Élaborer votre business model par la pratique de 2 outils : la matrice 'valeur / efforts' pour trier vos idées ; Le 'business model canvas' pour identifier le potentiel de création de valeur de nouveaux business models.
- Activité à distance

# 8 - Manager : favoriser l'innovation au quotidien dans son équipe



## Les objectifs de la formation

- Fédérer l'équipe autour du défi de l'innovation.
- Faire l'autodiagnostic de son équipe en termes de facilité à innover.
- Expérimenter les principaux outils et méthodes favorisant la créativité et l'innovation.
- Créer sa boussole de l'innovation.

## Pour qui ?

- Manager impliqué dans des projets ou missions liés à l'innovation ou voulant initialiser des démarches innovation dans son entreprise

## Programme

- En amont du présentiel
- Créer sa boussole de l'innovation
- Culture :
- 43Ouverture : utiliser des leviers 'externes' innovants
- Cap : mobiliser toute son équipe autour du défi de l'innovation
- Démarche : transformer les idées en projet en 3 étapes Filtrer les idées et décider des actions/projets à lancer.
- Après le présentiel, mise en œuvre en situation de travail

# 9 - Manager R&D

## Les objectifs de la formation

- Positionner l'innovation au cœur de la R&D.
- Mettre en place les outils de pilotage de la R&D.
- Comprendre et développer son écosystème d'innovation.
- Mettre en place partenariats de R&D.
- Aligner les activités RetD avec la stratégie de l'entreprise.
- Faire émerger les innovations.

## Pour qui ?

- Manager d'un service ou département R&D
- Responsable de bureau d'études
- Responsable conception et développement
- Responsable de recherche appliquée
- Collaborateur qui se voit confier des responsabilités R&D

## Programme

- Équilibrer ses activités entre Recherche,
- Construire un tableau de bord des activités
- Manager une
- Externaliser et sous-traiter des activités de
- Favoriser l'innovation
- Manager une équipe

# 10 - Responsable Innovation

## Les objectifs de la formation

- S'appropriier la boîte à outils 'technique' et 'comportementale'
- Mettre en place et manager la démarche d'innovation
- Définir la stratégie d'innovation et les nouveaux marchés
- Jouer un rôle actif dans les activités de veille et de prospective
- Faire émerger la créativité des équipes impliquées dans l'innovation
- Transformer les idées en applications concrètes
- Accompagner les changements liés à la rupture apportée par l'innovation
- Avoir une vision globale et systémique pour assurer son rôle de manager transversal

## Pour qui ?

- Collaborateur et manager se voyant confier des missions relatives à la mise en place de l'innovation
- Futur responsable innovation
- Chef de projet innovation

## Programme

- Activité à distance Pour illustrer un apport de connaissances : une vidéo
- Partager les repères fondamentaux de l'innovation
- La démarche d'innovation et ses outils
- La veille au service de l'innovation
- La révolution digitale au cœur des ruptures stratégiques
- Générer les champs stratégiques d'innovation
- Activité à distance
- Acquérir les concepts clés de la créativité La 'marée DC'.
- Pratiquer 16 outils pour générer et trier des idées
- Animer une réunion de créativité
- Mettre en place l'organisation adaptée aux projets d'innovation
- Accompagner le changement induit par les projets d'innovation
- Manager l'incertitude

# 11 - Tout pour animer vos réunions de créativité

## Les objectifs de la formation

- Pratiquer 16 outils de créativité pour faire émerger les idées
- Vivre de l'intérieur les 4 étapes clés du processus créatif
- Choisir les outils adaptés à son contexte
- Exploiter concrètement les résultats de la créativité
- S'entraîner à animer une réunion de créativité

## Pour qui ?

- Toute personne en charge d'animer des réunions de créativité et de recherches d'idées
- Tout collaborateur impliqué dans l'innovation

## Programme

- En amont du présentiel
- 3Acquérir les concepts clés de la créativité Démarrer fort la formation avec un défi créatif collectif.
- 4Initier efficacement le travail créatif
- Pratiquer 16 outils pour générer et trier les idées 4 techniques pour s'échauffer avant le travail créatif. 4 techniques pour poser le problème à traiter. 4 techniques pour produire des idées nouvelles. 4 techniques pour trier et exploiter les idées. Ani
- Après le présentiel

# 12 - Analyse de la Valeur et Conception à Coût Objectif

## Les objectifs de la formation

- Cerner les points clés de la démarche Analyse de la Valeur (AV) et Conception à coût objectif (CCO).
- Pratiquer l'AV et la CCO en équipe multidisciplinaire.
- Exprimer le besoin sous forme fonctionnelle.
- Modéliser les coûts fonctionnels.
- Agir sur les leviers de création de valeur.

## Pour qui ?

- Concepteur, technicien, ingénieur
- Chef de projet, responsable industrialisation chargé de spécifier, développer ou d'améliorer des produits, des procédés, des services
- Acheteur, acheteur projet, chef de produits
- Manager impliqué dans les projets de développement interne et/ou externe

## Programme

- En amont du présentiel
- Explorer les sources de création de valeur Définir les enjeux d'une analyse de la valeur.  
Définitions :
- 2Pratiquer une démarche AV/CCO sur un produit S'approprier les étapes clés de la démarche AV/CCO.
- 9Pratiquer une démarche AV/CCO sur un processus
- Après le présentiel, mise en œuvre en situation de travail

# 13 - Booster votre performance créative

## Les objectifs de la formation

- Entrer dans sa créativité et mieux se connaître pour incarner ses ressources.
- Gagner en performance et autonomie créative. S'entraîner à la flexibilité créative.
- Pratiquer activement des outils de créativité experts.
- Stimuler les comportements créatifs des personnes qui nous entourent.

## Pour qui ?

- Tout collaborateur ou manager souhaitant développer sa créativité personnelle

## Programme

- Entrez dans votre paysage créatif personnel
- 4Expérimentez vos forces et limites créatives
- Modélisez votre créativité pour vous rendre plus agile
- Cultivez votre état d'esprit créatif
- Choisissez les outils de la créativité

# 14 - Développer votre potentiel créatif

## Les objectifs de la formation

- Découvrir et développer ses capacités créatives personnelles.
- Lever les freins à la créativité et penser différemment.
- Acquérir le processus créatif : le 'Looping'. Pratiquer des outils pour résoudre les problèmes créativement.

## Pour qui ?

- Tout collaborateur désirant utiliser et développer ses capacités créatives
- Acteur impliqué dans l'innovation : responsable innovation, chef de produits, chef de projets, ingénieur et technicien R&D, commercial

## Programme

- Développer ses capacités créatives personnelles
- Lever les freins et stimuler sa créativité
- Résoudre les problèmes créativement : le "Looping" créatif
- Pratiquer 3 outils de production d'idées
- Outils pour trier et sélectionner les idées

# 15 - Pratique aux plans d'expérience

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser les techniques de base pour élaborer un plan d'expérience.
- Exploiter les plans d'expérience : traitements, analyses, interprétation.
- Contribuer à la pratique des plans d'expérience.

## Pour qui ?

- Responsable qualité, chef de projet, Ingénieur, concepteur, technicien R&D, méthodes ou industrialisation
- La connaissance des méthodes statistiques avancées est conseillée

## Programme

- Construire le plan d'expérience
- Analyser les résultats du plan d'expérience
- Optimiser le produit et son process
- Exploiter les plans d'expérience
- Conditions de réussite des plans d'expérience

# 16 - Réaliser le reporting financier en normes anglo-saxonnes



## Les objectifs de la formation

- Appréhender le contexte comptable anglo-saxon.
- Maîtriser la présentation des états financiers et la terminologie.
- Identifier les différences de traitement entre la comptabilité française et anglo-saxonne.
- Enregistrer des opérations comptables.
- Convertir les états financiers en normes anglo-saxonnes.
- Maîtriser les concepts fondamentaux de l'analyse financière anglo-saxonne.

## Pour qui ?

- Responsable financier, comptable ou de gestion, travaillant dans la filiale d'un groupe anglo-saxon, ou ayant des filiales dans des pays anglo-saxons

## Programme

- Situer le cadre réglementaire des états financiers
- Les états financiers anglo-saxons
- Identifier les spécificités comptables anglo-saxonnes
- Construire l'income statement
- Utiliser les concepts d'analyse financière anglo-saxons
- Activité à distance

# 17 - PSD, Professional Scrum Developer, certification devenir Développeur Agile

## Les objectifs de la formation

- Comprendre le rôle de l'équipe de développement et son auto-organisation
- Maîtriser les bonnes pratiques de développement Agile
- Connaître les techniques de tests Agile
- Planifier son action dans un projet Agile en tant que membre de l'équipe de développement
- Passer l'examen PSD I (de scrum.org)

## Pour qui ?

- Développeurs, architectes, testeurs, analystes, ScrumMasters, responsables Qualité/Méthodes

## Programme

- Présentation et rappels sur l'agilité
- La méthode Scrum
- Les techniques de développement Agile
- Les techniques de tests Agile
- Intégration continue et automatisation
- Infrastructure et outils
- » Examen Professional Scrum Developer (PSD I)

# 18 - La gestion des exigences en développement logiciel

## Les objectifs de la formation

- Comprendre les différents types d'exigences en développement logiciel
- Extraire les exigences d'un cahier des charges
- Maîtriser les règles d'écriture d'une exigence
- Dénombrer les tests et estimer la charge à partir des exigences
- Valider et suivre les exigences

## Pour qui ?

- Maîtres d'ouvrage, analystes, équipes de développement, équipes de test

## Programme

- Modélisation
- Conduite de projet
- Exigences
- Analyse
- Test des exigences
- Développement des exigences
- Gestion des exigences
- Validation

# 19 - LoadRunner utilisateur, tester la performance de vos applications

## Les objectifs de la formation

- Enregistrer des actions utilisateurs via le générateur d'utilisateurs virtuels VuGen
- Exécuter des variations des scénarios de tests de charge et de performance
- Analyser les résultats des tests de charge et de performance

## Pour qui ?

- Chefs de projet, développeurs et exploitants d'applications n-tiers

## Programme

- Mise en oeuvre des scénarios de charge et de performance
- Vérifications
- Transactions et paramétrage
- Le rejeu d'un script
- Le générateur d'utilisateurs virtuels
- Stratégies des tests de charge et de performance
- Contrôle et analyse des résultats

# 20 - Analyse et ergonomie des IHM logicielles

## Les objectifs de la formation

- Comprendre la finalité et les principes de l'ergonomie logicielle Découvrir les standards et règles d'ergonomie dans plusieurs domaines Faire l'analyse critique d'une interface et proposer des recommandations pour améliorer son ergonomie Modéliser les profils utilisateurs d'une application Réaliser le design et la dynamique d'une interface utilisateur

## Pour qui ?

- Toute personne dans le domaine de l'informatique concernée directement ou indirectement par la qualité des interfaces Homme-Machine

## Programme

- Introduction : qu'est-ce que l'ergonomie ?
- L'ergonomie dans le cycle de développement
- Design centré utilisateurs et analyse experte des logiciels
- L'analyse heuristique des logiciels

# 21 - Mise en oeuvre de tests pour les applications mobiles

## Les objectifs de la formation

- Appréhender les différents types d'application mobile et les environnements techniques associés
- Définir une stratégie de test d'application mobile
- Mettre en place des dispositifs de tests spécifiques pour Androïd ou pour Apple
- Mettre en oeuvre des tests génériques sur la partie Portable
- Manipuler des utilitaires spécifiques de tests techniques (mémoire, stress test)
- Organiser des campagnes de test fonctionnel sur applications mobiles

## Pour qui ?

- Professionnels du test qui souhaitent créer et capitaliser autour d'un référentiel de Test
- Cette formation concerne aussi bien les acteurs Maîtrise d'oeuvre que Maîtrise d'Ouvrage

## Programme

- Concepts du test d'applications Mobile dans l'ISTQB®
- Vue d'ensemble des applications Mobile
- Définir une stratégie de test
- Test d'applications Android
- Test d'application Apple
- Tests génériques sur la partie Portable
- Utilitaires de test d'applications Mobiles
- Synthèse pour la MOA

## 22 - Big Data, méthodes et solutions pratiques pour l'analyse des données

### Les objectifs de la formation

### Pour qui ?

- Dataminers, chargés d'études statistiques, développeurs, chefs de projet, consultants en informatique décisionnelle

## Programme

- Comprendre les concepts et les enjeux du Big Data
- Les technologies du Big Data
- Gérer les données structurées et non structurées
- Les méthodes d'analyse des données pour le Big Data
- Data visualisation et cas d'usage concrets
- Conclusion

## 23 - Migration d'Oracle à PostgreSQL

### Les objectifs de la formation

- Découvrir les principales équivalences et différences entre une BDD Oracle et une BDD PostgreSQL
- Définir une méthodologie de migration d'une BDD Oracle vers une BDD PostgreSQL
- Evaluer les différences de l'implémentation : instance, bases, schémas et utilisateurs
- Définir les principales différences entre PL/SQL d'Oracle et PL/pgSQL de PostgreSQL

### Pour qui ?

- Chefs de projet et développeurs en bases de données

## Programme

- Introduction et rappels
- Préparation de la migration
- Migration des différents types et objets
- Migration de SQL
- Migration PL/SQL vers PL/pgSQL
- Tâches de post-migration

# 24 - Développement de bases de données Microsoft SQL Server 2012 (70-464) préparation à l'examen

## Les objectifs de la formation

- créer des bases de données avec SQL Server 2014/2012
- Développer des procédures stockées et des fonctions
- Savoir utiliser les index pour garantir la performance de la base de données
- Entrez ici un objectif pédagogique

## Pour qui ?

- Développeurs



## Programme

- Introduction à la base de données
- Tables et schémas
- L'intégrité des données et l'indexation
- Vues et procédures stockées
- Fonctions et déclencheurs
- Tables en mémoire et code managé dans SQL Server
- Gestion des données XML dans SQL server
- Les données spatiales et SQL Server

## 25 - Conception et Design Patterns pratique avancée de la conception objet

### Les objectifs de la formation

- Comprendre les principes fondamentaux de la conception objet.
- Appliquer les règles fondamentales de découpage d'une application en package.
- Appliquer les principes de construction des classes d'une application.
- Apprendre à mettre en oeuvre les principaux Design Patterns.

### Pour qui ?

- Architecte
- Chef de projet
- Analyste
- Concepteur/développeur
- Responsable méthode

## Programme

- Présentation du design
- Principes fondamentaux en conception Objet
- Principes d'organisation en packages
- Principes de construction des classes
- Principes des Design Patterns
- Principes des Design Patterns
- Les patterns fondateurs de Gamma et GoF

## 26 - Big Data, synthèse

### Les objectifs de la formation

- Découvrir les principaux concepts du Big Data
- Identifier les enjeux économiques
- Évaluer les avantages et les inconvénients du Big Data
- Comprendre les principaux problèmes et les solutions potentielles
- Identifier les principales méthodes et champs d'application du Big Data
- Appréhender les avantages et les contraintes du Big Data

### Pour qui ?

- Directeurs SI, Responsables SI, Chefs de projets, Architectes, Consultants ou toute personne amenée à participer à un projet Big Data

## Programme

- Introduction
- Big Data : traitements, depuis l'acquisition jusqu'au résultat
- Relations entre Cloud et Big Data
- Introduction à l'Open Data
- Matériel pour les architectures de stockage
- Protection des données
- Méthodes de traitement et champs d'application
- Cas d'usage à travers des exemples et conclusion

## 27 - Apache Cassandra, administration et exploitation

### Les objectifs de la formation

- Découvrir l'architecture du SGBD NoSQL Apache Cassandra Installer et configurer le SGBD NoSQL Apache Cassandra Créer une base de données et manipuler ses objets Découvrir les principes de l'optimisation et du développement

### Pour qui ?

- Cette formation s'adresse aux administrateurs et aux développeurs qui souhaitent utiliser Apache Cassandra comme base de données NoSQL

## Programme

- Présentation du SGBD Apache Cassandra
- Installation et prise en main d'Apache Cassandra
- Les bases de données sous Apache Cassandra
- Interrogation des données sous Apache Cassandra
- Administration et exploitation d'Apache Cassandra
- Développement sous Apache Cassandra
- Gestion des performances sous Apache Cassandra

## 28 - Développer en Java, pour programmeurs C/C++

### Les objectifs de la formation

- Mettre en oeuvre les principes de la programmation orientée objet
- Maîtriser la syntaxe du langage Java
- Maîtriser les principales librairies standards Java
- Maîtriser un environnement de développement intégré pour programmer en Java

### Pour qui ?

- Concepteur, développeur, ingénieur, chef de projets opérationnel

## Programme

- Les techniques Objet
- La programmation objet avec Java
- La conception d'interfaces graphiques (AWT, Swing)
- Introduction à la programmation Web : les applets
- Les entrées/sorties et quelques classes utilitaires
- La connexion aux bases de données : JDBC

## 29 - Cycle certifiant Développeur Web côté client certificat professionnel FFP

### Les objectifs de la formation

- Prendre en main un environnement de développement Web
- Construire des pages Web interactives et accessibles en HTML
- Mettre en forme graphiquement des pages Web au moyen des feuilles de style CSS
- Interfacer le langage JavaScript avec les éléments graphiques des pages Web
- Accéder aux données d'une base relationnelle
- Mettre en oeuvre de requêtes asynchrones et multithreads en Ajax

### Pour qui ?

- Concepteurs et informaticiens désireux de maîtriser les techniques permettant de développer des sites Web interactifs en HTML, XHTML, CSS, JavaScript, et Ajax

## Programme

- Les technologies du Web
- La création de pages et de sites Web
- Le HTML dynamique et le JavaScript
- La programmation Ajax
- Les frameworks Ajax

## 30 - Développer des sites Web avec Java EE

### Les objectifs de la formation

- Maîtriser l'architecture des applications JavaEE
- Développer des composants de contrôle et de navigation basés sur des servlets
- Gérer l'accès à une base de données
- Mettre en place Spring sur les différentes couches d'une application n-tiers
- Développer des vues basées sur des JSP, des bibliothèques de balises (taglib)

### Pour qui ?

### Programme

- 1. DISTANCIEL / E-LEARNING sur 4 semaines
- 2. PRESENTIEL sur 2 jours
- 3. DISTANCIEL / E-LEARNING sur 4 semaines
- 4. BILAN

## 31 - Développer avec XSL-T et XSL-FO générer des documents XML, HTML, graphiques et pdf

## Les objectifs de la formation

- Réaliser des feuilles de style à l'aide des langages XSL-T et XPath
- Manipuler des données et naviguer au sein de documents XML
- Générer des documents PDF à l'aide du langage XSL-FO
- Générer des images et des interfaces graphiques à l'aide du format SVG

## Pour qui ?

- Concepteurs et développeurs d'applications, architectes logiciels, chefs de projets

## Programme

- Introduction au contexte de XSL et XPath
- Le langage d'interrogation : XPath
- Le langage de transformation : XSL-T
- XSL-T, fonctionnalités avancées
- La boîte à outils du développeur
- XSL-T 2.0 et 3.0, X-PATH 2.0 et 3.0
- SVG pour les interfaces graphiques et la création d'images
- XSL-FO pour la génération de documents papier

# 32 - HTML5, maîtriser les API JavaScript

## Les objectifs de la formation

- Gérer la persistance des données
- Créer des applications en mode non connecté
- Maîtriser la communication Client/Serveur avec les Web sockets
- Concevoir des mécanismes du glisser/copier (Drag'n'Drop)
- Utiliser les API de localisation

## Pour qui ?

- Développeurs Web
- Chefs de projet Web

## Programme

- Introduction
- Gestion de la persistance
- Gestion du cache
- Communication Client/Serveur
- Gestion du glisser/copier
- Géolocalisation

# 33 - BootStrap, développer des pages Web Responsive



### Les objectifs de la formation

- Intégrer Bootstrap dans un projet Web
- Réaliser des pages Web reprenant les codes esthétiques des sites actuels
- Maîtriser les composants et les plug-ins du framework Bootstrap
- Développer des sites Web responsive

### Pour qui ?

- Webmasters, développeurs et intégrateurs

### Programme

- Présentation du framework
- Les feuilles de style de Bootstrap
- Les grilles
- Les composants de base
- Les plug-ins jQuery de Bootstrap
- Analyse des modèles Bootstrap

## 34 - Ionic, développer des applications mobiles hybrides multiplateformes

### Les objectifs de la formation

- Configurer un environnement de développement hybride Développer une application mobile basée sur Ionic et AngularJS Maîtriser les outils de productivité proposés par Node
- js Intégrer un Backend Mobile Préparer le build et le déploiement d'une application

### Pour qui ?

- Développeurs Web et chefs de projets mobilité

## Programme

- Configurer un environnement de développement moderne
- Ionic SDK : présentation et mise en oeuvre
- Ionic + AngularJS : initiation au Framework de Google
- Le Framework Ionic en profondeur
- Gérer la persistance des données utilisateur
- Préparer le "build" et le déploiement

# 35 - Développement d'applications avancées Windows Store en utilisant HTML5 et JavaScript (70-482) préparation à l'examen

## Les objectifs de la formation

- Apprendre à développer des applications Windows Store en utilisant HTML5 et JavaScript
- Savoir gérer le stockage et la mise en cache d'informations de l'application
- Ajouter des animations et des transitions à une application Windows Store

## Pour qui ?

- Développeurs d'applications

## Programme

- Introduction aux applications Windows Store
- Animations et globalisation
- Stratégie de marque et interface utilisateur
- Stockage de données avancé
- Composants et contrôles réutilisables
- Scénarios de contrat avancés et WSN
- Capteurs et périphériques
- Sécurisation et traçage d'applications Windows Store

# 36 - Découverte par la pratique de la plateforme et des applications .NET

## Les objectifs de la formation

- Présentation de l'architecture du framework .NET.
- Principaux composants du framework (assemblies, espace de noms et package Nuget).
- Caractéristiques des langages C#, VB (types, réflexion, généricité, traitements asynchrones).

## Pour qui ?

- Responsables de projets, développeurs désirant comprendre le contenu de l'environnement de développement VS 2015/2013 afin de construire des applications basées sur le framework
- NET 4
- 6

## Programme

- Introduction à l'environnement .NET
- Accès aux données : ADO.NET et XML
- Développement WinForms et WPF
- Développement Web ASP.NET
- Déploiement d'applications Mobiles
- Services Web et services WCF
- Sécurité des applications .NET

## 37 - ASP.NET MVC 6, mise à niveau pour des développeurs MVC 4/5

### Les objectifs de la formation

- Savoir configurer un projet MVC 6
- Créer et utiliser des modèles avec Entity Framework 7
- Savoir mettre en place l'injection de dépendance
- Maîtriser les possibilités du Cross-Platform

### Pour qui ?

- Développeurs
- NET confirmés

## Programme

- Tour d'horizon des évolutions de MVC 6.
- Configuration des projets MVC 6.
- Gestion des modèles avec Entity Framework 7.
- Evolution des routes dans MVC 6.
- Structurer son projet et injection de dépendance.
- Le Cross-Platform.

# 38 - Développement d'applications pour Windows 8, les fondamentaux

## Les objectifs de la formation

## Pour qui ?

- Ce cours s'adresse aux développeurs désirant acquérir les techniques et les réflexes pour développer des applications Metro pour Windows 8

## Programme

- Introduction et rappels
- Prise en main de Windows Runtime - WinRT
- La gestion des modes d'affichage
- Contrôle et affichage de données
- Intégration au Shell
- Cycle de vie des applications Metro
- Présentation du Windows Store

## 39 - Drupal 7, créer et administrer un site de gestion de contenu

### Les objectifs de la formation

- Installer et configurer le CMS Drupal 7 Créer, organiser et naviguer dans les contenus Installer, configurer et exploiter des modules Installer, configurer et personnaliser des thèmes Administrer un site Drupal 7 au quotidien

### Pour qui ?

- Administrateurs, Web masters, développeurs et Web designers

### Programme

- Présentation de Drupal
- Créer et gérer les contenus
- Les taxonomies
- Le système de navigation
- Les blocs
- Les modules
- Les thèmes
- Administrer un site Drupal

## 40 - Drupal 7, designer personnaliser le design graphique de vos sites

## Les objectifs de la formation

- Installer et personnaliser un thème Drupal
- Paramétrer un sous-thème à partir d'un thème Drupal existant
- Créer un nouveau thème Drupal
- Enrichir un thème Drupal avec des menus déroulants et des effets visuels
- Organiser les pages d'un site avec les modules Views et Panels

## Pour qui ?

- Toute personne ayant à personnaliser l'apparence d'un site Drupal

## Programme

- Installer et personnaliser un thème
- Créer un sous-thème à partir d'un thème existant
- Créer un thème
- Contrôler la navigation dans les thèmes
- Utiliser les Vues et les Panels

# 41 - .NET, développer avec des Design Patterns et des Frameworks

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser l'injection de dépendances et le cycle de vie d'un objet
- Mettre en œuvre le pattern command dans une architecture CQRS
- Maîtriser l'accès aux données et l'application des transactions
- Réalisation d'une API REST et d'une IHM avec ASP.NET Core

## Pour qui ?

- Ce cours s'adresse aux développeurs

## Programme

- Introduction
- Les tests unitaires
- Le couplage faible dans une architecture n-tiers
- La persistance
- Exposition d'un composant métier dans une architecture distribuée

# 42 - Drupal 7, développeur créer et personnaliser vos thèmes et vos modules



## Les objectifs de la formation

- Comprendre le système de "theming" (habillage) de Drupal
- Apprendre à contrôler le HTML/CSS généré par Drupal
- Optimiser ses développements avec le Framework Drupal à l'aide des APIs
- Être capable d'intégrer n'importe quelle charte graphique sous forme de thème Drupal
- Créer son propre thème
- Ajuster le coeur de Drupal ou de ses modules sans en modifier le code source

## Pour qui ?

- Développeurs, Chefs de projet

## Programme

- L'environnement de développement de Drupal 7
- L'architecture de Drupal
- Thème et module
- Manipuler les fichiers et les images
- Accéder aux noeuds
- Administrer et configurer un module personnalisé
- Distribuer les installations

# 43 - Joomla!, créer et administrer un site Web

## Les objectifs de la formation

- Installer et configurer Joomla! sur un serveur
- Prendre en main l'interface d'administration de Joomla!
- Créer et mettre en forme le contenu des pages d'un site Joomla!
- Installer et paramétrer des extensions et des modèles
- Gérer les utilisateurs d'un site Joomla!
- Déployer un site Joomla! sur un serveur distant

## Pour qui ?

- Administrateurs, Web masters, développeurs et Web designers

## Programme

- Concepts fondamentaux de Joomla!
- Premiers pas avec Joomla!
- Structure de l'interface d'administration Joomla!
- Créer le contenu des pages Web avec Joomla!
- Gérer les utilisateurs
- Les modèles (templates)
- Enrichir les pages Web avec des extensions
- Administration du site

# 44 - Joomla!, perfectionnement

## Les objectifs de la formation

- Personnaliser la présentation graphique d'un site
- Enrichir un site à l'aide d'extensions
- Créer un site multilingue
- Optimiser la recherche et l'indexation de contenus
- Publier un site sur un serveur distant
- Sauvegarder et restaurer les données d'un site

## Pour qui ?

- Responsables de sites Web, Web designers ayant un projet reposant sur Joomla!

## Programme

- Personnaliser la présentation graphique du site
- Créer un site multilingue
- Optimiser la recherche et l'indexation
- Administrer un site Joomla!

# 45 - Développement système en .NET

## Les objectifs de la formation

## Pour qui ?

- Développeurs ayant à réaliser des applications utilisant des interfaces système en
- NET

## Programme

- Le multitâche en .NET
- Communication réseau avec les sockets
- Développement de services Windows
- Manipulation de la base de registre
- Journal des événements
- Analyseur de performance
- Interopérabilité de .NET avec les DLL et COM
- Mise en oeuvre de la sécurité
- Attributs et réflexion

## 46 - Rédiger pour le Web

### Les objectifs de la formation

- Adapter son écriture aux spécificités du web et au référencement naturel

### Pour qui ?

- Responsable marketing, responsable de communication, responsable éditorial et toute personne devant rédiger pour un site web

## Programme

- Avant
- Écrire spécifiquement pour le web
- Optimiser la rédaction pour le référencement naturel (SEO)
- Écrire pour être lu
- Renforcer l'impact des messages
- Après - Mise en œuvre en situation de travail

# 47 - Apache, administrer un serveur Web

## Les objectifs de la formation

- Installer et configurer un serveur Apache Mettre en œuvre un serveur DNS avec Bind
- Intégrer un serveur Apache avec un serveur d'application Tomcat Mettre en place un serveur de messagerie Mettre en œuvre des services d'accès distants

## Pour qui ?

- Administrateurs de serveur Web, exploitants, intégrateurs ou architectes technique

## Programme

- Introduction
- Mise en oeuvre de serveurs DNS avec Bind
- Mise en oeuvre de serveurs HTTP avec Apache
- Le Web dynamique
- Serveurs d'applications Java : Tomcat
- Messagerie
- Services FTP
- Les enjeux concernant la sécurité

# 48 - Développer des sites Web avec PHP

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser la syntaxe PHP en vue de développer des sites web dynamiques
- Traiter des formulaires web
- Concevoir des applications web MVC
- Gérer des sessions utilisateursAccéder aux données d'une base de données MySQL
- Créer dynamiquement des images et des graphismes

## Pour qui ?

- Développeurs front-end souhaitant maîtriser le développement PHP Développeurs de tous horizons et administrateurs système et de bases de données

## Programme

- 1. DISTANCIEL / E-LEARNING sur 4 semaines
- 1. DISTANCIEL / E-LEARNING sur 4 semaines
- 2. PRESENTIEL sur 2 jours
- 3.BILAN

## 49 - Développer en Visual Basic

### Les objectifs de la formation

- Maîtriser la plateforme de développement Visual Basic
- Utiliser les éléments de lexique et de syntaxe du langage
- Développer des interfaces utilisateurs
- Accéder à une base de données et manipuler des fichiers

### Pour qui ?

- Développeurs, concepteurs d'applications
- Les participants souhaitant aborder le VBA pour le développement d'applications liées au Pack Office doivent se diriger vers un autre stage

### Programme

- Positionnement de Visual Basic (vb, vba, vbscript)
- Améliorer la conception des applications avec la programmation objet
- La plateforme de développement Visual Basic
- Visual Basic, le langage
- Fenêtres, menus et boîtes de dialogue
- Les composants graphiques (contrôles)
- La gestion des erreurs
- L'accès aux données
- Touche finale

## 50 - Ionic, développer des applications mobiles hybrides multiplateformes

## Les objectifs de la formation

- Configurer un environnement de développement hybride
- Développer une application mobile basée sur Ionic et AngularJS
- Maîtriser les outils de productivité proposés par Node.js
- Intégrer un Backend Mobile
- Préparer le build et le déploiement d'une application

## Pour qui ?

- Développeurs Web et chefs de projets mobilité

## Programme

- Configurer un environnement de développement moderne
- Ionic SDK : présentation et mise en oeuvre
- Ionic + AngularJS : initiation au Framework de Google
- Le Framework Ionic en profondeur
- Gérer la persistance des données utilisateur
- Préparer le "build" et le déploiement

# 51 - .NET, développer des applications Web en HTML5, CSS3 et JavaScript avec Visual Studio 2015/2013

## Les objectifs de la formation

## Pour qui ?

- Développeur d'applications ASP
- NET souhaitant tirer parti des fonctionnalités apportées par HTML5, CSS3, JavaScript, JQuery et des API Web associées



## Programme

- Introduction
- HTML 5
- Création CSS 3
- Programmation JavaScript
- Mise en oeuvre de jQuery
- Gestion des médias
- Utilisation des API standard

## 52 - Lotus Domino v9, administration

### Les objectifs de la formation

- Installer, configurer et paramétrer une infrastructure IBM Lotus Domino 9 Gérer et maintenir une infrastructure IBM Lotus Domino existante Mettre en oeuvre la sécurité de l'architecture : authentification, contrôle d'accès, liste de contrôle d'exécution Mettre en oeuvre la réplication inter serveurs

### Pour qui ?

- Ingénieurs systèmes ou responsables de réseaux ayant à mettre à oeuvre Lotus Domino v9

## Programme

- Installation de Lotus Domino/Notes
- Les enregistrements
- Sécurité
- Messagerie
- La réplication
- Ajout de serveurs Domino
- Gestion des politiques organisationnelles
- Implémenter les techniques de compression

## 53 - Développement de solutions Microsoft SharePoint Server 2013 (70-488)

### Les objectifs de la formation

- Apprendre à développer des applications SharePoint
- Créer des workflows avec Visio 2013 et SharePoint Designer 2013
- Personnaliser les éléments de l'interface utilisateur par programmation

### Pour qui ?

- Développeurs

## Programme

- L'environnement de développement
- Les listes et bibliothèques
- Le développement côté serveur
- La gestion de la sécurité
- Les Apps et le développement côté client
- Le workflow dans SharePoint
- Personnalisation et gestion des sites

# 54 - Développement de solutions avancées Microsoft SharePoint Server 2013 (70-489)

## Les objectifs de la formation

- Développer des solutions avancées MS SharePoint Server 2013
- Créer des requêtes de recherche avec KQL
- Publier des contenus pour des périphériques mobiles

## Pour qui ?

- Professionnels IT chargés de l'installation, la configuration, du déploiement et de la gestion de SharePoint Server 2013 dans un centre de données ou dans le cloud

## Programme

- Introduction à SharePoint Apps
- Le service de Métadonnées gérées
- Le service de recherche
- La gestion du contenu
- Le service Business Connectivity Services (BCS )
- Les données métiers
- Surveillance et dépannage

## 55 - Amazon Web Services, développer des applications Web "scalable" pour le Cloud

### Les objectifs de la formation

- Comprendre le coût total de possession d'un environnement Cloud Computing Mettre en place une approche polyglotte de la persistance de données avec DynamoDB, Redshift et Cloudsearch Utiliser à bon escient le stockage de fichiers et le cache HTTP avec Amazon S3 et Amazon Cloudfront Comprendre le principe d'architecture stateless résiliente basée sur EC2 et les autoscaling group Appliquer le zero downtime deployment avec Route 53 et Beanstalk

### Pour qui ?

- Chefs de projets, architectes, développeurs

## Programme

- Introduction
- Le stockage des données
- Scaling horizontal, architectures résilientes et applications stateless
- Single Page Application et serveur de fichiers
- Un CDN pour le cache HTTP
- Streaming de données et "near real time" data processing
- Le zero downtime deployment

# 56 - Cloud Foundry et Pivotal CF, développement d'applications

## Les objectifs de la formation

- Connaître les approches de développement d'applications "Cloud Native" Appliquer les technologies et outils pour le développement avec Cloud Foundry Utiliser la plateforme Pivotal Cloud Foundry Comprendre les approches de développement et de gestion des applications "as a Cloud"

## Pour qui ?

- CTO, chefs de projets, responsables d'applications, responsables des opérations, architectes techniques, développeurs
-

## Programme

- Applications "Cloud Native"
- Développement d'applications modernes avec Cloud Foundry
- Implémentation de la Plateforme Pivotal Cloud Foundry
- Utilisation de la Plateforme Pivotal Cloud Foundry
- Administration d'applications

## 57 - Blender, s'initier à la création 3D

### Les objectifs de la formation

- Prendre en main l'interface de Blender
- Modéliser et animer des objets en 3D
- Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets
- Gérer l'éclairage et le rendu des objets

### Pour qui ?

- Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études

## Programme

- Interface utilisateur
- Création et modification d'objet
- Conception des matériaux et textures
- UV Mapping et texture Painting
- Gestion de l'éclairage et du rendu
- Compositing
- Moteur physique et particules
- Gestion des animations

## 58 - Blender, maîtriser la création 3D

### Les objectifs de la formation

- Créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus
- Animer un objet via le système des armatures
- Maîtriser les simulations physiques
- Réaliser le montage vidéo de vos animations
- Appliquer des scripts Python sur une modélisation 3D

### Pour qui ?

- Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études

## Programme

- Modélisation avancée
- Le Sculpt Mode
- Matériaux nodaux
- Animation squelettale
- Editeur d'actions non linéaires
- Physique et particules
- Montage vidéo
- Scripting Python

## 59 - Cinema 4D, créer des animations 3D professionnelles

### Les objectifs de la formation

- Modéliser des objets avec Cinema 4D
- Préparer un objet et son maillage
- Habiller un objet avec une texture redéfini ou personnalisé
- Animer en boucle des objets liés
- Mettre en situation des éléments abordés dans différentes scènes

### Pour qui ?

- Architectes, designers, techniciens de l'audiovisuel (monteurs, truquistes vidéo) et infographistes 2D et 3D



## Programme

- L'interface Cinema 4D
- Création et modélisation des objets
- Modification des objets
- Les textures
- Présentation des modules
- Gestion d'éclairage et des caméras
- Gestion du rendu

## 60 - Création vidéo : montage, compression et production DVD

### Les objectifs de la formation

### Pour qui ?

- Journaliste reporter d'image, services Communication et Marketing et toute personne souhaitant avoir une méthode de travail de gestion d'un projet vidéo et du paramétrage de l'encodage

## Programme

- Bases de la vidéo et création d'un projet
- Dérushage des plans et montage
- Raccords, effets, transitions
- Audio, images fixes et logos
- Dynamique link
- Exportations avec Media Encoder
- Création de DVD avec Adobe Encore

# 61 - Final Cut Pro X, les bases du montage vidéo

## Les objectifs de la formation

- Découvrir l'interface graphique, l'espace du travail et l'aide de Final Cut Pro X
- Evaluer les différents formats de vidéo existants
- Réaliser un dérushage et un montage vidéo préliminaire
- Exportation d'une vidéo vers un DVD.

## Pour qui ?

- Toute personne souhaitant s'initier au montage virtuel sur Final Cut Pro X
- Professionnels de l'image (assistants monteurs, monteurs, réalisateurs
- ) ayant pratiqué ou non le montage virtuel

## Programme

- Les principes de base
- L'interface Final Cut Pro X
- Dérushage et montage préliminaire
- Outils complémentaires du montage
- Les fonctions avancées
- L'exportation

# 62 - Réaliser son bilan et construire son nouveau projet professionnel

## Les objectifs de la formation

- Identifier ses compétences actuelles et celles à développer
- Déterminer les typologies de métiers correspondant à ses compétences et à ses goûts
- Distinguer et dépasser les freins à la mise en place de son projet
- Construire et déployer son projet professionnel

## Pour qui ?

- Salariés désireux de faire un point sur leurs compétences, seniors souhaitant anticiper leur seconde partie de carrière, collaborateur des Ressources Humaines, tuteurs amenés à gérer les compétences

## Programme

- La démarche compétences
- Focus sur ses propres compétences
- Construire son projet professionnel
- Lancer son projet professionnel

## 63 - Développer votre créativité

### Les objectifs de la formation

- Identifier les différents types de créativité
- Maîtriser les techniques créatives de production d'idées
- Animer un brainstorming ou une séance créative
- Evaluer et sélectionner les idées produites
- Utiliser les techniques créatives pour résoudre un problème

### Pour qui ?

- Toute personne souhaitant développer sa créativité et sa capacité à résoudre les problèmes pour répondre efficacement aux défis professionnels et personnels

### Programme

- La créativité : comment ça marche ?
- Le "parcours créatif" ou looping
- La boîte à outils des techniques créatives
- Evaluer et trier les idées produites
- Pratiquer la créativité au quotidien
- Repérer et comprendre un problème
- Résoudre le problème

## 64 - Optimiser sa capacité à résoudre les problèmes

## Les objectifs de la formation

- Comprendre les différents styles de pensée
- Utiliser les méthodes adaptées aux problématiques
- Valoriser les styles créatifs de l'équipe pour résoudre les problèmes
- Maîtriser les différentes étapes de résolution de problèmes

## Pour qui ?

- Responsables d'équipes, gestionnaires de projet, managers transverses

## Programme

- Connaître son style de pensée
- Dynamiser les forces créatives d'une équipe pour résoudre les problèmes
- Des méthodes à appliquer
- Favoriser la résolution de problème par l'équilibre des types de pensée

# 65 - Carte mentale, entraînement intensif

## Les objectifs de la formation

- Identifier ses difficultés dans la construction d'une carte mentale
- Perfectionner sa prise de notes
- Valoriser la créativité et la diversité de son équipe par la carte mentale

## Pour qui ?

- Toute personne désirant optimiser son efficacité avec la carte mentale dans un contexte professionnel

## Programme

- Les fondamentaux du Mind Mapping
- La valeur ajoutée des nouvelles formes de prises de notes
- Communiquer avec efficacité grâce à la carte mentale
- Utiliser la carte mentale dans les situations de collaboration

# 66 - Aider son équipe à progresser par le codéveloppement

## Les objectifs de la formation

- Connaître les fondements du codéveloppement : origine, utilité, principes de base, étapes
- Expérimenter la posture de client et de consultant d'un atelier de codéveloppement
- Identifier les bonnes pratiques et les impasses dans l'animation d'un atelier de codéveloppement
- Définir un Plan d'Action Professionnel intégrant le codéveloppement

## Pour qui ?

- Toute personne ayant une fonction managériale hiérarchique ou transverse ou tout professionnel des Ressources Humaines en situation d'accompagnement

## Programme

- Les fondamentaux du codéveloppement
- Expérimenter les 6 étapes de la pratique du codéveloppement
- Animer et superviser un atelier de codéveloppement
- Animer et superviser un atelier de codéveloppement

# 67 - Réaliser des vidéos pour le Web

## Les objectifs de la formation

- Concevoir un projet vidéo de l'idée initiale à la rédaction d'un scénario précis
- Maîtriser les aspects techniques de la réalisation d'une vidéo pour le web
- Filmer et monter une vidéo courte
- Diffuser une vidéo sur différents supports numériques

## Pour qui ?

- Responsables et chargés de communication, community managers et toute personne souhaitant se familiariser avec la réalisation de vidéos pour le web

## Programme

- Concevoir un projet vidéo
- Concevoir un projet vidéo
- Effectuer les prises de vue et de son
- Réaliser un montage vidéo
- Exporter et diffuser une vidéo

# 68 - Final Cut Pro X, les bases du montage vidéo

## Les objectifs de la formation

- Découvrir l'interface graphique, l'espace du travail et l'aide de Final Cut Pro X
- Evaluer les différents formats de vidéo existants
- Réaliser un dérushage et un montage vidéo préliminaire
- Exportation d'une vidéo vers un DVD

## Pour qui ?

- Toute personne souhaitant s'initier au montage virtuel sur Final Cut Pro X
- Professionnels de l'image (assistants monteurs, monteurs, réalisateurs
- ) ayant pratiqué ou non le montage virtuel
-

## Programme

- Les principes de base
- L'interface Final Cut Pro X
- L'interface Final Cut Pro X
- L'interface Final Cut Pro X
- Dérushage et montage préliminaire
- Outils complémentaires du montage
- Les fonctions avancées
- L'exportation

## 69 - Développer ses ventes à l'ère digitale

### Les objectifs de la formation

- Comprendre les nouvelles règles du business à l'ère digitale Identifier les outils et méthodes pour digitaliser efficacement son business Communiquer sur les réseaux sociaux et améliorer son e-réputation Partager les meilleures pratiques en matière de business digital

### Pour qui ?

- Dirigeants d'entreprise, directeurs marketing, directeurs commerciaux, directeurs internet et e-commerce

## Programme

- Comprendre l'évolution du Web, du digital et des règles business
- Communiquer à l'ère digitale
- Tirer profit du Web social
- Vendre à l'ère digitale



# 70 - Réaliser un site Web, pour non-informaticiens

## Les objectifs de la formation

- Savoir préparer et organiser les contenus prévus pour le site
- Comprendre comment élaborer la navigation entre les pages du site Internet
- Maîtriser l'écriture du HTML
- Comprendre et maîtriser la mise en page à l'aide des feuilles de style en cascade (CSS)
- Disposer des bases pour configurer un serveur Web
- Être capable d'enrichir le contenu d'un site (vidéos, liens dynamiques)

## Pour qui ?

- Personnes utilisant la micro-informatique et Internet qui souhaitent concevoir et développer un site web et en assurer la mise à jour

## Programme

- Introduction à internet
- Conception d'un site
- Le HTML
- La mise en page à l'aide des feuilles de style en cascade (CSS)
- Mise en oeuvre et fonctionnalités d'un serveur Web
- Savoir configurer un serveur Web
- La programmation du serveur
- Le traitement des données avec des formulaires de saisie
- Les bases de données relationnelles et le Web
- Comment connecter une page web et une base de données
- Dynamiser et enrichir un site avec JavaScript
- Création de pages web interactives avec l'HTML dynamique (DHTML)
- Ajout d'éléments multimédias

# 71 - Joomla!, créer et administrer un site Web

## Les objectifs de la formation

- Installer et configurer Joomla! sur un serveur Prendre en main l'interface d'administration de Joomla! Créer et mettre en forme le contenu des pages d'un site Joomla! Installer et paramétrer des extensions et des modèles Gérer les utilisateurs d'un site Joomla! Déployer un site Joomla! sur un serveur distant

## Pour qui ?

- Administrateurs, Web masters, développeurs et Web designers

## Programme

- Concepts fondamentaux de Joomla!
- Premiers pas avec Joomla!
- Structure de l'interface d'administration Joomla!
- Créer le contenu des pages Web avec Joomla!
- Gérer les utilisateurs
- Les modèles (templates)
- Enrichir les pages Web avec des extensions
- Administration du site

## 72 - Développement de plugin en Python pour Qgis

### Les objectifs de la formation

- Réaliser un plugin Qgis avec une interface personnalisée

### Pour qui ?

- Salariés, étudiants, demandeurs d'emploi appelés à personnaliser l'environnement QGIS ;
- Développeur souhaitant approfondir le lien entre langage de développement et logiciels S
- I
- G

## Programme

## 73 - Devenir Gaphiste Designer

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac
- Être familiarisé avec le travail sur logiciels simples
- Procédure d'admission des participants: Dossier comprenant un questionnaire (portant sur compétences, savoir-faire acquis, formations, études, objectif professionnel)
- Un entretien (téléphonique ou face à face permettra de valider l'admission

## Pour qui ?

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac
- Être familiarisé avec le travail sur logiciels simples
- Procédure d'admission des participants: Dossier comprenant un questionnaire (portant sur compétences, savoir-faire acquis, formations, études, objectif professionnel)
- Un entretien (téléphonique ou face à face permettra de valider l'admission

## Programme

# 74 - Devenez designer web

## Les objectifs de la formation

## Pour qui ?

- Tout public

## Programme

# 75 - Infographie : Adobe Photoshop Pro CC 2020

## Les objectifs de la formation

- Acquérir les bases essentielles de Photoshop pour redimensionner, recadrer, retoucher les couleurs et les imperfections de vos photos.
- Maîtriser les principaux détourages d'images avec Photoshop.
- Préparer vos visuels pour l'impression ou pour le Web

## Pour qui ?

- Maquettiste, graphiste, opérateur(trice)

## Programme

- COMPRENDRE LES BASES DE L'IMAGE NUMÉRIQUE
- S'APPROPRIER L'INTERFACE DE PHOTOSHOP CC
- GÉRER LES FICHIERS DANS PHOTOSHOP
- COMPRENDRE ET UTILISER LE SYSTÈME DE CALQUES Le calque d'arrière-plan
- UTILISER LES REPÈRES DANS ADOBE PHOTOSHOP
- LES SÉLECTIONS ET LE DÉTOURAGE
- DESSINER DANS PHOTOSHOP
- LES DIFFÉRENTES TRANSFORMATIONS
- LES RETOUCHES AVEC PHOTOSHOP CC
- L'OUTIL FLUIDITÉ
- LA COULEUR DANS PHOTOSHOP
- RETOUCHES PHOTO AVEC PHOTOSHOP
- LES DÉGRADÉS DANS ADOBE PHOTOSHOP

- LE TEXTE
- LES MODES DE FUSION DANS PHOTOSHOP
- LES MASQUES DE FUSION
- LE MASQUE D'ÉCRÊTAGE
- LES FILTRES
- LES OBJETS DYNAMIQUES DANS PHOTOSHOP CC
- LES STYLES DE CALQUE
- LES COUCHES

## 76 - Montage vidéo : Adobe Premiere Pro CC 2020

### Les objectifs de la formation

- Maîtrise du logiciel ADOBE PREMIERE PRO
- Arriver à monter des vidéos

### Pour qui ?

- Chef de projet multimédia, Webmaster, journaliste, technicien vidéo, toute personne amenée à manipuler des fichiers vidéo

## Programme

- LES BASES DE ADOBE PREMIERE PRO
- IMPORTER LES RUSHES ET AUTRES ÉLÉMENTS
- CRÉATION D'UN MONTAGE VIDÉO DANS PREMIERE PRO
- GESTION DE L'AUDIO DANS ADOBE PREMIERE PRO
- TRANSITIONS ET EFFETS DANS PREMIERE PRO
- RENDUS ET EXPORTS AVEC ADOBE PREMIERE PRO

## 77 - ISO 22301 Foundation "Management de la continuité des activités"

### Les objectifs de la formation

- Décrire les concepts, principes et définitions de la gestion de la continuité des activités.
- Expliquer les principales exigences ISO 22301 pour un système de gestion de la continuité des activités (SGCA).
- Identifier les approches et les techniques utilisées pour la mise en œuvre et la gestion d'un SMCA.

### Pour qui ?

- Managers et consultants souhaitant en savoir plus sur la continuité des activités, professionnels souhaitant se familiariser avec les exigences ISO 22301 pour un SMCA, les personnes engagées ou responsables des activités de continuité des activités dans leur organisation et les personnes souhaitant poursuivre une carrière dans la continuité des affaires

## Programme

- Jour 1
- Jour 2

# 78 - Formation - Installer, configurer et dépanner des caméras IP

## Les objectifs de la formation

- Maîtriser les prérequis, méthodes et étapes nécessaires pour une opération d'installation ou de maintenance en VoIP
- Connaître les principales familles de paramètres d'une caméra IP et analogique et la chronologie des réglages
- Connaître les principaux paramètres obligatoires devant être réglés dans une caméra IP (forces et limites d'Onvif)
- Appréhender les réglages d'amélioration, de l'image, les personnalisations possibles de jour et/ou de nuit
- Savoir identifier les logiciels constructeurs, Onvif et les accessoires pour les réglages et les sauvegardes
- Connaître les principales causes de dysfonctionnement en Vidéo IP et les types de résolutions

## Pour qui ?

- Responsables et techniciens d'exploitation ou de maintenance en charge des installations de caméras IP et/ou de leur maintenance

## Programme

- Introduction
- Choix et configuration de la caméra
- Les dysfonctionnements qui peuvent survenir à la première mise en œuvre
- Les pannes en cours d'exploitation



# 79 - Documentation opérationnelle de maintenance

## Les objectifs de la formation

- Établir les besoins de documentation liés à la maintenance des biens.
- Déterminer les formats et le contenu appropriés pour une documentation technique.

## Pour qui ?

- Professionnels de la maintenance cherchant à perfectionner leurs compétences et à accroître l'efficacité de leurs interventions

## Programme

- Gestion des besoins documentaires liés à l'activité de maintenance
- Documentation associée aux équipements, y compris l'inventaire initial (nomenclature)
- Instructions de maintenance et approches fonctionnelles
- Maîtrise du système documentaire de maintenance

# 80 - IA générative pour les managers

## Les objectifs de la formation

- Comprendre l'importance de la gestion du temps dans l'entrepreneuriat.
- Identifier et utiliser des outils d'IA et de no code pour optimiser la productivité.
- Créer des assistants AI personnalisés.
- Rédiger des requêtes efficaces pour maximiser les résultats des moteurs d'IA.
- Comprendre et appliquer les principes du no code pour l'innovation.
- Automatiser les processus pour améliorer l'efficacité dans les tâches répétitives.
- Développer des ébauches de modèles d'affaires et de pitch decks en utilisant des outils d'IA.

## Pour qui ?

- Managers et cadres supérieurs
- Professionnels de différents secteurs

## Programme

- Session 1 : Introduction à la gestion du temps et à l'IA (1 heure)
- Session 2 : Découverte des outils IA innovants (1 heure)
- Session 3 : Création d'assistants AI personnalisés (1 heure)
- Session 4 : Rédaction de requêtes efficaces pour l'IA (1 heure)
- Session 5 : Exploration du no code et de ses possibilités (1 heure)
- Session 6 : Automatisation des processus et application pratique (1 heure)



(+212) 5 22 27 99 01



(+212) 6 60 10 42 56



Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :  
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30  
Casablanca 20340, Maroc