



POWERED BY SIMPLON

Livret d'accueil apprenant.e.s

Sommaire

1 Présentation de la formation	2
Le programme	2
La pédagogie	17
Les horaires	17
Un réseau de fabriques	17
Une insertion professionnelle réussie	18
5 Examens et résultats	19
6 Vos contacts clés	19
Votre chargé.e de promotion	19
Votre formateur.ice référent.e	20
Votre formateur.ice expert.e	20
7 Informations pratiques	21
Modalités d'accès	21
8 Les processus importants pour la formation	21
Présentation de quelques processus importants	21
Questionnaires de satisfaction	21
Enquêtes suivi évolution professionnelle	22
9 Le règlement intérieur	22
Décret du 23 octobre 1991	22
Gestion collective du local	25
Horaires et absences	25
Le respect du matériel	25
10 Des valeurs partagées	26
Excellence	26
Solidarité	26
Hacker spirit #autonomie #débrouillardise #persévérance	26
Pérennité - postérité	26

Ambiance de travail : collaboration et respect	26
La détection des talents	27
11 Prise de connaissance du livret d'accueil	27

1 | Présentation de la formation

Le programme

LE PROGRAMME EN UN COUP D'OEIL

PRAIRIE

(pré-formation)

- Environnement Linux et Unix
- Découverte du langage back-end
- Projet en groupe en langage back-end
- Découverte des langages front-end
- Projet en groupe en langage front-end

INTRODUCTION

- Introduction aux éco-systèmes et aux cultures numériques
- Médiation numérique : animer un atelier d'initiation au code pour des enfants
- Gestion de projet, méthodes agiles et organisation personnelle
- Veille technologique
- Environnement Linux et ligne de commande
- Git et GitHub : versionner son code, collaborer et contribuer à un projet open source
- Licences : présentation de quelques licences open source
- Introduction aux objets connectés et à l'impression 3D

FRONT-END

- HTML et CSS : créer l'aspect visuel d'un site
- Responsive design : créer un site qui s'affiche correctement sur tous les écrans
- UI/UX : créer une interface utilisateur efficiente et une bonne expérience utilisateur
- Qualité et accessibilité web
- SEO : optimisation d'un site pour être bien positionné sur Google
- Bootstrap : collection d'outils utile à la création d'un site/d'une application web

- SASS et Compass : pré-processeur CSS
- JavaScript : ajouter de l'interaction à un site/une application web
- jQuery : faciliter l'écriture de scripts côté client
- Angular : structurer et produire une application web robuste et efficace

BACK - END

(cette partie est liée à des langages, des outils et des frameworks spécifiques)

- Introduction à l'algorithmique
- Algorithmique avancée
- Conception et administration d'une base de données SQL
- Développer un site/une application web
- Tester son site/application web
- Déployer son site/application web
- Sécurité appliquée à la programmation

LANGAGES, OUTILS ET FRAMEWORKS

JAVASCRIPT		PHP	
→ Node.JS		→ PHP	
→ npm		→ Composer	
→ webpack		→ Slim	
→ Express.JS		→ Silex	
→ React		→ Symfony	
→ Heroku		→ Nginx	
→ MongoDB		→ PHP-FPM	

INSERTION PROFESSIONNELLE

- Pitch Your Job : rencontres avec des professionnels
- CV : Reconnaître et réaliser
- Chercher un emploi
- Passer un entretien / des tests de recrutement
- Présenter un projet / la formation

MODULE 0. PRAIRIE

Durée totale : 70h

INTRODUCTION AUX LANGAGES DE PROGRAMMATION

Objectifs

- découvrir l'école, les méthodes, la pédagogie
- revenir sur certaines notions nécessaires à la programmation
- mesurer l'engagement
- identifier les besoins
- transmettre les valeurs de Simplon: solidarité, partage, collaboration
- transmettre l'esprit "Simplon": autonomie, collectif, entraînement, hacker
- présenter plus longuement la structure de la formation (clients, projets par groupe, outils...)
- éviter les surprises et les malentendus

En détail

Introduction aux langages front-end et back-end, des méthodes de travail des développeur.se.s et de certains outils du type Bootstrap ou encore github.

MODULE 1. INTRODUCTION

Durée totale : 161h

INTRODUCTION AUX ÉCO-SYSTEMES ET AUX CULTURES NUMÉRIQUES

Durée : 14h

Objectifs

- Avoir une bonne culture générale du futur environnement de travail des apprenant.e.s
- Appréhender l'environnement de travail et du numérique
- Attiser la curiosité et comprendre les enjeux du numérique aujourd'hui
- Contrôler ses données personnelles

En détail

Introduction aux éco-systèmes numériques (comprendre l'Internet, les périphériques, l'utilisation des données, traces laissées sur Internet, systèmes d'exploitation...), à la cyberculture (histoire de l'informatique, du web, de la programmation, hacker, maker, mouvement type Anonymous...), écosystème des logiciels libres et open source (4 libertés essentielles, valeurs, fonctionnement, contribution), sécurité sur les données personnelles.

MÉDIATION NUMÉRIQUES : ANIMER UN ATELIER D'INITIATION AU CODES POUR LES ENFANTS

Durée : 21h

Objectifs

- Créer du contenu pédagogique adapté
- Se tenir en face d'un public
- Empowerment individuel
- Gestion d'un groupe et d'une classe d'âge

En détail

Introduction à l'animation d'atelier enfants (8-17ans) en classe et en petits groupes, synthétisation des connaissances personnelles, prise en main de la pédagogie learning by doing, présentation des métiers du numérique, sensibilisation aux outils d'introduction à la programmation, gestion d'un groupe.

GESTION DE PROJET, MÉTHODES AGILES ET ORGANISATION PERSONNELLE

Durée : 7h

Objectifs

- S'initier aux méthodes agiles (Scrum, Kanban)
- Planifier le travail
- Optimiser sa productivité (technique Pomodoro)
- Gérer un projet de manière efficiente
- S'organiser personnellement, en groupe
- Maîtriser les outils utiles (Trello, Basecamp)

En détail

Connaissance et mise en pratique des processus de gestion de projets modernes et des processus d'organisation personnelle.

VEILLE TECHNOLOGIQUE

Durée : 3,5h

Objectifs

- Cultiver sa curiosité
- Rechercher et organiser des informations
- Organiser sa veille et maîtriser les outils utiles (Pinboard, Pocket, Feedly, etc.)
- Organiser sa veille à travers les réseaux sociaux (Hootsuite)

En détail

La veille technologique consiste à s'informer de manière systématique sur les techniques et technologies les plus récentes et leur mise à disposition commerciale. Cette activité met en œuvre des techniques d'acquisition, de stockage et d'analyse d'informations à la manière d'une revue de presse.

ENVIRONNEMENT LINUX ET LIGNE DE COMMANDE

Durée : 21h

Objectifs

- Installer Ubuntu
- Découvrir et comprendre Unix
- Maîtriser son environnement de travail

En détail

Maîtrise de l'environnement de travail avec le système d'exploitation open source Ubuntu et découverte des grands principes des systèmes Unix, qui est aujourd'hui très présent dans le milieu professionnel, grâce à sa grande stabilité, son niveau de sécurité élevé et le respect des grands standards, notamment en matière de réseau. Découverte des outils (terminal, ligne de commande, éditeur de texte), des commandes de base.

GIT ET GITHUB : VERSIONNER SON CODE, COLLABORER ET CONTRIBUER À UN PROJET OPEN SOURCE

Durée : 21h

Objectifs

- Compréhension du "versioning"
- Maîtrise de Git
- Création d'un compte GitHub

En détail

La maîtrise de Git et la compréhension du concept de “versioning” de code source est un pré-requis indispensable pour le travail dans une équipe de développement. Ce module explique les différents concepts afférents (versions, branches, synchronisation, etc.) avec une mise en pratique utilisant la plateforme GitHub.

LICENCES : PRÉSENTATION DE QUELQUES LICENCES OPEN SOURCES

Durée : 3,5h

Objectifs

- Comprendre les enjeux des licences
- Savoir quelle licence utiliser pour ses projets

En détail

Ce module revient sur les licences libres et open source les plus courantes et explique plus en détails les caractéristiques de chaque licence : GPL (General Public License), Creative Commons, MPL (Mozilla Public License), Apache, MIT, etc...

Il s'agit de discerner celles qui sont compatibles entre elles, d'évaluer leur degré de proximité et de vérifier sous quelle licence un composant a été publié par son auteur.

INTRODUCTION AUX OBJETS CONNECTÉS ET À L'IMPRESSION 3D

Durée : 70h

Objectifs

- Comprendre les enjeux de l'Internet des Objets
- Découvrir Arduino et le langage C
- Perfectionner sa logique algorithmique et imprimer des objets 3D avec OpenScad

En détail

Découverte des objets connectés au travers de projets concrets sur Arduino et utilisant différents capteurs / composants. Initiation à l'impression 3D et à la modélisation en utilisant OpenScad pour réaliser un petit objet à imprimer.

MODULE 2. FRONT-END

Durée totale : 336h

HTML ET CSS : CRÉER L'ASPECT VISUEL D'UN SITE

Durée : 70h

Objectifs

- Compréhension de l'architecture d'un site web
- Maîtrise du langage HTML5
- Maîtrise de CSS et découverte des possibilités de CSS3

En détail

Apprentissage de la couche "présentation" du web à travers les langages HTML et CSS. Cet apprentissage se fera à travers une mise en application de multiples projets de création de sites web statiques en HTML5 et CSS3 "pur".

RESPONSIVE DESIGN : CRÉER UN SITE QUI S'AFFICHE CORRECTEMENT SUR TOUS LES ÉCRANS

Durée : 21h

Objectifs

- Compréhension des problématiques techniques liées à l'affichage d'un site ou d'une application web sur différents terminaux
- Maîtriser les notions de responsive design et être capable de créer un site responsive

En détail

Comprendre l'état des lieux du web mobile, les orientations et standards en vigueur ainsi que les systèmes et navigateurs. Découvrir toutes les techniques concrètes permettant d'adapter un design sur un terminal nomade actuel et d'optimiser les performances et temps d'affichage.

UI/UX : CRÉER UNE INTERFACE UTILISATEUR EFFICIENTE ET UNE BONNE EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Durée : 14h

Objectifs

- Produire une expérience utilisateur (UX) avec l'application en tenant compte de ses besoins
- Créer des personas et des récits pour piloter la création des interfaces graphiques (UI)
- Exploiter les modèles et les design patterns d'UX pour développer un design fonctionnel

En détail

Comprendre les notions d'ergonomie pour pouvoir conseiller en amont du développement d'une nouvelle application mobile afin d'en assurer l'utilisabilité et le succès, et être capable de développer une interface utilisateur et une expérience utilisateur de qualité.

QUALITÉ ET ACCESSIBILITÉ WEB

Durée : 14h

Objectifs

- Connaître les bonnes pratiques de qualité
- Comprendre la problématique de l'accessibilité numérique pour les personnes handicapées
- Détecter les points forts et les points faibles d'un site
- Acquérir une maîtrise opérationnelle des problématiques liées à l'accessibilité du web
- Savoir utiliser et comprendre les référentiels basés sur WCAG 2.0
- Mettre un site en conformité
- Savoir communiquer et vendre la démarche

En détail

Pouvoir réaliser un site internet c'est une chose, mais cela ne signifie pas pour autant savoir concevoir un site qui réponde à toutes les exigences de qualité, d'accessibilité, de performance et d'ergonomie favorisant son utilisation optimale.

SEO : OPTIMISATION D'UN SITE POUR ÊTRE BIEN INDEXÉ DANS GOOGLE

Durée : 7h

Objectifs

- Comprendre le web sémantique introduit par HTML5
- Consolider la maîtrise de HTML5 et les bonnes pratiques
- Apprendre les bases des techniques du SEO

En détail

Ce module de SEO (search engine optimization) ou optimisation pour les moteurs de recherche donne la possibilité de rentrer plus en profondeur dans la structure d'un site web, en étudiant la manière dont les moteurs de recherche parcourent les sites. Cela permet notamment d'optimiser la visibilité d'un site web.

Les apprenant.e.s seront amené.e.s à utiliser les balises HTML pour rendre une page plus sémantique, améliorer son ergonomie, générer des sitemaps XML et découvrir des outils en lignes tels que Google webmaster Tools.

BOOTSTRAP : COLLECTION D'OUTILS UTILES A LA CRÉATION D'UN SITE / D'UNE APPLICATION WEB

Durée : 21h

Objectifs

- Mettre en place rapidement des interfaces graphiques attrayantes
- Base de design et concept de "grille"
- Comprendre et mettre en application des versions responsive

En détail

Afin d'accélérer la mise en place d'interface web attrayante, le framework CSS Bootstrap est mis en pratique dans plusieurs projets de sites web répondant à des problématiques différentes (blog, dashboard...). Les bases du responsive design (ou site web adaptatif) sont étudiées à cette occasion.

SASS ET COMPASS: PRÉ-PROCESSEUR CSS

Durée : 14h

Objectifs

- Maîtriser les concepts introduits par Sass
- Organiser efficacement leur code
- Penser leurs projets de manière plus atomique
- Mieux cerner des problématiques actuelles liées à l'intégration

En détail

Grâce à Sass et à son framework Compass, les intégrateurs et développeurs web confrontés à des impératifs de productivité et de maintenabilité disposent d'outils pour écrire de façon cohérente leurs feuilles de styles CSS. Le préprocesseur Sass offre un arsenal de fonctions pour la productivité du développeur front-end : code CSS allégé et simplifié lors de la phase de développement, variables, mixins, fonctions, placeholders, concaténation, validation de code à la volée...

JAVASCRIPT : AJOUTER DE L'INTERACTION A UN SITE / UNE APPLICATION WEB

Durée : 70h

Objectifs

- Apprendre les principes de bases de la programmation
- Comprendre les structures de données
- Apprendre le JavaScript
- Dynamiser l'interface d'un site web

En détail

Découverte des grandes bases de la programmation impérative avec JavaScript puis application au web au travers de projets de mini-jeux ainsi que pour la dynamisation d'interface.

JQUERY: FACILITER L'ÉCRITURE DE SCRIPTS CÔTÉ CLIENTS

Durée : 35h

Objectifs

- Perfectionner son apprentissage en JavaScript
- Appréhender l'asynchronisme
- Interagir avec des API en JavaScript

En détail

L'utilisation de frameworks JavaScript permet le développement d'applications front-end avancées et la création d'interactions poussées au niveau utilisateur. L'utilisation des fonctionnalités XHR via jQuery. Ajax donne la dernière brique pour la création d'applications web dynamiques et modernes dans le navigateur.

ANGULAR : STRUCTURER ET PRODUIRE UNE APPLICATION WEB ROBUSTE ET EFFICACE

Durée : 70h

Objectifs

- Maîtriser l'ensemble des concepts cités ci-dessus
- Tester son code
- Structurer son code
- S'imposer une architecture

En détail

AngularJS est un framework JavaScript qui étend le HTML pour le rendre dynamique, et permet de développer ses propres balises et attributs HTML. Ce framework, extensible, pousse vers un développement structuré, en couches. Différents concepts seront abordés tels que MVC (Modèle-Vue-Contrôleur), le data-binding bidirectionnel, l'injection de dépendances, le routing et les tests.

MODULE 3. BACK-END

Durée totale : 315h

INTRODUCTION A L'ALGORITHMIQUE

Durée : 35h

Objectifs

- Reprendre les bases de l'algorithmique classique : parcours, tri, recherche
- Comprendre l'utilité de l'algorithmique dans le développement web
- Développer sa logique
- Se perfectionner en JavaScript

En détail

Après une entrée concrète dans la programmation, il s'agit de poser les bases de l'algorithmique, d'abord en pseudo-code, puis appliqué en Javascript à des exercices classiques.

ALGORITHMIQUE AVANCÉE

Durée : 35h

Objectifs

- Développer sa logique
- Comprendre et utiliser les algorithmes classiques plus avancés
- Créer des algorithmes plus complexes
- Comprendre les problématiques de complexité et d'optimisations.

En détail

Il s'agit de poursuivre l'apprentissage de l'algorithmique en explorant des algorithmes classiques plus avancés (théorie des graphes, méthodes de tri avancés...) et d'introduire les notions de complexité et d'optimisation d'un algorithme.

CONCEPTION ET ADMINISTRATION D'UNE BASE DE DONNÉES SQL

Durée : 35h

Objectifs

- Créer une base de données avec ses tables
- Insérer, modifier, supprimer et requêter des données
- Effectuer des jointures de données
- Comprendre les index et les questions de performance

En détail

Concevoir, mettre en oeuvre et utiliser les bases de données relationnelles, en particulier savoir définir un schéma relationnel à partir d'une modélisation conceptuelle des données et maîtriser le langage SQL.

DÉVELOPPER UN SITE / UNE APPLICATION WEB

Durée : 140h

Objectifs

- Apprendre à développer un site à l'aide d'un framework
- Comprendre le pattern MVC
- Comprendre la compilation des assets
- Comprendre l'intérêt d'un ORM
- Comprendre différents design pattern (helper, concern...)
- Sécuriser une application avec de l'authentification et de l'autorisation

En détail

Lorsqu'on développe un site ou une application web, on se sert généralement d'un framework qui offre de nombreux outils et composants logiciels pour faciliter le développement. Les frameworks sont conçus et utilisés pour modeler l'architecture d'un site ou d'une application web.

TESTER SON SITE / APPLICATION WEB

Durée : 35h

Objectifs

- Écrire des tests unitaires
- Écrire une démo Given When Then (GWT)
- Écrire un test d'intégration répondant à une démo GWT
- Être capable de constater le bon fonctionnement d'une fonctionnalité

En détail

Il s'agit ici de tester! Les apprenant.e.s devront spécifier des tests d'intégration et des parcours utilisateurs. L'écriture des tests unitaires sera mise en application via la méthode TDD.

DÉPLOYER SON SITE / APPLICATION WEB

Durée : 21h

Objectifs

- Comprendre la notion d'environnement
- Configurer les zones DNS
- Travailler sur un serveur distant avec SSH
- Comprendre le cloud
- Mettre en production une application web

En détail

Après avoir conçu un site ou une application web, il faut l'héberger sur un serveur pour pouvoir le/la rendre publique et utilisable. Ce module a donc pour but d'apprendre à maîtriser les outils nécessaires pour configurer et administrer un serveur, et mettre en production un site ou une application web.

SÉCURITÉ APPLIQUÉE À LA PROGRAMMATION

Durée : 14h

Objectifs

- Comprendre les problèmes de l'injection SQL, les failles XSS, etc.
- Prémunir son site/application web contre les attaques

En détail

Il s'agit ici d'aborder les failles permettant l'injection de code. Cette partie sera principalement basée sur deux exemples : les injections SQL basiques et avancées, ainsi que les failles XSS (appelée Cross-Site Scripting) avec les injections de code HTML ou JavaScript.

MODULE 4. INSERTION PROFESSIONNELLE

Durée totale : 28h

PITCH YOUR JOB: RENCONTRES AVEC DES PROFESSIONNELS

Durée : 7h

Objectifs

- Analyser sa situation liée aux sujets de la formation, l'emploi et des qualifications professionnelles.
- Comparer différents métiers, qualifications et parcours de professionnels des métiers du numérique.
- Définir son projet professionnel individuel.

En détail

Ce module fait l'objet d'interventions de professionnels tout au long de la formation. Des rencontres sont organisées régulièrement pour permettre aux apprenant-e-s de mieux analyser le monde dans lequel ils vont être amenés à évoluer.

CV : RECONNAÎTRE ET RÉALISER

Durée : 7h

Objectifs

- Analyser et exprimer à l'écrit ses choix de formations et de parcours professionnels antérieurs.
- Reconnaître et réaliser un CV synthétique.
- Mettre en avant à l'écrit ses qualifications professionnelles et qualifications sociales afin de favoriser l'employabilité.

En détail

Ce module a pour objectif de permettre à l'apprenant d'apprécier et de définir ce qui correspond aux attentes métier de réalisations d'un CV synthétique et exprimant clairement le parcours professionnel, les formations.

CHERCHER UN EMPLOI

Durée : 3,5h

Objectifs

- Utiliser les outils nécessaires permettant l'accès à l'emploi.
- Détecter des opportunités professionnelles.
- Participer à des actions (présence à des réunions thématiques, réponse à des offres d'emploi, ...) et des rencontres facilitant l'employabilité (événements, meet-up, ...).

En détail

Ce module fait l'objet d'une découverte des différents outils et services en ligne qui permettront à l'apprenant·e de trouver un emploi mais également de détecter des offres correspondantes aux expériences et qualifications de chacun·e.

PASSER UN ENTRETIEN / DES TEST DE RECRUTEMENT

Durée : 7h

Objectifs

- S'exprimer synthétiquement au sujet de son parcours de formation.
- S'exprimer synthétiquement au sujet de son parcours professionnel.
- S'exprimer synthétiquement au sujet de ses qualifications techniques et qualifications sociales.

En détail

Ce module a pour objectif de faire pratiquer et de favoriser l'employabilité des apprenant·e·s lors d'entretiens et tests de recrutement. À l'issue de cette séquence les apprenant·e·s auront expérimenté par des mises en situations plusieurs types d'entretiens d'embauches.

PRÉSENTER UN PROJET / LA FORMATION

Durée : 3.5h

Objectifs

- Exprimer des idées synthétiquement pour se faire comprendre et convaincre.
- Analyser une réalisation
- Définir une situation problème et en déduire une action corrective
- Justifier la méthodologie de résolution.
- Décrire les actions correctives

En détail

Cette séquence de la formation a pour objectif de faciliter les situations auxquelles les apprenant·e·s auront à présenter à l'oral un projet technique, une réalisation ou encore leur parcours de formation. Ils seront en mesure à l'issue de ce module de s'exprimer synthétiquement sur les thèmes évoqués.

La pédagogie

La pédagogie BeCode.org (par Simplon.co) repose sur **une pédagogie par projets** et sur une **pédagogie active**, c'est à dire sur :

- ▶ des apports théoriques liés à la mise en pratique
- ▶ des apprenant.e.s qui sont moteur des apprentissages (reverse mentoring, learning by doing)
- ▶ un co-apprentissage (projets collectifs, encouragement de l'entraide)

Elle est également centrée sur l'adaptation aux apprenant.e.s :

- ▶ une équipe pluridisciplinaire : expertise technique et pédagogique et chargé du suivi socio-professionnel
- ▶ des rendez-vous pédagogiques individuels réguliers
- ▶ ateliers de soutien
- ▶ des simulations d'entretiens
- ▶ ouverture des espaces de travail en dehors des temps de formation
- ▶ rétrospective formateur.rice.s (bilan hebdomadaire avec le groupe)

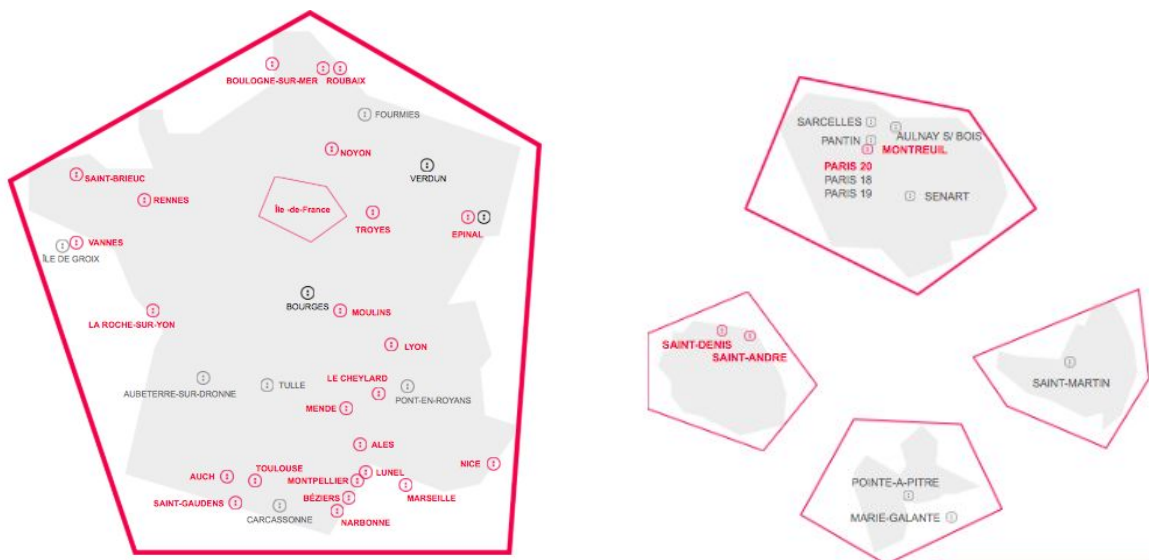
Les horaires

Ouverture des locaux : du lundi au vendredi, de 8h30 à 17h30

Horaires de la formation : du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00

Un réseau de fabriques

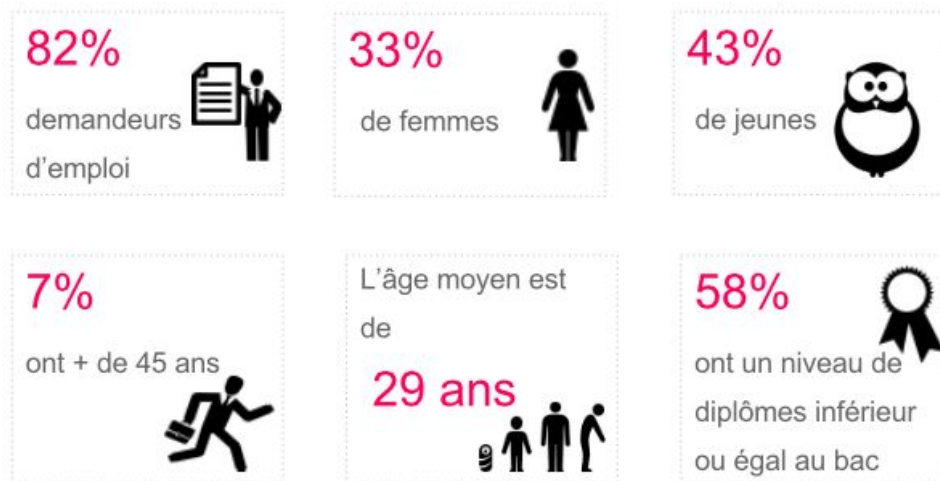
La formation BeCode.org fait partie du réseau de fabriques Simplon.co.



Légende : en rose les fabriques 2016-2017, en gris les fabriques 2017, en noir les classes inversées

En Avril 2017 ce sont plus de 1019 apprenant.e.s qui ont été formé.e.s ou qui sont en cours de formation.

Chiffres clé sur le profil des simplonien.ne.s ¹



Une insertion professionnelle réussie

A l'issue de la formation les apprenant.e.s peuvent prétendre à un poste de développeur.se Web junior.

Selon l'étude de juillet 2016, sur un peu plus de 300 apprenant.e.s, les résultats sont les suivants:

Que deviennent les simplonien.ne.s 3 mois après leur formation ? ²

78%

de sorties positives



54%

occupent un poste qui a trait à des compétences numériques



18 670 €

de rémunération brute annuelle (hors stage et formation)



4%

de décrochage



5 | Examens et résultats

La réalisation de projets individuels ou collectifs permettra de valider ou non certaines compétences techniques, à travers des évaluations formatives, qui auront lieu tout au long du parcours.

Par ailleurs, à l'issue de la formation, les apprenant.e.s devront:

- ▶ rédiger un dossier professionnel
- ▶ préparer une présentation, à projeter, du projet
- ▶ réaliser un projet de mise en situation professionnelle

6 | Vos contacts clés

Votre chargé.e de promotion

Bérénice, Daubie

0470/20.49.86

b.daubie@bruxellesformation.be

Votre chargé.e de promo est votre **interlocuteur.trice “emploi”** et votre **interlocuteur.trice “formation”**. Vous pouvez le / la solliciter pour :

- ▶ l’insertion professionnelle,
- ▶ l’accompagnement vers l’emploi,
- ▶ les évènements liés au numérique et au développement Web,
- ▶ des éventuels problèmes financiers ou personnels

Votre formateur.ice référent.e

Emily Marghella
emily@becode.org

Votre formateur.ice référent.e est **votre principal interlocuteur.trice “formation”**. Vous pouvez le solliciter pour :

- ▶ la pédagogie,
- ▶ les contenus de formation (exercices, projets, planning...)

Votre formateur.ice expert.e

Eric Mangitukwa
eric@becode.org

Votre formateur.ice expert.e est également un **interlocuteur.trice “formation”**. Il / elle peut être sollicité.e sur :

- ▶ la pédagogie,
- ▶ les contenus très précis de formation (exercices, projets, planning...)

7 | Informations pratiques

Modalités d’accès

La formation a lieu au 152 Rue des Goujons
1070 Anderlecht

- ▶ Train/Métro/Bus : Gare du Midi

8 | Les processus importants pour la formation

Présentation de quelques processus importants

- ▶ Un **ordinateur, un chargeur** vous seront remis lors de l'entrée en formation, si vous en avez besoin. Ce matériel est un emprunt, il devra d'une part, faire l'objet d'un enregistrement dans la base de données prévue à cet effet et d'autre part, être restitué, le dernier jour de la formation, à BeCode.org à la fin de votre formation.
- ▶ Une **feuille de présence** nominative devra être signée tous les jours. Ce seront les formateur.ice.s référent.e.s qui distribueront ces fiches
- ▶ Plusieurs **entretiens individuels** sont obligatoires : un entretien au moment de l'entrée en formation qui aura pour objectif d'en savoir plus sur votre parcours de vie. D'autres entretiens auront lieu (tous les mois ou tous les deux mois) ; ils auront pour but de préparer au mieux à la vie professionnelle.

Questionnaires de satisfaction

Parce que nous veillons à améliorer en permanence nos formations et à garantir qu'elles répondent aux mieux à vos attentes et besoins, une **enquête de satisfaction** est réalisée à mi-parcours et à la fin de la formation.

Les questionnaires vous seront remis par le / la formateur.ice référent.e ou le / la chargé.e.de promotion et les réponses seront traitées de manière anonyme.

Les retours de l'enquête à mi-parcours de la formation pourront être discutés lors d'une réunion d'échange organisés par le chargé de promotion, les formateur.ice référent.e et les délégués.

Enquêtes suivi évolution professionnelle

Afin de suivre au mieux votre insertion dans le monde professionnelle, nous réalisons **5 enquêtes** : à l'entrée de la formation et ensuite après la fin de la formation à 3 mois, 6 mois, 12 mois, et 24 mois.

Ces questionnaires sont courts, et ne vous demanderont pas plus de 10 minutes de votre temps. Les données sont traitées de manière anonyme et vos informations personnelles ne

sont pas diffusées. Plus vous êtes nombreux à répondre et plus les résultats sont significatifs.

Ces enquêtes servent à :

- ▶ Mesurer votre insertion dans le monde professionnel après la formation ;
- ▶ Vous contacter en cas de besoin pour vous proposer des missions, selon votre projet professionnels et vos disponibilités ;
- ▶ Assurer la pérennité de la formation, en communiquant et en mettant en avant les résultats de ces enquêtes.

Pour que la vie soit agréable à BeCode.org, certaines règles doivent être respectées par tous. Elles concernent la gestion collective du local, les horaires, le respect du matériel et la gestion avec l'extérieure.

Au-delà du règlement légal, d'autres règles doivent être appliquées pour une meilleure vie commune.

Gestion collective du local

Le local est géré par l'ensemble des individus qui l'occupent. Une personne en charge de l'entretien vient trois fois par semaine, elle s'occupe de la propreté globale : poussière, aspirateur... Ce n'est en aucun cas à elle de jeter les déchets dans les poubelles, etc...

- ▶ Je lave ma vaisselle
- ▶ Je jette mes déchets dans les poubelles adéquates.
- ▶ Je veille à jeter mes produits périmés entreposés dans le réfrigérateur
- ▶ Je vide régulièrement le panier à bouteilles en verre dans les poubelles adaptées

Horaires et absences

- ▶ Je respecte les horaires de formation de 9H00 à 12H30 et de 13H30 à 17H00 sauf en cas de contraintes particulières et justifiées (rendez-vous par exemple)
- ▶ Je respecte les temps de pause (10 min et 1H pour le déjeuner)
- ▶ J'informe et justifie mon absence en envoyant un mail à l'avance

Sanctions

Un des objectifs de la formation est de professionnaliser les apprenant.e.s. En d'autres termes, les apprenant.e.s devront se comporter comme s'ils / elles intégraient une entreprise. Ainsi chaque absence ou retard doit être justifiée. Si ce n'est pas le cas, les sanctions suivantes seront mises en oeuvre:

- ▶ Trois retards non justifiés seront comptabilisés comme une absence
- ▶ Trois absences entraîneront une convocation en entretien individuel
- ▶ Six absences non justifiées entraîneront une exclusion définitive

Le respect du matériel

- ▶ Je fais attention au matériel que l'on me prête
- ▶ Si un dysfonctionnement apparaît j'en informe l'équipe
- ▶ Je m'engage à restituer le matériel emprunté en bon état

La gestion avec l'extérieur

BeCode.org est situé dans un espace collectif où des entreprises résident. Il est nécessaire de les respecter.

- ▶ Je jette mes mégots dans les pots situés à cet effet près de la porte d'entrée
- ▶ Je ne jette pas autre chose que mes mégots dans ces mêmes pots

10 | Des valeurs partagées

Intégrer BeCode.org est un engagement dans une formation intensive. C'est aussi rejoindre une communauté et un écosystème ; celui du numérique au sens large et de l'innovation sociale. Voici quelques principes qui jalonnent le parcours pédagogique des simplonien.ne.s.

Excellence

La première promotion de Simplon.co est celle qui aura structuré les bases d'une initiative vouée à s'étendre et à toucher de plus en plus de monde au fur et à mesure de ses avancées.

Donner le meilleur de soi-même ne concerne pas que l'avenir et les résultats personnels des apprenant.e.s, mais aussi l'exemple qu'ils / elles pourront incarner par la suite pour les nouvelles générations.

Solidarité

Simplon.co a pour objet de mettre en contact et en synergie des personnes motivées par l'entraide, le partage et la bienveillance. Les simplonien.ne.s doivent donc faire preuve de bonne volonté dans la démarche d'aider les autres et de partager les charges de travail de manière équitable.

Hacker spirit #autonomie #débrouillardise #persévérance

Dans la pratique du développement Web, nul ne doit être freiné par un problème qui peut être résolu.

La plupart des développeur.se.s Web ont appris en toute autonomie, à force de curiosité, de persévérance et de volonté de résoudre des problèmes avec la meilleure logique possible. L'objet de Simplon.co est de faciliter au maximum l'apprentissage d'une discipline qui pourrait être apprise en autonomie complète, afin d'en accélérer les résultats, mais aussi de favoriser un environnement d'échange propice au gain en efficacité.

Pérennité - postérité

Afin que Simplon.co puisse remplir ses engagements de reporting en tant qu'entreprise sociale et solidaire, les simplonien.ne.s s'engagent à répondre à des enquêtes de suivi à l'entrée de la formation, trois mois, six mois, douze mois et vingt-quatre mois après la fin de cette dernière.

De même, ils / elles s'engagent à faire preuve de bonne volonté dans leur réponse aux sollicitations de témoignage dont ils pourraient faire l'objet, et à faire leurs meilleurs efforts pour prendre des simplonien.ne.s en stage et à les employer en priorité en fonction de leurs besoins.

Ambiance de travail : collaboration et respect

Les simplonien.ne.s s'engagent à participer à des activités liées à leur formation qui les feront monter en compétence sur des aspects connexes à cette dernière, essentielles pour intégrer le marché de l'emploi.

A proximité des groupes qui travaillent en silence et dans la concentration, chacun doit veiller à maintenir une ambiance de travail le plus calme et silencieuse possible.

La détection des talents

Le Web et quelques domaines du numérique reposent autant sur des connaissances techniques que des savoir-faire généraux tels que la logique, l'esprit d'analyse, la capacité à savoir chercher efficacement sur Internet, la persévérance, la patience, l'aptitude à collaborer sur le mode du projet, la créativité, etc.

Pour cette raison, Simplon.co examine tout particulièrement la motivation et les aptitudes des candidats lors de sa sélection.

Il n'y a aucun pré-requis en termes d'âge, de diplôme, d'expérience professionnelle ou de situation socio-économique. SIMPLON.CO ouvre le sourcing à toute personne intéressée à s'engager dans un parcours vers un métier du numérique, quels que soient son âge, son niveau, sa situation et son lieu de vie.



Livret d'accueil apprenant.e.s

Prise de connaissance du livret d'accueil

Je soussigné.e reconnaît avoir pris connaissance et avoir rempli le livret d'accueil le 18 Avril 2017, lors de mon entrée en formation.

PRÉNOM NOM

Signature

