

## ANNEXE 2: PROGRAMME DU PARCOURS ISOSET

Axes	Modules	Volume horaire(Heure)	Cours	Chapitres
Projet	Démarche Projet	70	Cours	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction à la démarche projet</li> <li>Les services qui participent à un projet informatique</li> <li>Les étapes d'un projet informatique</li> <li>Les documents d'un projet informatique</li> <li>Planification</li> <li>Les réunions</li> <li>Les jargons de projet informatique</li> </ul>
	Méthode Agile	70	Cours 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>La gestion de projet agile</li> <li>La conception d'un projet agile</li> <li>La gestion du processus d'élaboration de projet</li> <li>Les astuces agiles</li> <li>Guide du projet agile</li> </ul>
			Cours 2	L'agile en pratique
Métier	Assurance / Banque / Finance	50	Cours	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'assurance vie</li> <li>Les produits d'assurance</li> <li>Les types de contrat</li> <li>La maturité des contrats</li> <li>Les supports</li> <li>Les options de gestion</li> <li>L'arbitrage</li> <li>Le rachat</li> <li>Le versement</li> <li>L'arbitrage</li> <li>La durée d'un contrat d'assurance vie</li> <li>La fiscalité</li> <li>La finance</li> </ul>
	e-Commerce		Cours	Introduction au e-Commerce
	Grande Distribution		Cours	Introduction à la Grande Distribution

Technique	Algorithmique	70	Cours	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Algorithmique</li> <li>Les variables</li> <li>Lecture et Écriture</li> <li>Les tests</li> <li>Les boucles</li> <li>La boucle pour</li> <li>Les tableaux</li> <li>Les fonctions</li> <li>Les fonctions personnalisées</li> </ul>
	Shell Niv. 1	50	Cours 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction à Shell</li> <li>Commandes Unix indispensables</li> </ul>
	Modélisation	50	Cours 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction à la modélisation base de données relationnelle</li> <li>Commencer à modéliser</li> <li>Définir les relations</li> <li>Créer les tables</li> <li>Optimiser les relations</li> <li>Modèle conceptuel de données (MCD)</li> <li>Modèle logique des données (MLD)</li> <li>Modèle physique des données (MPD)</li> </ul>
			TP	Travaux pratiques avec l'outil PowerAMC
		50	Cours 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction à l'UML</li> <li>Modélisation d'une base de données avec UML</li> <li>Modéliser avec le diagramme de classes d'UML</li> <li>Comprendre les clés primaires et étrangères</li> <li>Mettez en œuvre les différents types de relations à l'aide des clés étrangères</li> <li>Modélisez le domaine fonctionnel</li> <li>Utilisation du reverse engineering</li> <li>Les fondamentaux des bases de données relationnelles</li> <li>La normalisation dans les bases de données</li> <li>Utiliser un dictionnaire de données dans une BD</li> </ul>
			TP	Travaux pratiques avec l'outil PowerAMC

	SQL	90	Cours	<p>Les fondamentaux de SQL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction et outils</li> <li>Instruction SELECT</li> <li>Fonctions et opérateurs</li> <li>SELECT avancé</li> <li>Sous-requêtes et regroupements</li> <li>Mise à jour de données</li> </ul>
			TP	Développement de requêtes SQL
	Les fondamentaux de Java 7	200	Cours	<p>Les fondamentaux de Java 7</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les généralités sur Java</li> <li>Les fondements de Java</li> <li>Les types primitifs et exécution de code Java</li> <li>Le code objet en Java</li> <li>La généralisation-spécialisation ou héritage</li> <li>Les interfaces de Java</li> <li>Les exceptions en Java</li> <li>Les collections Java</li> <li>Les classes Java</li> <li>Le système de fichiers Java</li> <li>Intégration graphique avec Swing</li> </ul>
			TP	Travaux pratiques - Développement
	JAVA ANDROID	400	Cours 1	<p>Découverte du développement d'application</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'environnement de développement Android</li> <li>L'interface utilisateur</li> <li>Les layouts</li> <li>Les ressources, les styles et les thèmes des layouts</li> <li>La programmation des interactions</li> <li>Les activités</li> <li>L'action bar</li> <li>La publication de l'application</li> </ul>
			Cours 2	<p>Atelier pratique avec Android GPS, MapKit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Initialiser le projet Google Maps V2</li> <li>Dessiner sur Google Maps</li> <li>Interagir avec Google Maps</li> <li>Aller plus loin dans l'Atelier GPS, MapKit</li> </ul>

			<b>Cours 3</b>	Atelier pratique avec Android Bluetooth, NFC, Wifi Transférer des données via NFC Transférer des données via Bluetooth Transférer des données via Wifi Direct
			<b>Cours 4</b>	Atelier pratique avec Android Widget lock screen, home screen Créer un widget Interagir avec le widget
			<b>TP</b>	Travaux pratiques - Développement

<b>Communication</b>	<b>Communication</b>	<b>160</b>	<b>Cours</b>	Introduction aux techniques de la communication Présentation de projet Prise de parole devant un public Animation de réunion
	<b>Étude de Cas</b>		<b>Pratique</b>	Étude de cas : Projet 1 Étude de cas : Projet 2 Étude de cas : Projet 3