

General Assembly

STUDENT CODE OF CONDUCT

France

 **GENERAL ASSEMBLY**



Student Code of Conduct

Paris Campus
2024

TABLE OF CONTENTS

Our Story	3
Mission and Objectives	3
Approvals	3
Programs	3
Admission Policy and Procedure	4
Course Descriptions and Objectives	6
Academic Policies	17
Student Services	23
Cancellation, Drop Out & Related financial Terms	25
Tuition and Fees	28
Appendix A	28
Appendix B	29
Appendix C	30



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

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

Our Story

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

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

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

Mission and Objectives

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

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

Approvals

General Assembly France is a training organisation registered in France under the number 11 75 52056 75 (this registration does not constitute State approval).

Programs

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



Bootcamps

- Software Engineering Bootcamp
- User Experience Design Bootcamp

Short Courses

- User Experience Design
- Digital Marketing
- Product Marketing
- Data Analytics
- Python Programming

Admission Policy and Procedure

Entrance Requirements and Enrolment Dates

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

General Assembly offers regular training sessions: on average, four training sessions per year. For dates and fees, please consult our website or contact our Admissions team.

Required Equipment

All General Assembly students are required to have their own access to a laptop* to bring to each class session.

- For Software Engineering Bootcamp (SEI), a Mac laptop is required. Windows is not supported in this course at this time. In general, we only recommend students set up a Linux or a dual-boot system (Ubuntu) if they are already competent and experienced to run those operating systems (expert level). Because the configurations of these systems can vary widely and curriculum will only be taught through a Mac OS, our instructors cannot guarantee or be expected to resolve technical issues for a non-Mac OS.
- For the other courses, PC and Mac laptops are allowed. Mac is preferred but not required, as instructors will be using Mac laptops and may not be able to provide as much support with certain technical issues to students using PCs.
- When the course is remote, their own access to a webcam, headphones, and good access to the internet are required.

** It must be no more than four years old and able to run the most recent operating system, updated prior to starting the course.*

Admissions Procedure

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

Step 1

After you submit an application, we review it.



Step 2

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

Step 3

A Readiness Test and/or Admission Task (if applicable to your chosen course), and/or checking the prerequisite of level if needed (diploma or experience track).

Step 4

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

Step 5

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

Course	Course-Specific Admissions Requirements
Software Engineering Bootcamp	Complete an Admission Task on: <ul style="list-style-type: none"> • Basic HTML, CSS, and JavaScript Experience.
User Experience Design Bootcamp	An Admission Task

When the course is delivered in English:

The course also recommends a good level of English proficiency (for non-native speakers, a CEFR level of B2 or a TOEFL score of 90 is recommended). Check this [self-assessment grid](#).

An online English placement test must be taken.

Step 6

Upon acceptance, your admission representative will give students a copy of the "Statement of Student Rights to review. In order to enrol, all students must sign an enrolment contract. A copy of the completed contract will be given to the student upon enrolment.

Admissions Deadline

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



Admission Denials

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

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

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

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

Course Descriptions and Objectives

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

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

Short Courses

Data Analytics Short Course

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks

Your final project will be the subject of an evaluation by an instructor, at the end of the session.

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of data analytics by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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



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

- **Unit 1: Exploring Data With Excel (10 hours)**

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

- **Unit 2: Managing Data With SQL (18 hours)**

Query, aggregate, and manage data stored in databases.

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

Contextualise and communicate data analysis with dashboards, visualisations, and presentations.

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

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

Digital Marketing Short Course

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of digital marketing by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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

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

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



- **Unit 1: Objective-First Marketing (4 hours)**
Topics covered include: the Objective-First Framework; developing a campaign strategy; and single-, multi-, and omni-channel marketing.
- **Unit 2: Customer Insights (4 hours)**
Topics covered include: customer personas and empathy maps.
- **Unit 3: Social Media (4 hours)**
Topics covered include: ad campaigns, target customer groups, and performance analysis.
- **Unit 4: Paid Search (4 hours)**
Topics covered include: optimal bidding types for paid search campaigns.
- **Unit 5: SEO and Content Strategy (4 hours)**
Topics covered include: search engines, SEO goals, and research keywords.
- **Unit 6: Google Analytics (4 hours)**
Topics covered: data platform, Google Analytics, conversion funnel, and UTM codes.
- **Unit 7: Measurement (4 hours)**
Topics covered include: attribution in optimisation and the pros and cons of different models.
- **Unit 8: Testing (4 hours)**
Topics covered include: A/B tests for Facebook, Ads, and websites.
- **Unit 9: Email (4 hours)**
Topics covered include: ESP and CRM data and personalised email campaigns.
- **Unit 10: Digital Advertising (4 hours)**
Topics covered include: data collection, cookies, and ads.

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

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

Product Management Short Course

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks

Your final project will be the subject of an evaluation by an instructor, at the end of the session.

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of product management by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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



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

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

- **Unit 1: Introduction to Product Management (4 hours)**
Discover the role of product management and its varied responsibilities during each phase of the product development cycle.
- **Unit 2: Understanding Your Customer (4 hours)**
Get to know the customer development process and distill user research into key findings.
- **Unit 3: Defining Product Features (4 hours)**
Conduct a competitive analysis to achieve product-market fit.
- **Unit 4: Defining Product Designs (4 hours)**
Identify different methods of wireframing and discover approaches to usability testing.
- **Unit 5: Communicating Your Idea (4 hours)**
Develop messaging and presentation best practices.
- **Unit 6: Planning for Execution (4 hours)**
Explore product roadmaps and common tools for tracking key metrics.
- **Unit 7: Agile (4 hours)**
Get to know various development methodologies and common Agile terminology.
- **Unit 8: Tech for PMs (4 hours)**
Communicate with web developers to manage resource constraints.
- **Unit 9: Stakeholder Management (4 hours)**
Develop communication strategies for dealing with different stakeholders.
- **Unit 10: Presentation (4 hours)**
Gain an overview of the PM job market and identify potential growth paths.

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

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



Python Programming Short Course

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of Python programming by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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

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

- **Unit 1: Programming and Python Fundamentals**

Topics covered include: an introduction to programming with variables.

- **Unit 2: Control Flow**

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

- **Unit 3: Object-Oriented Programming**

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

- **Unit 4: Common Python Troubleshooting**

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

- **Unit 5: Intermediate Python**

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

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

Data science topics covered include: an introduction to Python for data science, pandas introduction, data visualisation, plotting with pandas, and pandas best practices. Web application topics covered include: an introduction to Python for web development, Flask, Flask routing, Flask templates, and Flask requests.

- **Unit 7: Python Project**

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

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

- Understand and apply programming fundamentals and Python basics.
- Build a Python program and incorporate increasing complexity.
- Explain the basics of object-oriented programming.
- Troubleshoot Python code.
- Add scripting, modules, and APIs to Python programs.



- Leverage Python skills in the context of data science or web applications.

User Experience Design Short Course

Subject hours: 40 hours / 1 or 10 weeks

Your final project will be the subject of an evaluation by an instructor, at the end of the session.

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of UX design by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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

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

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

- **Unit 1: Design Process (4 hours)**

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

- **Unit 2: Rapid Prototype (10 hours)**

Topics covered include: user research and prototyping.

- **Unit 3: Hi-Fidelity Prototype (14 hours)**

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

- **Unit 4: Refine (4 hours)**

Topics covered include: onboarding and behaviour change.

- **Unit 5: Presentation and Next Steps (8 hours)**

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

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

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



Bootcamp programmes

Software Engineering Bootcamp

Subject hours: 480 hours / 12 weeks (full-time, blended learning, remote)

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of web development by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

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

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

Subject	Subject Title	Total
Unit 1	Front-End Development	160
Unit 2	Full-Stack Development	120
Unit 3	Front-End Frameworks	104
Unit 4	API's and Full-Stack Development	96
TOTAL		480

You can find more details about this program, the content, and the training modality, as well as the support for each training day, by [clicking on this link](#).

- **Unit 1: Front-End Development**

Subject Hours: 160 hours

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

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



- **Unit 2: Full-Stack Development**

Subject Hours: 120 hours

Prerequisites: Unit 1

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

- **Unit 3: Front-End Frameworks**

Subject Hours: 104 hours

Prerequisites: Unit 2

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

- **Unit 4: API's and Full Stack Development**

Subject Hours: 96 hours

Prerequisites: Unit 3

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

By the end of this course, students will know:

- How to code web pages using Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), and JavaScript.
- Programming fundamentals and software engineering best practices.
- Version control and collaborative software development with Git and GitHub.
- How to develop full-stack applications with in-demand technologies such as Ruby on Rails, Python with Django, and Express with Node.js.
- How to build full-stack applications by leveraging common design and architectural patterns like model-view-controller (MVC) and Representational State Transfer (REST).
- How to safely model and store data in SQL and NoSQL databases.
- How to consume and integrate third-party application programming interfaces (APIs) in an application.
- Front-end web application development with modern JavaScript frameworks such as React.
- How to deploy applications to the web via cloud-based hosting.
- How to implement common data structures encountered in technical interview situations, such as Linked Lists and Trees.
- How to solve algorithm challenges and analyse the computational complexity of algorithms using Big O notation.

The Software Engineering Bootcamp is a blended learning course.



Here are the three learning phases:

Live Instruction (2 x 1h30 per day)

Students start the day with the whole cohort and the teaching team reviewing concepts, reviewing the day's work and answering questions. This is a key moment to set the tone for the day and identify students who need additional support.

The lead instructor gives the schedule for the day and decides whether to give a live course or to redirect the students to assisted practice.

Supported Practice (2 x 2h30 hours per day)

- *Video instruction (online)*: lessons recorded by instructors can be viewed (via an LMS platform — Thought Industries), paused, referenced and re-visited (40-60% of content delivery).
- *Workplace-Based Problem*: focusing on real-life professional issues, these workshops provide an immediate context for students to apply their new knowledge and skills. These workshops prepare beginners and non-tech strivers for an agile environment. A problem will be presented to students with instructions to follow. Teamwork is required to complete the workshop followed by feedback and discussion.
- *Just-In-Time Support*: During the assisted practice, instructors and teacher assistants are available to answer questions about the lessons, solve problems or assist with projects. The teaching and technical team can be reached via Slack and Zoom.

Independent Work (about 2 hours per day - after the course)

After a day of lessons, practical problems and collaboration, students are ready to start working independently — reinforcing key concepts and applying the skills they have learned during the day. Teacher assistants are available after normal class hours to provide support.

In addition to regular support during the day, the instructional team carries out a daily 30-minute review at the beginning and end of the day in order to ensure that the problems reported have been dealt with on a technical and/or pedagogical level, that the questions or queries raised have been answered, and that all the important notions have been assimilated.

User Experience Design Bootcamp

Subject hours: 480 hours / 12 weeks (full-time, on-campus, remote)

Pre-work: Get up to speed on the fundamentals of product design by completing a series of self-paced preparatory lessons via our online learning platform, myGA (<https://my.generalassemb.ly>). Your access will be given after enrolment (there is no additional charge for pre-work).

Course Description: We are constantly surrounded by user experiences — from elevator buttons to the latest mobile app. Each and every one of these experiences has been designed with a great deal of thought devoted to



how we interact with objects, find information or exchange ideas. At the same time, we're also surrounded by unique problems, struggles, and needless complexity — all of which can be solved by great design.

A user experience designer is able to think outside the realm of what's "possible" in order to create experiences that both address the needs of customers and bring them joy and delight. This requires a great deal of empathy, imagination, and skill. Our User Experience Design Bootcamp is designed to have students living and breathing user experience design. Made up of sessions delivered by top practitioners, portfolio-building workshops, and events that immerse students in the UX community, UXDI was made for those who are seriously looking to enter the world of user experience.

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

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

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

- **Unit 1: UX Foundations**

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

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

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



- **Unit 2: UI Foundations**

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

Prerequisites: Unit 1: UX Foundations

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

- **Unit 3: Design Iteration and Development**

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

Prerequisites: Unit 2: UI Foundations

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

- **Unit 4: Working with a Product Team**

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

Prerequisites: Unit 3: Design Iteration and Development

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

- **Unit 5: UX in the Real World**

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

Prerequisites: Unit 4: Working with a Product Team

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

- **Unit 6: UX Career Planning**

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

Prerequisites: Unit 5: UX in the Real World

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

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

- Identify and implement the most effective methods of user research to gain a deeper understanding of what users want and need.
- Leverage the tenets of information architecture to organise content for the greatest user benefit.
- Use interaction design techniques to craft a dynamic digital product that behaves intuitively.
- Apply the fundamentals of visual design to bring delight and function to users.
- Conduct usability testing to make product experiences more accessible for diverse user populations and environments.
- Utilise the fundamentals of HTML and CSS to create a webpage and have a better understanding of working with developers.
- Produce design documentation to articulate design decisions to clients and stakeholders.



- Use industry-standard digital design tools to generate wireframes and prototypes.
- Evaluate business requirements and technical constraints, and employ product management techniques to design products that can be successfully launched.
- Work within a design system and team of fellow designers and programmers to solve business challenges and address user needs, creating polished, functional products and prototypes.
- Understand the basics of service design to advise stakeholders on how to change operating procedures and workflows to deliver on new product experiences.

Academic Policies

Whether face-to-face or online, our active pedagogy is based on a project-based approach. Indeed, the learner carries out professionalising projects. These projects are based on real cases from the business world and from our partner companies. The objective is to make the student an actor in his learning. They develop their learning and skills through the realisation of concrete productions. Indeed, this project approach places the student in a problem-solving situation, thus participating in the learning process. Based on these professional projects, the student puts into practice, during the implementation or study of concrete cases taken from the business world, the necessary skills acquired during the training.

To carry out the projects, the student relies on :

- **An expert instructor** in the field. He/She brings theoretical knowledge and basic skills, as well as the implementation of activities to practise in the group. This contribution can take place on our premises, in person or remotely (by videoconference). Our trainer takes care to put the student in a situation of exploration, formalisation or conceptualisation for example;
- **A tutor/teacher assistant** whose role is to accompany, during individual sessions, each learner in the realisation of his/her final project and thus personalise his progress;
- **Practical work (Homework)** proposed throughout the training in order to realise, step by step, the deliverables and thus, to mobilise its assets and skills in a progressive way. This work can be done individually or in groups, depending on the subject;
- **Online courses**, on our myGA (<https://my.generalassemb.ly>) platform (animated PPT, videos, quizzes, Dash code editor), in order to acquire the necessary skills independently and at your own pace. The platform is accessible 24/7 during the training period;
- **A collaborative exchange space** (Slack) where students can exchange and collaborate online, throughout the training (7 days a week, 24 hours a day), but also afterwards, as alumni (former students).

Evaluation Methods for Short Courses

To validate the training, the student must:

- Attest to his/her attendance at the training sessions.
- Complete and present your final project in front of the trainer. To certify that the student has mastered all of the targeted skills, he/she must obtain a minimum score of 66%.



If these two conditions are met, the student will receive a certificate of completion.

Evaluation Methods for Bootcamp Courses

To validate the training, the learner must :

- Attest to his/her attendance at the training sessions.
- Complete and present the projects in front of the instructor. To certify the mastery of all the targeted skills, a score of at least 66% for each of the training projects must be obtained.

The respect of these two conditions gives access to the validation of the course and its certificate of completion.

Homework

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

Hours

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

Standards of Progress

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

1. Maintain consistent attendance as outlined in the Attendance section below. A passing grade in attendance will be given to students with no more absences than the amount allowed, which varies by program.
2. Receive a passing grade on all course projects and complete any assigned assessments as applicable. A minimum score of 66% must be reached to pass a project. General Assembly does not have a cumulative final test or examination required for the completion of any of the courses. A statement will be furnished to students regarding satisfactory or unsatisfactory progress.
3. Tuition must be paid in full by the end of the course to receive a certificate of completion unless other arrangements have been made with your Admissions representative before the course starts.

Upon successfully meeting all of the course requirements, students will receive a certificate of completion.

Grading System

Students are graded on an academic grading system. Incomplete grades are final. A minimum score of 66% must be reached to pass a project.

Grade	Definition
4.0	Exceeds expectations



3.0	Meets expectations
2.0	Does not meet expectations
1.0	Incomplete

Unsatisfactory Academic Progress

General Assembly does not provide a probation option. If a student does not meet the requirements as stated above in the Standards of Progress policy, they are dismissed from the program. Students dismissed for unsatisfactory academic progress may reenter General Assembly subject to approval by the regional director.

Attendance

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

A class meeting is defined as the instructional hours provided on one calendar day. Students who miss more than the excused absence policies outlined below for the type of course they are taking may be withdrawn (please refer to the Cancellation, Drop Out & Related Financial Terms in this document).

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

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

Bootcamp Courses

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



Short Courses

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

In the event that the student does not attend all classes with no valid absence reasons, the sponsor (Pôle Emploi, OPCO, the employer) may no longer finance the remaining courses hours even after they have received prior acceptance. In that case, as defined in the Enrolment Agreement, the remaining course hours will be charged to the student in such a way that General Assembly does not suffer any prejudice linked to the non-attendance of students.

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

Leave of Absence Policy

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

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

Transfer

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

Make-Up Work

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

Extensions

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



Completion

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

Student Rights

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

Student Conduct and Dismissal

General Assembly is a community of learners. Should a student be disruptive to the community, they may be asked to leave. Examples of disruption include, but are not limited to, aggression or threats toward other students, instructors, or staff; illegal activities conducted or discussed on or around campus; the failure to observe classroom or campus conduct standards set forth by instructors or staff; or other behaviour identified as disruptive to the learning environment of other students by instructors or staff. Students may also be withdrawn for academic violations, per General Assembly's Cancellation, Drop Out & Related Financial Terms below.

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

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



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

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

Hygiene and Health

According to the French Act of 4 August 1982, students must comply with the health and safety measures set out by the rules of that institution or company. Depending on the location, these will be provided to students either during the admissions process or after the completion of their first class.

Equal Opportunity

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

The students who seek accommodations related to a disability should contact our Admissions team and their France Representative - AGEFIPH (<https://www.agefiph.fr/personne-handicapee>).

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

Diversity and Inclusion Values Statement

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

At General Assembly, we are inclusive. We celebrate and welcome diversity unbound by social hierarchies, and collectively work to foster mutual respect, empathy, and common cause. We provide welcoming spaces for growth conversation and empowerment on our campuses and strive to build greater cultural competence within



our community. We also commit to supporting opportunities beyond our walls to promote access, break down barriers, and empower future generations of leaders in the tech industry.

Accessibility

GA provides access to its courses for people with disabilities. Please contact our Admissions team and France Representative to discuss your needs and learn how we could support you throughout your learning journey. General Assembly provides reasonable accommodations to individuals who desire to participate in our educational programs.

Student Services

Academic Advising

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

Housing

General Assembly does not provide student housing.

Employment Assistance

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

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

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

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

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

General Assembly cannot and does not guarantee employment or salary.



Student Records

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

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

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

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

Internal Grievance Procedure

1. The student will request a meeting with the instructor responsible for the course to discuss the complaint verbally. If not resolved at this level, the student will proceed to the next action.
2. The student will submit a completed written complaint to the administrator, using the following contact information:

Manager - Student Operations
paris@generalassemb.ly

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

3. The student will submit a completed written complaint to the regional director, using the contact information: paris@generalassemb.ly. The regional director will arrange a meeting with the student within seven days of receipt of the written complaint (which should include the administrator's response



with recommended solutions and the student's objections or comments regarding these solutions).

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

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

External Grievance Procedure

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

Cancellation, Drop Out & Related financial Terms

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

General Assembly reserves the right to cancel or postpone a course date or to change a course location at any time due to circumstances unrelated to the student. If this happens you will be entitled, at your discretion, to attend the course at the proposed later date, or to receive a full refund of any course fees if you have already paid but did not attend the course on the original date and/or location.

General Assembly's Right To Cancel

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

- Misconduct: for example, if you display threatening, abusive or dangerous behaviour towards us or any of our staff or personnel, then we reserve the right to refuse to allow you to continue taking the course. In such circumstances, we additionally reserve the right to prevent you from taking any course in the future if we feel that is necessary for the protection of our staff or personnel;
- Failure to abide by the rules and regulations;
- Failure to complete the pre-work required for course participation;
- Failure to maintain satisfactory progress;
- Failure to attend class for three class meetings or more without prior approval;
- Failure to meet financial obligations to General Assembly.
- Any cause beyond its reasonable control, including an act of war, acts of God, earthquake, flood, embargo, riot, sabotage, labour shortage or dispute, governmental act, failure of the internet, or pandemic, epidemic, or disease outbreak known collectively as "Force Majeure."

In such circumstances, potential refunds and outstanding tuition fees are determined in accordance with the



Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy stated below.

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

Right to Withdraw Period

Students have the right to cancel the course of instruction, without any penalty or obligation 14 days before class begins.

Student's Right to Cancel

Students may drop out of the course at any time after 14 days specified in the Right to Withdraw" Period (above) and potential refunds and payments of outstanding tuition fees are determined in accordance with the Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy stated below.

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

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

Refund & Collection of Outstanding Tuition Fees Policy

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

Refunds are determined based on the excess of fees the student has paid to General Assembly less the financial obligation. If there is a shortfall, there will be no refunds and students will need to pay the difference in course fees.

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

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

Reciprocally, if the money received from the student is inferior to the value of the program completed up to the



last day of student attendance, the student will be under an obligation to pay to General Assembly the prorated tuition corresponding to the value of the program that was not already paid for.

Damages Clause ("clause pénale")

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

This Damages clause will not apply if the student drops out due to force majeure.

Payment Policy

Fourteen days after signing an enrolment agreement, the student makes a first payment. This sum cannot be greater than 30% of the price due by the student. If applicable, the payment of the balance, borne by the student, is staggered according to the attached payment schedule. All payments are due before the end of the course.

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

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

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

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

Third-Party Sponsor Payment Policy

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

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

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

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



allowed until current sponsorships are paid in full. A student cannot enrol in future courses or receive a certificate of completion until all charges on their account are paid in full.

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

Tuition and Fees

All the prices below include VAT.

Course	Tuition
Data Analytics (short course)	€3,500
Digital Marketing (short course)	€3,500
Product Management (short course)	€3,500
Python Programming (short course)	€3,500
Software Engineering Bootcamp	€9,000
User Experience Design (short course)	€3,500
User Experience Design Bootcamp	€9,000

Appendix A

Locations

General Assembly - Bivwak!
 3, rue Rossini
 75 009 Paris
 France

paris@generalassemb.ly



Appendix B

Student Expulsion Policy

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

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

In case of funding by the operator for public funds (State, Region, OPCO, or the enterprise itself...), we need to inform them when we expel a student to stop the funding.

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

1. Academic Dishonesty – students may be subject to expulsion at the sole discretion of General Assembly for academic dishonesty. Academic dishonesty is any word, action, or deed performed alone or with others for the direct or indirect intention of providing an unfair advantage or benefit to self or other student(s) including: a. cheating b. plagiarism c. unapproved collaboration d. alteration of records e. bribery f. lying g. misrepresentations.

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

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

The Code Of Conduct will be accessible through the email sent by the Admission Team and can be consulted on this page: <https://generalassemb.ly/regulatory-information> (France)

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

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



6. Attendance – students who do not achieve the required attendance as stated in the section ‘Academic Policies - Attendance’ are subject to expulsion.

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

Appendix C

Faculty Listing

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

Instructor	Course / Topic	Degree	Institution	Years of Experience
Bruce BENZAKEN	Digital marketing	Master degree - Management and entrepreneurship	ESCP Europe	4 years
Joseph CAVE	UX Design	Engineering degree	ESIEE Paris	12 years
Sabine CONDIESCU	UX Design	UX Design Master	Laval University (Canada)	7 years
Camille JAN	Developpement Web, DevOps, IT	Master degree - Computer science	EPITECH' Université Pierre et Marie Curie	11 years
Ivan LELLOUCH	Product Management	Master degree - Information sciences Master degree - Telecommunication and engineering	IMT Atlantique	10 years
Juned MOHAMMAD	Data Analytics and Data Science	Master degree - Applied and engineering physics, Master degree - Strategy and management of international business	ESSEC Business school Technical University of Munich Grenoble INP - PHELMA	8 years



Règlement Intérieur Des Étudiants

Campus de Paris
2024

Table des matières :

Notre histoire	32
Mission et objectifs	32
Statut	32
Types de formation	33
Politique et procédure d'admission	33
Descriptions des programmes	36
Modalités pédagogiques et d'évaluation	49
Services aux étudiants	55
Politique d'annulation, d'abandon et conditions financières	57
Frais de formation	59
Annexe A	60
Annexe B	60
Annexe C	62



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

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

Notre histoire

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

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

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

Mission et objectifs

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

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

Statut

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



Types de formation

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

1. Des formations courtes dites (40h) pour permettre de monter en compétences et maintenir ses compétences
 2. Des formations longues appelées Bootcamp (480h) pour se reconverter ou accéder à un métier.
- Toutes ces formations sont disponibles en présentiel dans nos campus, ou à distance, en classe virtuelle.

Formations longues - Bootcamp

- Software Engineer Bootcamp (Développeur Web)
- UX Design Bootcamp

Formations courtes (montée en compétences)

- UX Design
- Digital Marketing
- Product Management
- Data Analytics (Analyse des données) (Data Analysis)
- Python Programming (Programmation en Python)

Politique et procédure d'admission

Conditions et dates d'inscription

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

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

Matériel requis

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

- Pour la formation Software Engineering Bootcamp (Développeur Web), un Mac est exigé pour suivre la formation. Windows (PC) ne peut pas être pris en charge pour le moment dans cette formation. En général, nous recommandons aux étudiants de configurer un système Linux ou un système à double amorçage (Ubuntu) que s'ils sont déjà compétents et expérimentés pour utiliser ces systèmes d'exploitation (niveau expert requis). Étant donné que les configurations de ces systèmes peuvent varier considérablement et que le programme ne sera enseigné qu'au moyen d'un système d'exploitation Mac, nos formateurs ne peuvent garantir la résolution des problèmes techniques liés à un système d'exploitation autre que Mac.



- Pour les autres formations, les étudiants peuvent participer à la formation avec un PC ou Mac. Il est toutefois recommandé d'avoir un ordinateur portable de type Mac (plus adapté au domaine du graphisme, UX Design, etc) mais cela n'est pas obligatoire.
- Pour les formations en ligne (Live Online), une webcam, des écouteurs ainsi qu'une bonne connexion à Internet est en plus nécessaire.

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

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

Procédure d'admission

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

- **Étape 1**

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

- **Étape 2**

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

- **Étape 3**

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

- **Étape 4**

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

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

- **Étape 5**

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

Intitulé de la Formation	Conditions d'admission spécifiques aux formations (pré-requis)
---------------------------------	---



Software Engineer Bootcamp	<ul style="list-style-type: none">• Bases en HTML, CSS et JavaScript• Réaliser un travail préparatoire "Admission task"
UX Design and UX Designer Bootcamp	Réaliser un travail préparatoire "Admission task".

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

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

- **Étape 6**

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

Date limite d'admission

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

Refus d'admission

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

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

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

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



Descriptions des programmes

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

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

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

Les programmes dits Formations Courtes

Data Analytics - Formation Courte (*Analyse de la donnée*)

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

Votre projet final fera l'objet d'une évaluation par un formateur expert, et ce en fin de session.

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

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

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

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

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



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

Contenu de la formation :

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

Digital Marketing - Formation Courte

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

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

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

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

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



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

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

Contenu de la formation :

Unité 1	Marketing axé sur l'objectif (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Définir des objectifs marketing : le framework axé sur l'objectif ; - Élaborer une stratégie de campagne de marketing mono, multi et omni-canal.
Unité 2	Les clients cibles (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des personas et cartes d'empathie.
Unité 3	Médias sociaux (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir une première campagne publicitaire, - Définir les clients cibles et analyser les performances.
Unité 4	Référencement payant (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Optimiser ses campagnes grâce au référencement payant
Unité 5	Indicateur de mesure (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Définir des indicateurs et identifier les avantages et inconvénients des différents modèles.
Unité 6	Tests (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les types de testing : A/B testing pour Facebook, Ads et les sites Web.
Unité 7	E-mails et CRM (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les principes de bases sur les données ESP et CRM, ainsi que les campagnes par e-mail personnalisées.
Unité 8	Publicité en ligne (4 heures)	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier comment effectuer une collecte de données, les cookies et les publicités.

Product Management - Formation Courte

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines



Votre projet final fera l'objet d'une évaluation par un formateur expert, et ce en fin de session.

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

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

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

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

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

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

Contenu :

Unité 1	Maîtriser les bases du Product Management (4 heures)	- Découvrir le cycle de développement du produit digital et identifier les responsabilités d'un Product Manager.
Unité 2	Identifier les besoins et usages de son client / utilisateur (4 heures)	- Se familiariser avec le processus de développement client. Effectuer des recherches utilisateurs et analyser les résultats clés. - Créer des personas



Unité 3	Définir les fonctionnalités du produit (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Effectuer une analyse concurrentielle pour vous ajuster le produit au marché
Unité 4	Créer un prototypage (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Identifier différentes méthodes de wireframing- Créer des wireframe et effectuer des tests utilisateurs.
Unité 5	Communiquer ses idées (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Développer des bonnes pratiques de communication et de présentation visuelle (PowerPoint) .
Unité 6	Planifier l'exécution (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Créer une roadmap produit, définir les Objectifs et Key results (OKR)- Prioriser le backlog et rédiger les user stories
Unité 7	Découvrir les cérémonies des méthodes Agiles (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Découvrir les différentes méthodologies de développement et la terminologie Agile commune.- Identifier les cérémonies agiles et leur utilité
Unité 8	S'initier au Développement web et sa culture (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Communiquer avec les développeurs Web pour gérer les contraintes de ressources
Unité 9	Communiquer auprès des parties prenantes (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Développer des stratégies de communication pour traiter avec différentes parties prenantes.
Unité 10	Découverte du marché et insertion (4 heures)	<ul style="list-style-type: none">- Découvrir le marché du PM et identifier les pistes de croissance potentielles.

Python Programming - Formation Courte (*Programmer en Python*)

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

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

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



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

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

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

Contenu :

Unité 1	Principes fondamentaux de la programmation et Python	- Maîtriser les concepts de base de la programmation avec des variables.
Unité 2	Flux de contrôle	- Manipuler les notions de : flux de contrôle, la comparaison logique, les conditions booléennes, les listes et les opérations de liste, les boucles for et while, ainsi que les fonctions et les arguments fonctionnels.
Unité 3	Programmation orientée objet	- Appliquer les concepts de bases à la programmation orientée objet, aux dictionnaires, aux ensembles, aux classes et aux variables d'instance de classe, ainsi qu'à l'héritage.
Unité 4	Dépannage commun avec Python	- Appliquer les actions autour de la portée variable, les principes et techniques de débogage, et les variables intermédiaires.
Unité 5	Les fonctionnalités avancées de Python	- Manipuler Python intermédiaire, les entrées/sorties de fichiers, l'entrée utilisateur, l'abstraction de code (itertools, compréhension de liste), les modules et les bibliothèques, ainsi que les API.
Unité 6	Introduction aux applications Web ou à la science des données	- Data Science abordés : une introduction à Python pour la science des données, une introduction à l'outil Pandas, la visualisation des données, le traçage avec Pandas et les bonnes pratiques avec Pandas.



		<ul style="list-style-type: none">- Les sujets d'applications Web abordés : une introduction à Python pour le développement Web, Flask, le routage Flask, les modèles Flask et les demandes Flask.
Unité 7	Projet	Les étudiants mettront en pratique leur acquis en réalisant un projet final construit pas à pas au cours de la formation.

UX Design - Formation Courte

Durée : 40 heures / 1 ou 10 semaines

Votre projet final fera l'objet d'une évaluation par un formateur expert, et ce en fin de session.

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

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

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

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

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

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



Contenu :

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

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

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

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

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

Les programmes dits "Bootcamp"

Software Engineering Bootcamp (Développeur web/full stack)



Durée : 480 heures sur 12 semaines (temps plein, multimodale, à distance)

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

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

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

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

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

Contenu :

Unité 1	Développement front-end 160h	- Explorer les concepts de base de la programmation applicables à tous les langages et découvrir à quoi ressemble la vie quotidienne d'un développeur professionnel.
Unité 2	Développement full stack 120h	- Apprendre à créer des applications Web full stack, en approfondissant vos connaissances en développement orienté client et côté serveur.



		<ul style="list-style-type: none">- Développer son répertoire de langages de programmation et commencer à coder en collaboration.
Unité 3	Frameworks front-end 104h	<ul style="list-style-type: none">- Identifier les capacités qui distinguent les ingénieurs logiciels des codeurs, notamment la capacité à planifier, écrire, tester, déployer et lancer une application complète à l'aide d'une technologie de pointe- Déployer des frameworks frontaux robustes et modernes (React, Angular ou Ember) sur lesquels sont construites des plateformes puissantes- Incorporer de nouveaux modèles dans l'architecture frontale, y compris les comportements personnalisés, les modèles côté client et la liaison des données, la validation des formulaires et la gestion de l'état- Exploiter les gestionnaires de paquets et les outils de construction régulièrement utilisés par les ingénieurs professionnels- Explorer les structures de données et se familiariser avec les modèles de conception
Unité 4	API et développement full-stack 96h	<ul style="list-style-type: none">- Identifier davantage de bibliothèques, de cadres et d'outils back-end qui intègrent de puissantes technologies front-end comme AJAX (Asynchronous JavaScript asynchrone et XML)- Intégrer des API tierces dans des sites web et des applications- Implémenter une authentification basée sur un jeton et des comptes externes (par exemple, médias sociaux, OAuth)- Organiser des flux de travail d'équipe efficaces avec Git et GitHub- Explorer les techniques avancées de débogage, de test et de documentation- Utiliser les structures de données, y compris les listes chaînées, les piles et les files d'attente, les ensembles et les arbres

Vous pouvez trouver plus de détails sur ce programme, à savoir le contenu, la modalité de formation ainsi que le support pour chaque journée de formation, [en cliquant sur ce lien](#).

La formation Software Engineering, Développement full stack, se déroule en blended learning ou apprentissage mixte.

Voici les 3 phases d'apprentissage :

La formation Bootcamp Software Engineering, Développement full stack, se déroule en blended learning ou apprentissage mixte.



Voici les 3 phases d'apprentissage :

Enseignement en live (2 x 1h30 par jour)

Les apprenants commencent la journée avec l'ensemble de la cohorte et de l'équipe pédagogique qui passe en revue les concepts, revoit le travail de la journée et répond aux questions. Il s'agit d'un moment clé pour donner le ton de la journée et identifier les apprenants qui ont besoin d'un soutien supplémentaire.

Le formateur principal donne le déroulé de la journée et décide de dispenser un cours en live ou de rediriger les apprenants en pratique assistée.

Pratique assistée (2 x 2h30 par jour)

- *Enseignement vidéo (en ligne)* : via une plateforme LMS (Thought Industries), des leçons enregistrées par les formateurs peuvent être visionnées, mises en pause, référencées et re-visualisées (40-60% de la diffusion du contenu).

- *Atelier de pratique professionnelle* : axés sur des questions professionnelles réelles, ces ateliers fournissent un contexte immédiat permettant aux apprenants d'appliquer leurs nouvelles connaissances et compétences. Ces ateliers permettent de préparer les débutants et les néophytes en technologie à un environnement agile. Un problème sera exposé avec des instructions à suivre. Un travail en équipe est nécessaire pour compléter l'atelier qui sera suivi d'un retour d'information et d'une discussion.

- *Support pédagogique et technique* : pendant la pratique assistée, les formateurs et les assistants pédagogiques sont disponibles pour répondre à des questions sur les leçons, régler des problèmes ou assister sur les projets. L'équipe pédagogique et technique est joignable via les outils Slack et Zoom.

Travail en autonomie (environ 2 heures par jour - post-formation)

Après une journée de cours, de problèmes pratiques et de collaboration, les apprenants sont prêts à débiter leur travail en autonomie - en renforçant les concepts clés et en appliquant les compétences acquises au cours de la journée. Des assistants pédagogiques sont disponibles après les heures de cours normales pour vous fournir un soutien.

En plus du suivi régulier durant la journée, l'équipe pédagogique fait un bilan quotidien en début et en fin de journée de 30 minutes afin de s'assurer que les problèmes signalés ont été traités sur un plan technique et/ou pédagogique, les questions ou interrogations soulevées ont trouvé des réponses, que toutes les notions importantes ont bien été assimilées.

User Experience Design Bootcamp

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

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



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

Un UX Designer est capable de penser au-delà de ce qui est « possible » afin de créer des expériences qui répondent aux besoins des clients et leur apportent de la joie et du plaisir. Cela nécessite beaucoup d'empathie, d'imagination et de compétence. Notre formation est conçue pour permettre aux étudiants d'acquérir toutes les compétences nécessaires au métier d'UX Designer. Composé de sessions animées par les meilleurs experts, d'ateliers de construction de portfolio et d'événements qui plongent les étudiants dans la communauté de l'expérience utilisateur, cette formation a été conçue pour ceux qui cherchent sérieusement à entrer dans le monde de l'UX Design. Cette formation complète préparera les étudiants à penser comme un UX Designer et à aborder les problèmes de manière stratégique afin de créer la prochaine génération d'excellentes applications, sites Web et produits numériques.

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

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



Contenu :

Unité 1	Fondamentaux sur l'expérience utilisateur - UX 80h (28 heures de cours, 52 heures de laboratoire)	Développer des connaissances de base sur la méthodologie de l'expérience utilisateur. Explorer l'ensemble du processus de conception, de la recherche au test, en passant par le design thinking et le prototypage rapide en tant que concepts clés.
Unité 2	Fondamentaux sur l'interface utilisateur - UI 180h (30 heures de cours, 50 heures de laboratoire)	Découvrir comment apporter plaisir et fonctionnalité aux utilisateurs en combinant les univers de l'expérience et de l'interface utilisateur. Concevoir des écrans, des pages et des éléments visuels permettant aux utilisateurs d'interagir de manière intuitive avec les produits
Unité 3	Itération de conception et développement 80h (26 heures de cours, 54 heures de laboratoire)	Approfondir la méthodologie d'expérience utilisateur de base pour améliorer son apprentissage. Développer et appliquer tout le processus de conception de la recherche utilisateur, de l'idéation, du prototypage, de la conception d'interaction, de la conception d'interface et des tests de convivialité.
Unité 4	Collaborer avec une équipe produit 80h (30 heures de cours, 50 heures de laboratoire)	Apprendre à travailler dans un environnement de développement agile Collaborer avec les Product Manager et Développeurs. Développer ses compétences afin pour construire son portfolio
Unité 5	Appliquer vos compétences UX dans le monde réel 120h (24 heures de cours, 96 heures de laboratoire)	Transformer le point culminant de ses compétences en design en un engagement client professionnel. Les étudiants travaillent avec des clients du monde réel pour réaliser des recherches en expérience utilisateur et des conceptions d'application, de site Web ou de produit dans un sprint de conception de trois semaines.
Unité 6	Planifier votre carrière en UX Design 40h (13 heures de cours, 27 heures de laboratoire)	Explorer les bases de la conception de services, de la conception des opérations et de la direction de la conception pour conseiller les parties prenantes sur la façon de modifier les procédures d'exploitation et les flux de travail afin d'offrir de nouvelles expériences de produit. Développer son profil professionnel afin de construire son CV et débiter en tant que UX Designer sur le marché du travail.

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



Modalités pédagogiques et d'évaluation

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

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

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

Modalités d'évaluation des formations courtes (formation continue)

- Pour valider la formation, l'étudiant devra :
 - Attester de son assiduité aux séances de formation
 - Réaliser et soutenir le projet final face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, un score de minimum de 66% doit être obtenu..

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

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

Pour valider la formation, l'étudiant devra :

- Attester de son assiduité aux séances de formation
- Réaliser et soutenir les projets face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, un score de min. 66% pour chacun des projets de la formation doit être obtenu



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

Travaux Pratiques / Devoirs / Projets

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

Heures

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

Normes de progrès

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

Pour valider la formation, les étudiants doivent :

1. Réaliser et soutenir les projets face au formateur. Pour attester de la maîtrise de l'ensemble des compétences visées, vous devez obtenir un score de min. 66%.
2. Être assidu aux sessions de formation (règle définie dans la section Assiduité ci-dessous). En fonction des programmes, l'étudiant sera considéré comme assidu s'il ne dépasse pas le nombre d'absence autorisé par programme.

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

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

Système de notation

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

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



Progression pédagogique insatisfaisante

General Assembly ne prévoit pas de session de rattrapage.

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

Présence

Les enseignants notent la présence 15 minutes après le début du cours et 15 minutes avant la fin du cours. Tout étudiant qui arrive en cours avec plus de 15 minutes de retard sera marqué comme en retard, et tout étudiant qui n'est pas présent 15 minutes avant la fin du cours sera marqué comme ayant fait un départ anticipé. Trois arrivées tardives et/ou départs anticipés constituent une absence.

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

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

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

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

Formations longues dites 'Bootcamp'

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



Formations courtes

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

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

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

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

Politique d'absence

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

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

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

Transfert

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

Travail de rattrapage

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



Prolongations

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

Attestation de réussite

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

Droits des étudiants

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

Conduite de l'étudiant et renvoi

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

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

Les étudiants doivent traiter tous les membres du personnel et les autres étudiants avec respect et dignité. Un étudiant surpris en train de tricher ; de détruire délibérément les biens de l'école ; de fréquenter l'école sous



l'influence de drogues illicites et récréatives et/ou de l'alcool ; ou d'avoir un comportement perturbateur, insubordonné, turbulent, obscène, vulgaire ou irrespectueux peut être renvoyé et interdit de réinscription à une autre formation. Les étudiants renvoyés pour cause de conduite perturbatrice et/ou irrespectueuse ne seront pas ré-admis chez General Assembly. Avant de sanctionner ou de renvoyer un étudiant pour infraction à la conduite des étudiants, le directeur régional doit fournir à l'étudiant une description écrite de l'infraction et de la mesure disciplinaire, ainsi que lui donner une possibilité raisonnable de répondre et/ou de demander des informations supplémentaires auprès du Campus.

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

Hygiène et santé

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

Égalité des chances

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

Les étudiants qui cherchent des aménagements liés à un handicap doivent contacter le directeur régional du Campus souhait et peuvent également s'adresser à l'AGEFIPH (<https://www.agefiph.fr/personne-handicapee>).

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

Nos valeurs de diversité et d'inclusion

Chez General Assembly, nous prônons la diversité.

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



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

Chez General Assembly, nous prônons l'inclusion

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

Accessibilité aux personnes en situation de handicap.

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

Services aux étudiants

Conseils pédagogiques

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

Logement

General Assembly ne fournit pas de logement étudiant.

Aide à la recherche d'emploi

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



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

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

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

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

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

Dossiers d'étudiants

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

Ces dossiers comprendront les éléments suivants :

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



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

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

Procédure de règlement des réclamations

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

Politique d'annulation, d'abandon et conditions financières

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

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

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

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

- Mauvaise conduite : Si vous manifestez un comportement menaçant, abusif ou dangereux à notre égard, ou vis-à-vis de notre personnel, nous nous réservons le droit de refuser de vous permettre de continuer à suivre le cours. Dans de telles circonstances, vous n'aurez droit à aucun remboursement des frais payés, et nous nous réservons le droit de vous empêcher de suivre une formation à l'avenir si nous estimons que cela est nécessaire à la protection de notre personnel.
- Non respect du règlement
- Non respect des pré-requis exigés pour l'entrée formation
- Non assiduité à la formation, dont à minima 3 sessions ou plus, sans demande d'accord d'absence
- Non respect des modalités et échéance de paiement
- Toute cause échappant à son contrôle raisonnable, y compris les actes de guerre, les catastrophes naturelles, les tremblements de terre, les inondations, les embargos, les émeutes, les sabotages, les pénuries de main-d'œuvre ou les conflits du travail, les actes gouvernementaux, les pannes d'Internet, les pandémies, les épidémies ou les épidémies, collectivement dénommés "cas de force majeure".

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



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

Abandon par l'étudiant

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

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

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

Politique de remboursement et frais annexes

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

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

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

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

Politique de paiement

Après un délai de rétractation légale de 14 jours suite à la signature d'un contrat de formation professionnelle continue, l'étudiant effectue un premier paiement qui ne peut dépasser 30% du coût total. Le cas échéant, le paiement du solde, à la charge de l'étudiant, est échelonné selon le calendrier de paiement joint au contrat. Tout paiement est dû avant la fin de la formation.

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



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

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

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

Politique de financement par un tiers

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

Les conditions suivantes s'appliquent :

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

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

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

Frais de formation

Nos tarifs incluent la TVA (20%).

Intitulé de la formation	Prix TTC
Data Analytics (formation courte)	3 500€
Digital Marketing (formation courte)	3 500€



Product Management (formation courte)	3 500€
Python Programming (formation courte)	3 500€
Software Engineering Bootcamp	9 000€
User Experience Design (formation courte)	3 500€
User Experience Design Bootcamp	9 000€

Annexe A

Lieux de formation

General Assembly - Bivwak!
3, rue Rossini
75 009 Paris

paris@generalassemb.ly

Annexe B

Politique d'expulsion des étudiants

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

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

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

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



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

1. Malhonnêteté académique

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

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

2. Frais de non paiement

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

3. Code de conduite

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

Ce Code de Conduite / ce Règlement Intérieur des Etudiants sera accessible par le biais du courriel envoyé par l'équipe d'admission et peut être consulté sur cette page : <https://generalassemb.ly/regulatory-information> (France).

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

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

5. Échec de la formation

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

6. Assiduité

Les étudiants qui ne respectent pas l'assiduité minimum requise conformément à la politique de de notre organisme et de nos campus (voir chapitre 'Modalités pédagogiques et d'évaluation - Présence') sont soumis à l'expulsion.

7. Harcèlement ou discrimination



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

Annexe C

Liste des formateurs experts.

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

Formateur	Formation dispensée ou sujet d'expertise	Diplôme	Etablissement	Année d'expérience
Bruce BENZAKEN	Digital Marketing	Master Management and Entrepreneurship	ESCP Europe	4 ans
Joseph CAVE	UX Design	Diplôme d'Ingénieur	ESIEE Paris	12 ans
Sabine CONDIESCU	UX Design	Master en design multimédia	Université de Laval (Québec - Canada)	7 ans
Camille JAN	Developpement Web, Devops, IT	Master Computer Science Licence Maths et Informatique	EPITECH' Université Pierre et Marie Curie	11 ans
Ivan LELLOUCH	Product Management	Master MSc Sciences de l'information Master en Télécommunication et Engineering	IMT Atlantique	10 ans
Juned MOHAMMAD	Data Analyse et Data Science	Master en physique appliquée et ingénierie Master en stratégie et gestion des affaires internationales	ESSEC Business school Technical University of Munich Grenoble INP - PHELMA	8 ans