PEAKS TRAINING CLUB

Catalogue de **formations**

2026



PEAKS TRAINING CLUB

FORMATIONS SUR MESURE

Tous nos programmes sont adaptables à vos enjeux, à votre besoin, à votre équipe.

Après une phase d'audit de votre contexte et de vos attentes, nos formateurs construisent avec vous un parcours, un contenu et un format personnalisés pour répondre au plus près à votre objectif de formation.

Qualiopi processus certifié

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : **ACTIONS DE FORMATION**

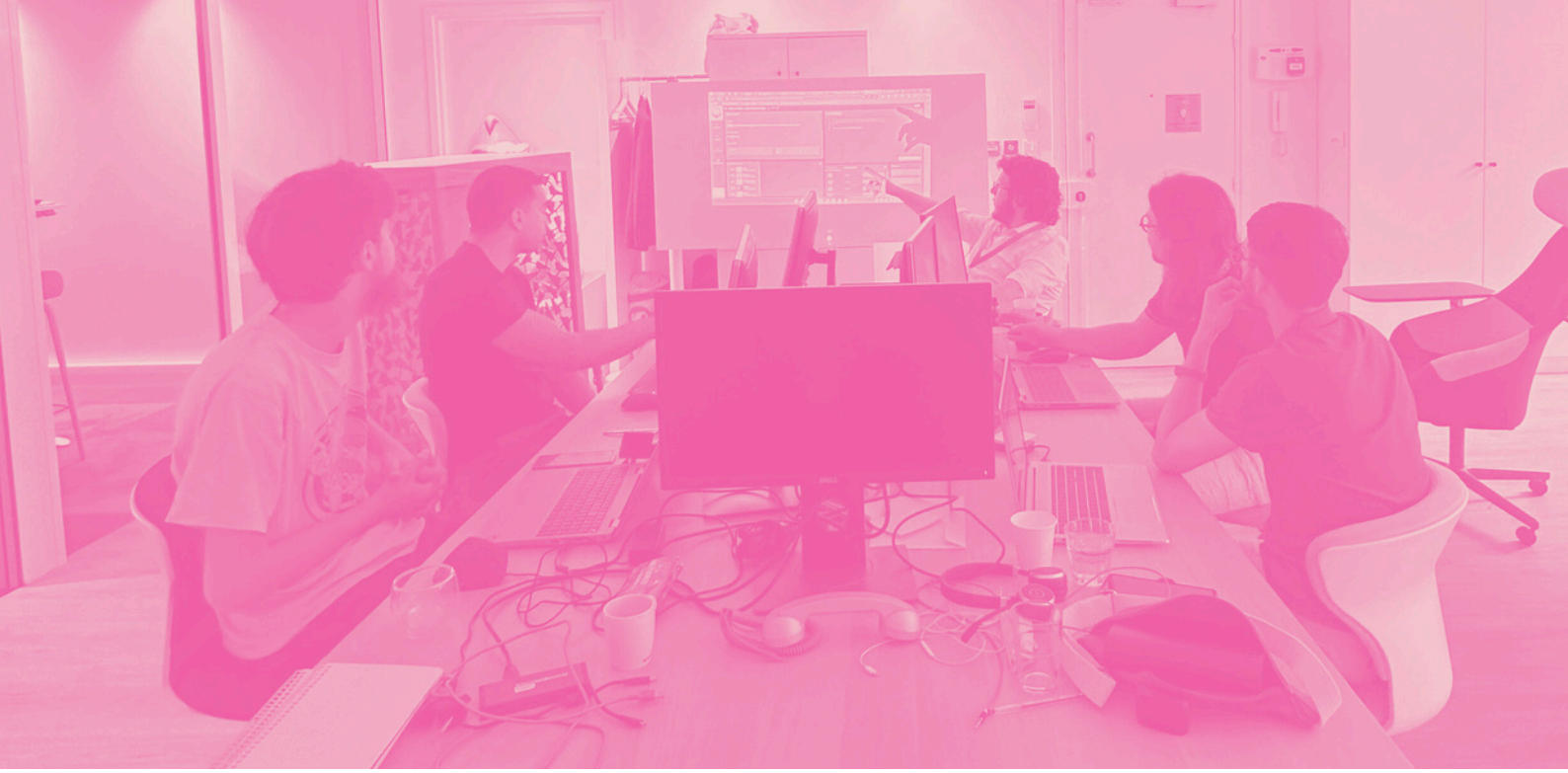
Acteur de la transformation digitale et créateur de solutions IT, Peaks a d'abord créé son propre centre de formation pour accompagner la montée en compétences de ses équipes.

Forts de cette expérience réussie en interne et portés par l'envie de nos experts IT de partager plus largement leurs savoirs, nous avons choisi d'ouvrir le Peaks Training Club à nos clients et partenaires.

Chez vous, dans nos locaux ou à distance, nous proposons des formations IT techniques, thématiques ou métier, en inter ou en intra, sur catalogue ou sur-mesure.

NOS ENGAGEMENTS

- Certifiées Qualiopi, nos formations sont éligibles au financement des OPCO
- Groupes restreints (max. 6 participants) et homogènes
- Un accompagnement personnalisé du recueil de votre besoin à la restitution
- Des formateurs professionnels du terrain, reconnus dans leur domaine
- Conseils sur les dispositifs de financements de la formation



NOS PROGRAMMES DE FORMATIONS

Accéder au catalogue en ligne

Développement & Architecture logicielle

Maîtriser la programmation orientée objet
Domain Driven Design
Php 8, Symfony 7
Domptez Angular
Domptez NgRx et les signaux
Développement d'API Rest avec API Platform
Les fondamentaux de Git
TypeScript - débutant
TypeScript - Avancé

DevOps & Cloud

Maîtriser GitLab
Docker
Hands on linux
Découvrir Kubernetes
Découvrir Helm

Données & BI

SQL - Les bases
SQL - Avancé
Talend open studio niveau 1
Talend open studio niveau 2

Agilité & Produit

Introduction à l'agilité
La boite à outils du Product Owner
Scrum Master : outils et posture agile

Design & UX

Introduction à l'UX/UI
Apprendre Figma simplement
Figma essentials : iconographie

Cybersécurité

Splunk

Innovation et nouvelles technologies

Introduction à l'Intelligence Artificielle et au Machine Learning

Qualité, conformité & organisation

Préparer son audit Qualiopi

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Maitriser la programmation orientée objet

OBJECTIFS

- Connaitre les principes fondamentaux de la programmation orientée objet
- Identifier les principaux anti-patterns et comprendre leurs impacts sur nos applications
- Mettre en place une application en suivant les principes de la POO

PUBLICS

- Développeurs

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Pratiquer un langage de programmation orientée objet

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 850€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

La programmation orientée objet est aujourd'hui incontournable pour concevoir des applications évolutives. Pourtant, l'usage massif de frameworks et d'outils comme les ORM a favorisé l'apparition d'anti-patterns qui détournent ses principes fondamentaux.

Cette formation compare les approches procédurale et orientée objet, identifie les anti-patterns les plus courants et met en pratique les bons principes de la POO à travers le développement d'une application.

PROGRAMME

La théorie

- Qu'est-ce qu'un objet ?
- Les piliers de la POO
- Les intéractions possibles entre les objets

La POO appliquée à des applications plus complexes

- Entité versus Value Objet
- Comprendre les agrégats
- Collections d'objets

Les anti-patterns

- Le design anémique
- Un agrégat pour une application

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Domain Driven Design

OBJECTIFS

- Connaitre la boîte à outils permettant la mise en place du DDD, même dans des contextes complexes

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs, Architectes

DURÉE

- 5 jours

PRÉ-REQUIS

- Savoir coder en PHP
- Etre à l'aise avec le framework Symfony

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 3825€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Le Domain Driven Design (DDD) : nous en entendons parler ... il semblerait que ce soit compliqué et long à mettre en place, mais c'est LA bonne manière de coder.

Stratégie, architecture, conception, implémentation et CI, explorons ensemble toutes les facettes du DDD !

PROGRAMME

Stratégie
- Par où commencer ?
- La philosophie à adopter et à faire adopter
- Organisation des teams

Architecture
- Micro-services vs Monolithe ?
- Séparation en Bounded Context
- Layered Architecture

Conception
- Etablir les différents Boundeds Contexts
- Modéliser pour mieux rêgner

Implémentation
- SOLID et Cleancode
- Assurer l'intégrité du Domain
- Validation
- Gestion des erreurs
- Mise en place d'un Anti Corruption Layer
- Gérer les intéractions entre les contextes
- Tester efficacement
- Le concept d'aggregat

CI/CD
- Analyse statique des règles d'architecture
- Exécution des tests et code coverage
- Versionning et feature flags

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Formation PHP 8 / Symfony 7

niveau 1

OBJECTIFS

- Comprendre la programmation orientée objet
- Connaitre les bonnes pratiques du dév d'une appli moderne
- Savoir créer un projet avec Symfony
- Savoir débugger un environnement de dév

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Connaissance basique de GIT (ligne de commande ou interface)

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

AAu travers de cette formation, les participants pourront découvrir la programmation orientée objet et les avancées de PHP de la version 5 à la version 8.4.
A la suite de cette mise à niveau, nous découvrirons comment bien débuter un projet Symfony. Nous apprendrons à créer des vues, des controllers, gérer nos dépendances, l'accès à la base de données et l'authentification...
Versions PHP 8.x et Symfony 7.x

PROGRAMME

Utiliser des objets avec PHP
De Php 5.4 à Php 8.4
Présentation du Framework

Construire sa base de données avec Doctrine

- Doctrine migrations
- Récupérer ses données avec Doctrine
- Définir les bonnes relations
- Doctrine Query Language

Symfony routing

- Bien structurer ses routes
- Utiliser les contraintes pour sécuriser ses routes
- Naviguer entre pages

Symfony Form

- Construire son formulaire avec le FormBuilder
- Réutiliser son code grâce aux FormType
- Form theme

Twig Assets

- Découverte des filtres et des fonctions twig
- Héritage d'un template twig
- Inclusion d'un template twig
- Gestion des assets avec webpack-encore

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Domptez Angular

OBJECTIFS

- Comprendre et utiliser TypeScript
- Comprendre les concepts d'Angular et être autonome sur le framework

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 4 jours

PRÉ-REQUIS

- Avoir un niveau confirmé sur JavaScript
- Etre à l'aise avec la programmation orienté objet (classes, interfaces, héritage, etc.)

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 2820€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Framework Javascript open source et basé sur Typescript, la formation Angular permet d'améliorer les performances de vos applications web.

PROGRAMME

Jour 1 Les bases de TypeScript

- Présentation
- Types de base
- Typage objet

Jour 2 Faire un projet simple avec Angular

- Qu'est-ce qu'Angular ?
- Initialiser un premier projet et comprendre sa structure
- Créer et manipuler des composants
- Naviguer dans l'application grâce au Router
- Récupérer de la donnée depuis une API Web et l'afficher

Jour 3 Structurer un projet Angular avec les services

- Créer et manipuler ses propres services
- Le Pattern Observer
- Comprendre et apprendre à utiliser RxJS

Jour 4 Centrer l'application sur l'utilisateur avec les formulaires et l'authentification

- Créer, manipuler et valider un formulaire
- Authentifier ses utilisateurs
- Sécuriser son application

Modules avancées en complément 0,5j / module

- Aller plus loin avec TypeScript
- Aller plus loin avec Angular
- Débloquer le potentiel de RxJS
- Tester son application avec Jest
- Structurer son application dans le temps
- Centraliser son state avec NgRx

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Domptez NgRx et les signaux

OBJECTIFS

- Comprendre et utiliser le pattern Redux à travers la librairie NgRx
- Comprendre et être à l'aise avec les Signaux sur Angular et les Signal Store

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Etre à l'aise avec le framework Angular

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1710€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Redux est un pattern de gestion d'état pour applications web. Les Signaux deviennent un atout majeur de la réactivité dans le framework Angular.

PROGRAMME

Jour 1

- Observables
- Rappel du pattern
- Bonnes pratiques
- Observable vs Promise
- Opérateurs
- Signaux
- Présentation pattern
- Intégration avec Angular
- Observable vs Signal

Jour 2

- Redux
- Présentation pattern
- Implémentation avec NgRx
- Signal Store

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Le développement d'API Rest avec API Platform

OBJECTIFS

Donner les outils et pistes de réflexion pour mettre en place rapidement des API performantes et robustes

PUBLICS

Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

3 jours

PRÉ-REQUIS

Compréhension basique de Symfony et du langage PHP

ÉVALUATION

En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques

En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

Tarif inter indicatif : 2430€ HT

Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Le développement d'API est devenu essentiel dans tout SI qui tend à s'élargir. De bonnes API exposées aux bons consommateurs permettent de centraliser des traitements qu'ils seraient coûteux, voire dangereux, de répéter dans chacun des éléments composants votre SI. Néanmoins, le développement d'API vient avec son lot de challenges, organisationnels et techniques, qu'il faut prendre en compte au plus tôt afin de pouvoir fournir une solution fiable, résiliente et ouverte à l'évolution. De nombreuses dérives sont fréquentes et apprendre à les éviter permet de sécuriser la solution et d'en réduire le coût.

PROGRAMME

Jour 1

Rappels généraux sur les API

Mise en place d'une API Rest avec

- Installation
- Créer ma première API
- Pour aller plus loin

Jour 2

Sécurisation de notre API

- Tester notre API
- Mettre en place l'authentification
- Pour aller plus loin avec l'utilisateur authentifié
- Sécurisation au delà d'API Platform

Jour 3

Pour aller plus loin

- Optimiser les performances
- Décentraliser l'utilisation d'API Platform
- Assurer la maintenance de votre API

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

Les fondamentaux de GIT

OBJECTIFS

- Savoir utiliser GIT au quotidien
- Savoir travailler en équipe avec GIT

PUBLICS

- Développeurs, Architectes, DevOps...

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Avoir des bases en ligne de commande

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 850€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Destinée autant aux débutants qu'aux intermédiaires souhaitant consolider leurs compétences, cette formation Git reprend les bases pour fournir à chacun des connaissances solides sur le versionnement de projet. De la gestion des branches et la résolution de conflits jusqu'à l'introduction aux stratégies de branching, en passant par les bonnes pratiques en équipe, notre formateur vous donnera toutes les cartes pour utiliser Git au quotidien sans effort.

PROGRAMME

Retour sur les bases de Git

- Les systèmes de contrôle de version
- Les concepts clés de Git
- Les commandes de base

Consolidation : gestion technique des branches

- Définition et représentation des branches Git
- Les avantages de l'utilisation des branches
- Comment manipuler des branches
- Gérer les conflits
- Merge vs Rebase
- Gestion des conflits

Présentation des bonnes pratiques de Git

- Le fichier .gitignore
- Le conventional commit

Introduction aux stratégies de branching

- Définition
- OneFlow, Gitflow, Github Flow, Gitlab Flow, ...

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

TypeScript - Débutant

Cette formation vous guide de la compréhension des fondamentaux jusqu'à la maîtrise des types génériques et des types utilitaires. En combinant les principes de l'orienté objet et la puissance du typage dynamique, vous apprendrez à construire des applications plus prévisibles, plus faciles à refactoriser et parfaitement adaptées aux standards actuels du marché.

OBJECTIFS

- Savoir utiliser TypeScript et comprendre la différence avec JavaScript
- Appliquer les principes de la programmation orientée objet
- Maîtriser les bases du typage explicite, les fonctions et classes génériques
- Manipuler les types utilitaires standards et les enums

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 1.5 jour

PRÉ-REQUIS

- Avoir un niveau confirmé sur JavaScript
- Etre à l'aise avec la programmation orienté objet

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

Tarif inter indicatif : 1280€ HT
Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

PROGRAMME

Module 1 : Parlons de JavaScript

- Portée des variables, modules, template literals
- Décomposition et spread

Module 2 : Qu'est-ce que TypeScript ?

- Définition et transpilation
- Intérêt et limites

Module 3 : Les bases du typage

- Typer une variable, une fonction
- Les types TypeScript

Module 4 : Les objets

- Classes et interfaces
- Encapsulation, héritage et abstraction

Module 5 : Les génériques

- Classes et fonctions génériques
- Contraintes de types

Module 6 : Les enums

- Les enums et les types unions
- Les "const enum"

Module 7 : Les types utilitaires

- Record, Pick, Omit, Partial

Découvrez le programme détaillé ici

DEVELOPPEMENT & ARCHITECTURE LOGICIELLE

PEAKS TRAINING CLUB

TypeScript - Avancé

OBJECTIFS

- Mettre en œuvre la puissance du moteur TypeScript avec les types conditionnels et mappés
- Sécuriser le code à l'exécution en utilisant des type-guards et des assertions de type
- Valider la structure des données avec précision grâce au mot-clé satisfies
- Manipuler les tuples avec libellés et intégrer les décorateurs dans vos architectures

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 1.5 jour

PRÉ-REQUIS

- Avoir suivi la formation TypeScript Débutant OU Maîtriser les bases de TypeScript

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

Tarif inter indicatif : 1450€ HT
Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Poussez la rigueur de vos développements à son maximum grâce aux fonctionnalités avancées de TypeScript. Cette formation spécialisée vous guide à travers la maîtrise du moteur de typage complexe et de ses capacités d'inférence. Vous apprendrez à construire des architectures logicielles prévisibles, flexibles et parfaitement adaptées aux exigences des applications d'envergure.

PROGRAMME

Module 1 : La puissance du moteur TypeScript

- Maîtriser les types conditionnels, mappés et les structures de types complexes
- Sécuriser et fiabiliser le code grâce aux type-guards, assertions et au mot-clé satisfies

Module 2 : Les tuples

- Définir et manipuler des tuples pour structurer des données de manière précise
- Exploiter les tuples avancés dans les signatures de fonctions et améliorer la lisibilité du code

Module 3 : Les décorateurs

- Comprendre et mettre en œuvre les décorateurs sur les classes, méthodes et paramètres
- Modifier et enrichir dynamiquement les comportements pour répondre aux besoins des architectures avancées

Découvrez le programme détaillé ici

DEVOPS & CLOUD

Maîtriser GitLab

OBJECTIFS

- Comprendre, configurer et utiliser Gitlab pour gérer des projets et des dépôts
- Avoir une compréhension approfondie de l'intégration et du déploiement continu avec Gitlab CI/CD
- Configurer et exécuter des pipelines simples et avancés

PUBLICS

- Développeurs, DevOps, Chefs de projet et Responsables techniques désireux de comprendre le fonctionnement de GitLab

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Avoir les bases de Git

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Cette formation a pour objectif de permettre aux participants de maîtriser GitLab comme outil central de gestion de projets et de dépôts de code.
Elle aborde les concepts fondamentaux de GitLab ainsi que la mise en œuvre concrète de l'intégration et du déploiement continu (CI/CD).

PROGRAMME

Présentation de GitLab

- Introduction à GitLab
- Présentation de l'interface graphique GitLab
- Notion de Groupe et de Projet

Mise en pratique : création d'un projet

- Issue, Labels , Wiki
- Dépôts : branches, tags
- Les différents types de Flows avec exemple de Gitflow simple
- Merge request

Mise en pratique

GitLab CI

- Introduction à GitLab CI
- Rappel CI/CD
- Notion de gitlab-ci.yml
- Détails des concepts clés de GitLab CI/CD

Mise en pratique : mise en place d'une pipeline simple

- Notions avancées

Découvrez le programme détaillé ici

DEVOPS & CLOUD

PEAKS TRAINING CLUB

Docker

OBJECTIFS

- Développer une expertise pratique
- Apprendre à créer des images
- Savoir gérer des conteneurs
- Maîtriser l'intégration de docker dans des environnements de production

PUBLICS

- Développeurs, Lead développeurs

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Connaissances de base en système d'exploitation
- Expérience avec la ligne de commande Linux/Unix
- Notions de base en virtualisation
- Connaissances des principes de base du développement
- Notions de base sur les réseaux

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 850€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Alternative à la virtualisation, Docker étend la portabilité d'exécution d'une application grâce à ses conteneurs logiciels virtuels. Cette formation permettra d'apprendre à construire et gérer des conteneurs. Et à maitriser l'intégration de Docker dans des environnements de production.

PROGRAMME

Introduction aux conteneurs

Cycle de vie complet d'un conteneur

- Gestion des conteneurs en cours d'exécution
- Compréhension des réseaux de conteneurs

Récupération de l'état et de la configuration des conteneurs

- Utilisation des commandes Docker
- Exploration des variables d'environnement

Construction d'images de conteneur

- Bonnes pratiques de performance
- Bonnes pratiques de sécurité

Gestion de la persistance des données d'un conteneur

- Comprendre la nature éphémères des systèmes de fichiers de conteneurs
- Utilisation de volumes Docker pour la persistance des données

Utilisation des réseaux de conteneurs sur un serveur unique

- Configuration des réseaux Docker
- Communication entre conteneurs sur un même hôte

Cas pratique et scénarios réels

Découvrez le programme détaillé ici

DEVOPS & CLOUD

Hands on Linux

OBJECTIFS

- Acquérir une compréhension des principes de base des systèmes Unix/Linux
- Naviguer dans leur structure de fichiers
- Adapter l'environnement à vos besoins
- Exécuter des scripts shell

PUBLICS

- Utilisateurs souhaitant découvrir et devenir rapidement autonome au quotidien avec Linux

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Aucun

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 850€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Cette formation permet d'acquérir tous les fondamentaux du système Linux pour devenir autonome au quotidien.

PROGRAMME

Introduction aux conteneurs

Fichiers et Dossiers

- L'arborescence Unix
- Naviguer dans l'arborescence
- Manipulations de base
- Propriété et droits Unix
- Liens symboliques et physiques

Boîte à outils : les commandes utiles

- Retrouver une commande dans l'historique
- L'aide de Linux : man
- Manipulation de fichiers : cat, nano et vi, touch
- Chercher des fichiers / du contenu : find, grep
- Monitoring : top, du / df, sudo

Gestion de processus

- Exécuter un script bash
- Gérer les commandes en cours
- Exécution en arrière plan, chaînage de commandes et arrêt de processus en cours.

Personnalisation

- Alias
- Raccourcis
- Configuration
- Personnalisation de prompt

Découvrez le programme détaillé ici

DEVOPS & CLOUD

Découvrir Kubernetes

OBJECTIFS

- Opérer un cluster managé
- Découvrir les concepts et les ressources Kubernetes

PUBLICS

- Développeurs, DevOps

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Être familier avec les conteneurs (docker, docker-compose)

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif 850€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact : Kildine TAN
07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Grâce à cette formation IT, donnez leur plein potentiel aux conteneurs grâce à Kubernetes. Apprenez à gérer un cluster k8s et découvrez ses possibilités.

Découvrez comment déployer vos applications pour une production scalable !

PROGRAMME

Introduction à Kubernetes

- Présentation générale
- Avantages
- Les ressources Kubernetes

Utilisation

- Kubeconfig & Kubectl
- Gestion de l'aspect réseau
- Gestion des droits (RBAC)
- Cycle de vie d'un pod

Ateliers

- Installation du Dashboard Kubernetes
- Déploiement d'une application
- Monitoring & scaling

Découvrez le programme détaillé ici

DEVOPS & CLOUD

Découvrir Helm

OBJECTIFS

- Déployer des charts Helm dans un cluster Kubernetes
- Découvrir les concepts avancés de Helm, notamment les charts « umbrella »

PUBLICS

- Développeurs, DevOps

DURÉE

- 1 jour

PRÉ-REQUIS

- Être familier avec les concepts de conteneurisation et Kubernetes

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 850€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Au travers de cette formation adressée aux développeurs et aux devOps, découvrez Helm, le package manager soutenu et recommandé par Kubernetes. En une journée de formation, apprenez à maîtriser les charts jusqu'aux fonctions avancées de Helm.

PROGRAMME

Introduction

- Présentation
- Les composants
- Avantages

Chart Helm locale pour votre application

Les dépots Helm

- Fonctionnement des dépôts Helm
- Installation d'une chart Helm d'un dépôt distant (Grafana, Loki,...)

Utilisation avancée

- Charts imbriquées ou "charts umbrella"
- Modifications de templating avancées
- Gérer différents déploiements avec la surcharge des valeurs
- Gestion du cycle de vie applicatif au travers de Helm

Découvrez le programme détaillé ici

DONNEES & BI

SQL - Les bases

OBJECTIFS

- Accéder aux informations d'une base de données
- Interroger une base de données via les requêtes

PUBLICS

- Toute personne qui manipule des bases de données avec le langage SQL

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Aucun

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Le langage SQL est un langage d'accès à la donnée qui bien qu'assez simple présente quelques subtilités!

Cette formation est là pour vous offrir les connaissances nécessaires afin de pouvoir accéder et explorer les informations contenus au sein d'une base de données en toute simplicité et en respectant les principes de base de sécurité et de performances.

PROGRAMME

Jour 1

- Présentation SQL : historique, norme et langage
- Structure d'une base de données et analogie vers le réel
- Structure d'une requête
- Les principales requêtes : DML vs DDL
- Exercice d'application

- Filtrer les données
- Formater les données : introductions aux fonctions
- Agréger les données
- Ordonner les résultats
- Exercice d'application

Jour 2

- Notion ensembliste
- Présentation des différentes jointures (INNER, RIGHT/LEFT/FULL OUTER, CROSS, NATURAL)
- Opérateur d'ensemble (UNION, INTERSECT, ...)
- Exercice d'application

- Présentation des problématiques de performances
- Introduction aux erreurs SQL
- Exercices

Découvrez le programme détaillé ici

DONNEES & BI

SQL – Niveau Avancé

OBJECTIFS

› Approfondir ses connaissances SQL en lien avec ses problématiques quotidiennes

PUBLICS

› Utilisateurs du SQL ayant pratiqués quelques mois a minima

DURÉE

› 2 jours

PRÉ-REQUIS

› Pratique régulière de SQL

ÉVALUATION

› En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
› En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

› Tarif inter indicatif : 1710€ HT
› Tarif intra : sur devis
Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Vous commencez à vous habituer à l'utilisation de SQL, mais vous rencontrez parfois des lenteurs à l'exécution de vos requêtes ? Au delà du requêtage, vous avez besoin de structurer de nouvelles données ? De manière globale, vous cherchez à aller plus loin dans vos connaissances en SQL.

Cette formation a pour objectif de répondre à vos problématiques en les exposant à un expert qui vous apportera les solutions et outils.

PROGRAMME

Jour 1 Les performances

› Plan d'exécution
› Indexes
› CTE
› Tables temporaires
› Echanges sur les cas concrets des participants

› Retour sur expérience : Problème de performance et solution
› Expérience sur les performances
› Exercices de mise en pratique

Jour 2 La modélisation

› Les différents niveaux de modélisation : MCD, MLD, MPD
› Les représentations associées : UML, Modèle, Relationnel, LDD
› Les notions de relation entre les entités : Jointure, Clé primaire et étrangère
› Vue d'ensemble des formes normales

› Projet de modélisation à partir de données fournies
› Présentation et discussion autour des modélisations proposées par les participants

Découvrez le programme détaillé ici

DONNEES & BI

Talend Open Studio

niveau 1

OBJECTIFS

- Savoir créer un flux de A à Z
- Apprendre à gérer les différentes données sources, les extraire, les manipuler, les transformer et les intégrer

PUBLICS

- Formation niveau débutant, s'adresse à tout professionnel amené à manipuler de la donnée avec Talend

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Avoir des bases en SQL et/ou en JAVA sont un plus

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Talend Open Studio est une solution ETL Open Source permettant de répondre avec efficacité à un très large éventail de besoins : extraction des données sources, injection des données cibles, transformation et contrôle de la donnée... Cette formation vous permet d'appréhender les concepts et le fonctionnement de Talend Open Studio et de gagner en autonomie sur vos projets.

PROGRAMME

Jour 1 Bonjour Talend

Qu'est-ce que Talend ?

Les grands concepts

Tour d'horizon de l'IDE

- Les métadonnées
- Les groupes de variables et contextes
- Les codes
- Les modèles SQL
- Les jobs

Jour 2 Le coeur de Talend

Les méthodes d'alimentation

- Méthode BULK
- Méthode ETL
- Méthode ELT
- ....Et bien d'autres

Les principaux composants

- Orchestration, code et divers
- Fichiers
- Base de données
- Traitement de la donnée
- Log et erreur

Découvrez le programme détaillé ici

DONNEES & BI

Talend Open Studio

niveau 2

OBJECTIFS

- Découvrir les fonctionnalités avancées de Talend
- Apporter une expertise en réponse à vos problématiques terrain

PUBLICS

- Développeur Talend confirmé (6 ans au moins sur Talend)

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Pratique courante de SQL
- Avoir déjà participé à un projet Talend complet

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1710€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Fondée sur les échanges de pratiques et les questions terrain, cette formation avancée s'adresse aux professionnels pratiquant TALEND au quotidien et souhaitant challenger leurs usages en matière de performances, industrialisation et mutualisation des développements.
Notre formateur-expert TALEND veillera à répondre toutes les problématiques amenées par les participants en adaptant son programme en fonction.

PROGRAMME

Jour 1 Boostez vos flux

Méthodes d'alimentation avancées

- ELT
- SCD

Les composants avancés

- Les composants ELT
- Les composants SCD

Optimisations et conseils

- Les composants ELT
- Les composants SCD

Jour 2 Qualité des livrables

Industrialisation

- Vers des livrables de qualité
- Comment se simplifier la vie ?

Dépasser les restrictions Talend

- Variable de contexte descendante
- Le "java.lang.OutOfMemoryError"

Mutualiser les développements

- Vers des développements génériques
- Réflexion autour de l'ordonnancement

Découvrez le programme détaillé ici

PEAKS TRAINING CLUB

Introduction à l'agilité

OBJECTIFS

› Comprendre les bases de l'agilité et ses valeurs fondamentales
› Découvrir et expérimenter les principaux cadres : Scrum et Kanban
› Savoir animer des rituels agiles (Daily, Sprint Planning, Review…)
› Apprendre à construire et gérer un backlog produit
› Identifier des leviers pour appliquer l'agilité dans un contexte d'infrastructure

PUBLICS

› Cette formation s'adresse à toute personne travaillant dans des entreprises qui nécessitent des connaissances en agilité notamment sur les projets infra

DURÉE

› 1 à 2 jours

PRÉ-REQUIS

› Connaissances de base en gestion de projet

ÉVALUATION

› En cours de formation, à travers des ateliers pratiques
› En fin de formation, par un questionnaire type QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

› Tarif inter indicatif : 850€ HT/jour
› Tarif intra : sur devis
Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Découvrir, comprendre et pratiquer l'agilité dans vos projets d'infrasctructure.

PROGRAMME

Jour 1 : Comprendre l'agilité et ses fondamentaux

Introduction à l'agilité : pourquoi ? comment ?

Frameworks agiles en pratique (Scrum et Kanban)

Quiz interactif + échanges sur les expériences des participants

Les rituels agiles : rôles, objectifs et animation

Introduction au backlog produit et gestion des priorités

Atelier : créer un mini-backlog sur un projet fictif

Jour 2 (optionnel) : Mise en pratique avancée et adaptation à l'infrastructure

Construire un flux Kanban adapté à l'infrastructure

Scrum et infrastructure : mission impossible ?

Atelier fil rouge : simulation d'un projet en mode agile

Synthèse et plan d'action personnalisé

Découvrez le programme détaillé ici

PEAKS TRAINING CLUB

La boîte à outils agile d'un Product Owner

OBJECTIFS

- Comprendre les contextes et le positionnement d'un PO
- Prendre de la hauteur et découvrir des outils agiles adaptés
- Cibler les aptitudes clés du PO, Identifier ses forces et ses axes de développement

PUBLICS

- Toute personne souhaitant devenir PO dans un contexte agile : Chefs de projet, Développeurs, Testeurs, Webdesigners
- PO juniors ou PO souhaitant améliorer sa pratique.

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Etre fraîchement certifié PO
- et/ou avoir des connaissances en gestion de projet
- et/ou développement produit
- et/ou travailler dans une équipe agile : dév, intégrateur, testeur

ÉVALUATION

- En cours de formation, à travers des ateliers pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire type QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Être certifié PO c'est bien, mais qu'en est-il concrètement sur le terrain ? Qu'est-ce qu'un vrai PO agile ? Comment doit-il se positionner en fonction du contexte client ? De quels outils peut-il avoir besoin selon la phase de vie d'un produit ? Quelles aptitudes doit-il avoir et lesquelles doit-il développer ?
A travers une majorité de mises en situation, d'ateliers et d'outils pratiques, cette formation permet aux participants de (re)découvrir le métier du Product Owner afin qu'ils se sentent plus à l'aise dans leur quotidien professionnel.

PROGRAMME

A chaque étape : théorie, atelier, mise en pratique

Jour 1

L'ENVIRONNEMENT DU PO

Contextes d'intervention et positionnement

- Qu'incarne le PO ?
- L'impact du contexte sur cette fonction
- Comment se positionner ?
- Quelques exemples de contextes agiles

LE SAVOIR-FAIRE DU PO

Phase de Vision et Stratégie

- Définir mon produit

Phase de Tactique

- Conception de mon produit

Jour 2

Phase de lancement opérationnel

- Développement de mon produit

Phase de suivi de mon produit

- Mesures, feedback, qualité de mon produit et de mon équipe

Idées reçues, mauvaises pratiques du PO

LE SAVOIR ÊTRE DU PO

- Aptitudes à avoir et à développer

Découvrez le programme détaillé ici

PEAKS TRAINING CLUB

Scrum Master : outils et posture agile

OBJECTIFS

- Maîtriser les outils de facilitation, de mesures et d'amélioration continue
- Développer les Soft Skills essentiels comme la pédagogie et le leadership
- Gérer efficacement les résistances et conflits au sein de l'équipe, notamment grâce à la communication Non-Violente

PUBLICS

- Toute personne souhaitant devenir Scrum Master ou améliorer sa pratique : chefs de projet, facilitateurs, coachs et membres d'équipe agile

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Etre fraîchement certifié Scrum Master et/ou travailler dans une équipe agile depuis plus d'un an

ÉVALUATION

- En cours de formation, à travers des ateliers pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Qu'est-ce qu'un véritable Scrum Master, capable de s'adapter aux contextes et aux dynamiques d'équipe ? Comment ajuster sa posture selon la maturité de l'équipe, choisir les outils adaptés et développer les compétences clés pour l'accompagner ?
A travers de nombreuses mises en situation, ateliers et outils pratiques, cette formation vous propose de (re)découvrir le rôle de Scrum Master afin d'enrichir votre boîte à outils agile et gagner en aisance dans votre quotidien professionnel.

PROGRAMME

A chaque étape : théorie, atelier, mise en pratique

Jour 1

Créer un cadre de confiance et identifier les attentes

- Icebreaker : "Mon pire meeting agile"

Comprendre les multiples facettes du Scrum Master

- L'écosystème du Scrum Master : contexte et positionnement (coaching, mentorat, enseignement, ...)

Maîtriser les fondamentaux de la facilitation

- La facilitation au service des évènements Scrum

Développer le leadership de service

- Le servant leadership en action

Jour 2

Maîtriser l'art de la rétrospective

- Les rétrospectives : de la théorie à la créativité

Les indicateurs du Scrum Master

- KPIs du facilitateur aguerri

Gérer les conflits

- Gestion des résistances
- Résolution de conflits

Développer l'auto-organisation

- Coaching d'équipe vers l'autonomie

Découvrez le programme détaillé ici

DESIGN & UX

PEAKS TRAINING CLUB

Introduction à l'UX / UI

OBJECTIFS

- Comprendre le métier de designer UX/UI (User Experience / User Interface)
- Découvrir les outils et méthodologies
- Créer ses premières maquettes sur FIGMA

PUBLICS

- Toutes personnes souhaitant découvrir le métier de designer UX/UI

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Aucun
- Avoir un accès sur FIGMA

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Traversant les différents concepts et méthodologies liés à la conception d'une application web, cette formation a pour but d'expliquer les fondamentaux du métier d'UX/UI.

PROGRAMME

Comprendre et se positionner

- Compréhension de l'écosystème
- Veille artistique et technologique
- Cartographie des parties prenants
- Observation des parties prenantes
- Opportunités de design et axes de positionnement

Conceptualiser et proposer

- Persona augmenté
- Parcours utilisateur
- Techniques de créativité
- Expression des concepts
- Développement des concepts

Prototyper et évaluer

- Direction artistique
- Proof of concept
- Maquette d'aspect / Mockup

Découvrez le programme détaillé ici

DESIGN & UX

PEAKS TRAINING CLUB

Apprendre Figma simplement

Cette formation Figma vous permettra d'apprendre les bases de cet outil de design collaboratif. Au cours de ce programme, nous explorerons les fonctionnalités essentielles de Figma, en mettant l'accent sur la création de prototypes, la collaboration en temps réel et les outils de conception d'interface utilisateur.

OBJECTIFS

- Maîtriser l'interface et les fonctionnalités de base de Figma
- Créer et gérer des projets de design collaboratifs
- Concevoir des maquettes et prototypes interactifs
- Organiser et optimiser son workflow de design

PUBLICS

- Professionnels du design, de la communication
- Toutes personnes impliquées dans la création de supports visuels

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Connaissances de base en informatique
- Avoir un compte FIGMA

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

PROGRAMME

Introduction à Figma

- Présentation de Figma et ses avantages
- Interface utilisateur et navigation
- Gestion des fichiers et projets

Outils de base

- Gestion des calques
- Système de grilles et contraintes
- Textes et typographie

Composants et Styles

- Création et gestion des composants
- Bibliothèque de composants
- Auto-layout

Design System

- Création d'un design system et documentation
- Organisation des assets
- Gestion des versions

Prototypage

- Création de prototypes interactifs
- Tests utilisateurs
- Export et partage

Collaboration et Workflow

- Gestion des équipes et permissions
- Commentaires et feedback
- Plugins et intégrations

Découvrez le programme détaillé ici

DESIGN & UX

Figma essentials : Iconographie

OBJECTIFS

- Maîtriser l'outil Plume
- Utiliser efficacement le Pathfinder et les opérations booléennes
- Créer un système d'icônes cohérent avec composants et variants
- Optimiser et organiser ses créations
- Exporter les icones dans les formats appropriés

PUBLICS

- UX/UI designer

DURÉE

- 0.5 jour

PRÉ-REQUIS

- Maitrise de base de Figma : navigation, interface, outils de base
- Notions de design graphique : composition , alignement, couleurs
- Utilisation basique des calques : organisation, groupement, nommage

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 500€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Les icônes jouent un rôle clé dans la lisibilité et l'efficacité d'une interface. Cette formation permet de maîtriser les fondamentaux de l'iconographie dans Figma, de la création de tracés vectoriels précis à la conception d'un système d'icônes cohérent et réutilisable. À travers des cas pratiques, les participants apprendront à produire, organiser et exporter des icônes optimisées pour un usage professionnel.

PROGRAMME

Phase 1 : Maitrise de l'outil Plume

- Comprendre les points d'ancrage et poignées de contrôle
- Types de points : angle, courbe, mixte
- Techniques pour des tracés fluides et optimisés
- Raccourcis clavier essentiels

Phase 2 : Pathfinder et opérations booléennes

- Les 4 opérations principales : Union, Soustraction, Intersection, Exclusion
- Fonctions complémentaires : Flatten, Outline Stroke
- Stratégies de construction avec le Pathfinder

Phase 3 : Techniques avancées

- Stratégie de construction hybride
- Gestion des épaisseurs de traits et cohérence visuelle
- Systèmes de grilles et proportions harmonieuses

Phase 4 : Systématisation et projet final

- Nettoyage et optimisation des tracés
- Création de composants et variants
- Organisation en bibliothèque d'icônes

Découvrez le programme détaillé ici

CYBERSECURITE

PEAKS TRAINING CLUB

Splunk

OBJECTIFS

- Maîtriser l'outil Plume
- Utiliser efficacement le Pathfinder et les opérations booléennes
- Créer un système d'icônes cohérent avec composants et variants
- Optimiser et organiser ses créations
- Exporter les icones dans les formats appropriés

PUBLICS

- UX/UI designer

DURÉE

- 0.5 jour

PRÉ-REQUIS

- Maitrise de base de Figma : navigation, interface, outils de base
- Notions de design graphique : composition , alignement, couleurs
- Utilisation basique des calques : organisation, groupement, nommage

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 500€ HT
- Tarif intra : sur devis

Contact :
Kildine TAN - 07 52 03 33 49
formation@peaks.fr

Les icônes jouent un rôle clé dans la lisibilité et l'efficacité d'une interface. Cette formation permet de maîtriser les fondamentaux de l'iconographie dans Figma, de la création de tracés vectoriels précis à la conception d'un système d'icônes cohérent et réutilisable. À travers des cas pratiques, les participants apprendront à produire, organiser et exporter des icônes optimisées pour un usage professionnel.

PROGRAMME

Phase 1 : Maitrise de l'outil Plume

- Comprendre les points d'ancrage et poignées de contrôle
- Types de points : angle, courbe, mixte
- Techniques pour des tracés fluides et optimisés
- Raccourcis clavier essentiels

Phase 2 : Pathfinder et opérations booléennes

- Les 4 opérations principales : Union, Soustraction, Intersection, Exclusion
- Fonctions complémentaires : Flatten, Outline Stroke
- Stratégies de construction avec le Pathfinder

Phase 3 : Techniques avancées

- Stratégie de construction hybride
- Gestion des épaisseurs de traits et cohérence visuelle
- Systèmes de grilles et proportions harmonieuses

Phase 4 : Systématisation et projet final

- Nettoyage et optimisation des tracés
- Création de composants et variants
- Organisation en bibliothèque d'icônes

Découvrez le programme détaillé ici

INNOVATIONS & NOUVELLES TECHNOLOGIES

PEAKS TRAINING CLUB

Introduction à l'IA et au Machine Learning

OBJECTIFS

- Comprendre les concepts fondamentaux de l'intelligence artificielle et du machine learning

PUBLICS

- Développeurs et ingénieurs logiciels
- Analystes de données et scientifiques de données
- Étudiants et professionnels souhaitant acquérir des compétences en IA et machine learning

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de base en programmation (idéalement en Python)
- Connaissances de base en statistiques et mathématiques

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Cette formation vise à apporter une introduction complète aux concepts de l'intelligence artificielle (IA) et du machine learning (ML) à travers l'utilisation du langage Python. Les participants apprendront les bases théoriques et pratiques nécessaires pour développer des modèles de machine learning et les appliquer à des problèmes concrets.

PROGRAMME

Introduction à l'IA et au Machine Learning

- Définition et historique de l'IA
- Concepts clés du machine learning

Environnement de développement avec Python

- Installation et configuration de Python
- Introduction à Jupyter Notebook
- Librairies Python pour le data science (NumPy, Pandas, Matplotlib)

Manipulation des données

- Chargement et exploration des jeux de données
- Nettoyage et préparation des données
- Visualisation des données

Algorithmes de base en machine learning

- Régression linéaire et logistique
- Arbres de décision et forêts aléatoires
- k-NN (k plus proches voisins)

Atelier pratique

- Implémentation de modèles simples
- Évaluation des modèles (accuracy, precision, recall)
- Techniques de validation croisée

Découvrez le programme détaillé ici

QUALITE CONFORMITE ET ORGANISATION

PEAKS TRAINING CLUB

Préparer son audit Qualiopi

OBJECTIFS

- Comprendre les concepts fondamentaux de l'intelligence artificielle et du machine learning

PUBLICS

- Développeurs et ingénieurs logiciels
- Analystes de données et scientifiques de données
- Étudiants et professionnels souhaitant acquérir des compétences en IA et machine learning

DURÉE

- 2 jours

PRÉ-REQUIS

- Connaissance de base en programmation (idéalement en Python)
- Connaissances de base en statistiques et mathématiques

ÉVALUATION

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- En fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou un QCM

INFORMATIONS PRATIQUES

- Tarif inter indicatif : 1520€ HT
- Tarif intra : sur devis
- Contact :
  Kildine TAN - 07 52 03 33 49
  formation@peaks.fr

Cette formation vise à apporter une introduction complète aux concepts de l'intelligence artificielle (IA) et du machine learning (ML) à travers l'utilisation du langage Python. Les participants apprendront les bases théoriques et pratiques nécessaires pour développer des modèles de machine learning et les appliquer à des problèmes concrets.

PROGRAMME

Introduction à l'IA et au Machine Learning

- Définition et historique de l'IA
- Concepts clés du machine learning

Environnement de développement avec Python

- Installation et configuration de Python
- Introduction à Jupyter Notebook
- Librairies Python pour le data science (NumPy, Pandas, Matplotlib)

Manipulation des données

- Chargement et exploration des jeux de données
- Nettoyage et préparation des données
- Visualisation des données

Algorithmes de base en machine learning

- Régression linéaire et logistique
- Arbres de décision et forêts aléatoires
- k-NN (k plus proches voisins)

Atelier pratique

- Implémentation de modèles simples
- Évaluation des modèles (accuracy, precision, recall)
- Techniques de validation croisée

Découvrez le programme détaillé ici

PEAKS TRAINING CLUB



Kildine TAN
Référente administrative
formation@peaks.fr
07 52 03 33 49

Lyon **Aix-en-Provence** **Reims**