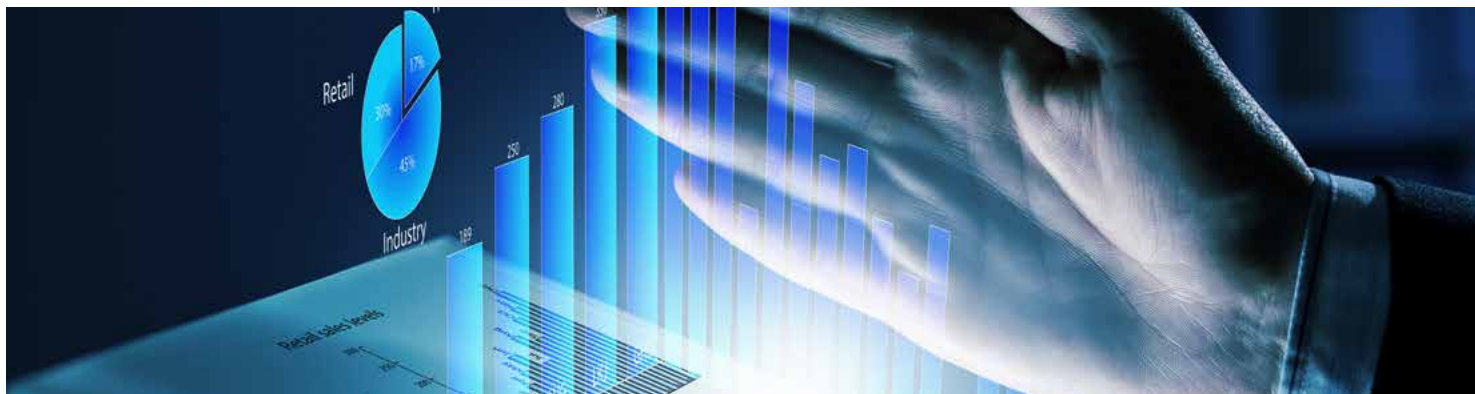


2026

FORMATION CONTINUE

**Informatique générale
et TIC**

SOMMAIRE PAR THÈMES



INFORMATIQUE GÉNÉRALE ET TIC

Systèmes d'exploitation

- Linux : initiation IG31 p.4
- Linux : administration IG32 p.5
- Configuration et mise à jour d'un réseau PC IG36 p.6

Bases de données et annuaires

- Bases de données : conception et utilisation IG52 p.7
- SQL : communiquer avec ses données IG24 p.8

Développement de logiciel : Langages de Programmation

- Développement d'un site web en PHP IG48 p.9
- Développer en C# IG38 p.10
- Programmer en C : les bases de la programmation IG04 p.11
- Programmation orientée objet : C++ IG37 p.12
- JAVA : réaliser une application IG03 p.13
- Apprentissage Artificiel (Machine Learning) - Deep Learning IG55-1 p.14
- Apprendre la programmation avec Python IG58 p.16

Développement de logiciel : Conception / Modélisation

- UML : analyse et conception IG42 p.17

INFORMATIQUE GÉNÉRALE ET TIC

Vos besoins

- Installer et désinstaller des périphériques réseaux et leurs connexions associées
- Créer un réseau local entre plusieurs PC
- Mettre en œuvre une base de données et concevoir des requêtes SQL efficaces
- Prendre en main des outils de développement, langage C, langage Java
- Développer des applications en C++, en C#
- Appréhender l'environnement nécessaire à la création de sites WEB dynamique (ASP.NET avec VB.NET, Java), pour PC, tablette, smartphone
- Mettre en place des outils de gestion et suivi de projet



Qui est concerné ?

Tous les salariés, techniciens, développeurs, responsables d'unités de développement, chefs de projets, débutants ou confirmés, amenés à :

- > concevoir et développer des applications WEB
- > modéliser et concevoir une base de données relationnelle
- > installer et configurer un réseau de PC
- > mettre en place et assurer la gestion du risque
- > gérer et optimiser les ressources humaines en développement

LINUX : INITIATION

Objectifs / Compétences :

- > Savoir installer et utiliser une distribution Linux
- > Acquérir des notions d'administration



Public :

- > Tous publics

→ Pré-requis :

- > Notions d'informatique

→ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- Présentation de la distribution linux Ubuntu
- Présentation du système de fichiers
- Présentation des principaux fichiers et dossiers de linux
- Utilisation du shell et apprentissage des principales commandes
- Présentation et utilisation des éditeurs de texte (vi, vim, nano)

Jour 2

- Gestion des droits d'accès
- Gestion des processus
- Création de tâches planifiées avec /etc/crontab
- Ecriture de scripts shell

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
2 jours	740 €	IG31	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

LINUX : ADMINISTRATION

Objectifs / Compétences :

- > Installer et administrer un système LINUX
- > Déployer des composants logiciels (installation et gestion de serveurs)
- > Fournir des services réseaux (partage de fichiers, FTP)



Public :

- > Administrateurs de parcs informatiques

➔ Pré-requis :

- > Avoir suivi le stage IG31 ou équivalent

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- Installation
- Multi Boot
- Gestion des disques
- Gestion des utilisateurs
- Ecriture de scripts

Jour 2

- Installation de paquetages
- Installation et utilisation des serveurs FTP, SSH, DNS
- Installation et utilisation des serveurs APACHE, PHP, MySQL

Jour 3

- Installation PHPMyAdmin
- Installation CMS (Wordpress)
- Gestion des Logs

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1488 €	IG32	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

CONFIGURATION, MAINTENANCE ET MISE A JOUR D'UN RÉSEAU PC

Objectifs / Compétences :

- > Les différents types de réseaux (protocoles, liaisons) existant et leurs caractéristiques
- > Installer et désinstaller des périphériques réseaux et leurs connexions associées
- > Créer un réseau local entre plusieurs PC
- > Installer, désinstaller et utiliser les logiciels terminal serveur et hyperterminal
- > Connecter et piloter des instruments de mesure sur un PC
- > Détecter et réparer les problèmes réseaux



Public :

- > Techniciens de maintenance informatique
- > Responsables de parcs informatiques

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

➔ Pré-requis :

- > Connaissances de base en informatique

Jour 1

- Présentation :
 - Présentation des protocoles réseau (TCP/IP)
 - Présentation des périphériques réseau (Wifi, RJ45...) et de leurs avantages et limites respectifs
 - Présentation des différentes architectures réseau et du rôle de chaque élément (serveurs, routeurs, switch, hub, firewall)
- Utilisation :
 - Configurer un PC pour le connecter à un réseau (choix de la meilleure configuration en fonction des besoins et du réseau)
 - Partager des dossiers, des répertoires et des imprimantes sur le réseau

Jour 2

- Sécurité :
 - Configuration et utilisation des firewall logiciels et matériels
- Dépannage :
 - Etude de méthodologies de dépannage en fonction des problèmes rencontrés
 - Présentation et utilisation des outils Windows pour le dépannage

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
1,5 jours	744 €	IG36	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

BASES DE DONNÉES : CONCEPTION ET UTILISATION

Objectifs / Compétences :

- > Découvrir les concepts des bases de données relationnelles
- > Concevoir et modéliser des bases de données optimisées
- > Mettre en œuvre une base de données
- > Concevoir des requêtes SQL efficaces
- > Prendre en main l'environnement MySQL



Public :

- > Développeurs

➔ Pré-requis :

- > Aucun

➔ Méthode Pédagogique

- > Environnement MySQL et/ou ORACLE

Jour 1

- Introduction sur les BDD
- Le modèle relationnel :
 - Relations
 - Dépendances fonctionnelles
 - Clés primaires, clés étrangères et contraintes
 - Formes normales

Jour 2

- Modéliser une base de données avec UML
- Les SGBD :
 - Généralités
 - Types de données
 - Tables, champs et contraintes
 - Index

Jour 3

- Le langage SQL :
 - Définition de données
 - Instruction SELECT
 - Instructions de mise à jour

Jour 4

- Le langage SQL (suite) :
 - Gestion de transactions
 - Optimisation
- Les triggers

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
4 jours	1984 €	IG52	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

SQL : COMMUNIQUER AVEC SES DONNÉES

Objectifs / Compétences :

- > Elaborer des bases de données complexes en environnement de production
- > Administrer ces données



Public :

- > Utilisateurs de bases de données
- > Concepteurs et développeurs d'applications utilisant des bases de données

➔ Pré-requis :

- > Connaissances de base du langage SQL et des bases de données

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- Compléments de SQL
 - Rappels
 - Sous-requêtes
 - Partitionnement
 - Opérateurs ensemblistes
 - Jointures

Jour 2

- Le mode multi-utilisateurs
- Utilisation dans une application
 - Oracle avec Visual Basic ou C#

Jour 3

- Les bases de données sur Internet
 - Application avec MySQL
- Administration des données : initiation
 - Import / Export
 - Dimensionnement
 - Réparation

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1947 €	IG24	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

DÉVELOPPEMENT D'UN SITE WEB EN PHP

Objectifs / Compétences :

> Maîtriser les concepts fondamentaux et techniques nécessaires à la création de sites WEB



Public :

> Développeurs

➔ Pré-requis :

> Connaissances d'un langage de programmation

➔ Méthode Pédagogique

> Machines sous Windows ou Linux équipées du serveur Web Apache avec le module php et serveur MySql

Jour 1

- Introduction :
 - Concepts fondamentaux
 - Architecture du Web
- HTML :
 - En-tête et corps
 - Formatage du texte
 - Liens et ancres
 - Listes
 - Tableaux
 - Éléments graphiques
 - Formulaires

Jour 2

- Mise en page avec les feuilles de styles CSS :
 - Création et application de feuilles de style
 - Attribution de propriétés de style aux balises HTML
 - Class et id
 - Présentation cohérente d'un site Web
 - Positionnement dynamique de contenu
- Interactivité avec JavaScript :
 - Concepts
 - Syntaxe JavaScript
 - Fonctions
 - Intégration de scripts s'exécutant dans les navigateurs
 - Réagir aux actions utilisateurs
 - Validation de formulaires
 - DOM
 - Mise à jour dynamique en utilisant l'objet document

Jour 3

- Introduction au langage PHP :
 - Concepts
 - Traitement des données utilisateurs avec formulaire
 - Récupération des données avec \$_GET et \$_POST
 - Validation de formulaires
 - Lecture et écriture de fichiers et cookies
 - Variables de session

Jour 4

- Connexion de pages Web à une base de données :
 - Définition d'une base de données
 - Description des enregistrements
 - Création de pages Web pour insérer, supprimer et mettre à jour les enregistrements

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
4 jours	2596 €	IG48	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

DÉVELOPPER EN C#

Objectifs / Compétences :

- > Mettre en place tous les concepts de la programmation objet en C#
- > Développer des applications simples en C#



Public :

- > Techniciens
- > Ingénieurs

➔ Pré-requis :

- > Connaissances d'un langage de programmation

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- C# et l'infrastructure .Net
 - Principe et architecture de l'environnement .Net
 - Structure d'un programme C#
- Les bases du Langage
 - Déclaration et initialisation des variables
 - Types valeur et référence
 - Instructions de contrôle
- Définition et appel de méthodes
 - Méthode main
 - Passage d'arguments et valeurs de retour
 - Surcharge
- Définition des classes
 - Attributs / propriétés
 - Constructeurs & Méthodes
 - Héritage & polymorphisme
 - Allocation

Jour 2

- Gestion des exceptions
 - Utilisation des exceptions pour la gestion des erreurs
- WPF
- LINQ
- E/S
 - Les fichiers
 - Les bases de données
- Approche code-first

Jour 3

- Mini projet
- Synthèse

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1947 €	IG38	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

PROGRAMMER EN C : LES BASES DE LA PROGRAMMATION

Objectifs / Compétences :

- > Comprendre et modifier des programmes écrits en langage C
- > Concevoir et développer des applications structurées en langage C



Public :

- > Développeurs
- > Analystes programmeurs
- > Ingénieurs

➔ Pré-requis :

- > Aucun

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- Introduction au langage C
- Structure d'un programme en C
- Compilation
- Préprocesseur
- Types de données et conversion
- Les éléments du langage
 - Opérateurs
 - Structures conditionnelles
 - Structures de contrôle
 - Tableaux (1 à n dimensions)

Jour 2

- Les éléments du langage (suite)
 - Les fonctions
- Les opérateurs bit à bit
- Variables externes, statiques ou «registres»
- Pointeurs et allocation dynamique de la mémoire

Jour 3

- Enumérations, structures et unions
- Entrées / sorties et fichiers

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1947 €	IG04	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET : C++

Objectifs / Compétences :

- > Exploiter les différentes possibilités du langage C++
- > Développer une application objet



Public :

- > Développeurs
- > Analystes programmeurs
- > Ingénieurs

➔ Pré-requis :

- > Connaissances du langage C ou avoir suivi le stage IG04

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux pratiques

Jour 1

- Rappels sur le langage C
- Extensions par rapport au C :
 - Injecteurs d'entrées/sorties
 - Allocation dynamique
 - Références, éléments divers

Jour 2

- Définition d'une classe :
 - Syntaxe, données et fonctions membres
 - Constructeurs et destructeurs
 - Visibilité et amitié

Jour 3

- Relations entre classes
- Surdéfinition des opérateurs

Jour 4

- L'héritage et polymorphisme
 - Création d'une classe dérivée
 - Visibilité et héritage
 - Héritage multiple et ambiguïtés
 - Méthodes virtuelles, classes abstraites

Jour 5

- Passage d'un Modèle Orienté Objet au programme correspondant
- Application pratique (mini-projet)

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
5 jours	2480 €	IG37	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

JAVA : RÉALISER UNE APPLICATION

Objectifs / Compétences :

- > Ecrire des applications en utilisant le langage Java (Edition Standard JSE)
- > Se connecter aux bases de données relationnelles à partir de Java



Public :

- > Tous publics

➔ Pré-requis :

- > Notions en programmation

➔ Méthode Pédagogique

- > Travaux pratiques avec l'environnement de développement Eclipse et la base de données MySQL

Jour 1

- Présentation du langage et des Editions de Java
- Présentation de l'outil de développement (Eclipse)
- Différences entre JDK et JRE
- Les principaux packages du JDK
- Compilation, exécution, commentaires
- Syntaxe du langage (types, opérateurs)
- Ecriture d'algorithmes en java (tests, boucles)
- Les tableaux, les collections, les Maps
- Génération de la Javadoc

Jour 2

- Les classes (attributs et méthodes) et la programmation orientée objet
- Instanciation et destruction des objets
- Visibilité et encapsulation des données
- Ecriture de classes en Java
- Mots clé this et super

Jour 3

- Les relations entre classes (associations, héritage) avec UML
- Traduction des relations en java
- Les interfaces
- Le polymorphisme

Jour 4

- L'accès aux fichiers (création, lecture, écriture)
- La gestion des exceptions :
 - Levée, capture et remontée d'une exception
 - La clause finally
- Les applications graphiques (swing, JavaFX)
 - Création de fenêtres graphiques
 - Ajout de composants (boutons, zones de texte, listes déroulantes,...)
 - Gestion des événements (clavier, souris,...)

Jour 5

- Utilisation d'une base de données MySQL depuis le langage Java avec JDBC
- Mini projet

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
5 jours	3245 €	IG03	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET DEEP LEARNING

Objectifs / Compétences :



> Objectifs pédagogiques

- Appropriation de concept mis en œuvre dans l'IA pour la perception de l'environnement par le biais de la vision artificielle. Le focus est mis sur les méthodes de type Deep-Learning (Réseaux de Neurones Convolutifs), qui donnent de très bons résultats dans les tâches de vision artificielle (classification de formes et d'objets, détection d'objets et du suivi dans des séquences d'images, segmentation sémantique d'instance). Une partie de la formation porte sur l'allègement des algorithmes et de leur implémentation, permettant de les utiliser dans des cas réels, comme la robotique mobile ou les systèmes de contrôle industriel.

> Compétences visées

- Aptitude à décrire les principales caractéristiques des Réseaux de Neurones Convolutifs (structure, apprentissage, paramétrage, évaluation) pour les tâches de vision citées plus haut.

- Aptitude à utiliser des outils logiciels Open-Source pour mettre en œuvre quelques applications liées aux tâches de vision abordées précédemment, pour des cas d'usage réels.

Public :

- > Techniciens supérieurs de bureau d'étude
- > Ingénieurs

➔ Pré-requis :

- > Notions mathématiques en : statistiques, probabilités et calcul matriciel
- > Notions d'algorithmique
- > Notions de programmation dans un langage structuré (C – Java – Python...)

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours (1/3) et travaux pratiques (2/3) en alternance, avec des blocs de 1,5h maximum pour la partie cours

Jour 1

Cours (2x1,5h)

- Contexte actuel de l'IA analytique par méthodes de type Deep-Learning
- Grands types d'applications en vision artificielle et exemples
- Principes des Réseaux de Neurones à couches de type perceptron et des réseaux de Neurones Convolutifs, appliqués à la classification
- Outils logiciels et jeux de données existants
- Méthodes de développement d'un modèle, paramétrage et évaluation de ses performances
- Utilisation d'un modèle standard pré-entraîné et apprentissage par transfert

Travaux Pratiques (2x2,5h)

- Prise en main du langage Python et de la manipulation de tenseurs
- Prise en main d'une librairie de Deep-Learning PyTorch
- Programmation de Réseaux de Neurones Convolutifs à partir de zéro pour la classification, apprentissage, évaluation et test
- Test de l'influence de différents paramètres des modèles et de l'apprentissage

Jour 2

Cours (2x1,5h)

- Algorithme Deep-Learning pour la détection d'objets ; grands types de modèles et caractéristiques (notamment modèles «one-shot» vs modèles à 2 étapes)
- Méthodes d'évaluation de la détection d'objets
- Principe de l'apprentissage par transfert

Travaux Pratiques (2x2,5h)

- Mise en œuvre d'un algorithme de détection d'objets, avec apprentissage par transfert sur jeu de données personnalisé

Jour 3

Cours (2h)

- Principe et évaluation d'algorithmes pour la détection et le suivi d'objets dans des séquences vidéo, et la segmentation sémantique d'instance
- Considérations pratiques et matérielles : optimisation de l'occupation mémoire, ciblage sur processeurs standards (CPU) ou dédiés (GPU), techniques de réduction du coût de traitement, dimensionnement d'un système embarqué

Travaux Pratiques (6h)

- Mise en œuvre d'une application complète avec détection d'objets, suivi et segmentation sémantique d'instance sur jeu de données personnalisé pour cas d'usage réel
- Optimisation des traitements pour rendre l'application temps-réel

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1947 €	IG55-1	ROUEN

APPRENDRE LA PROGRAMMATION AVEC PYTHON

Objectifs / Compétences :

- > Concevoir et développer un programme commenté en langage Python utilisant :
 - les structures algorithmiques de base avec 3 niveaux d'imbrication au plus
 - les fonctions et les structures de données (listes et fichiers)



Public :

- > Tout public

➔ Pré-requis :

- > Aucun

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours et travaux dirigés

Jour 1

- **Matin** : Introduction et prise en main de Python, premiers programmes
 - Programme et algorithmes
 - Organisation des données : fichiers, répertoires, arborescence, savoir ranger son travail
 - Environnement de programmation
 - Type de données et notion de variable
 - Opérations sur les données de type numérique ou caractère
 - Opération sur les données de type chaîne de caractères
 - Déclaration d'une variable, identificateurs
- Les expressions
- L'affectation
- La saisie clavier
- L'affichage à l'écran
- **Après-midi** : Expressions booléennes, instructions conditionnelles, instructions itératives
 - Le type booléen
 - Les instructions conditionnelles
 - La boucle for
 - La boucle while

Jour 2

- **Matin** : Les fonctions
 - Notion de sous-programme
 - Les fonctions prédéfinies
 - Les modules Python
 - Les Fonctions personnalisées
- **Après midi** : Les listes
 - Introduction sur les collections
 - Les listes
 - Opérations simples sur les listes
 - Utilisation avancée : parcours, tris

Jour 3

- **Matin** : Les fichiers
 - Retour sur la notion de fichier
 - Opérations sur les fichiers
- **Après-midi** : Application au traitement de données
 - Traitement et analyse d'un fichier de données

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
3 jours	1110 €	IG58	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

UML : ANALYSE ET CONCEPTION

Objectifs / Compétences :

- > Acquérir les bases de la modélisation orientée objet
- > Maîtriser les connaissances acquises en modélisation orientée objet
- > Concevoir des applications objet



Public :

- > Chefs de projets
- > Analystes
- > Concepteurs
- > Architectes logiciels et développeurs amenés à participer au développement de projets objets

➔ Pré-requis :

- > Connaissances générales en informatique

➔ Méthode Pédagogique

- > Cours, travaux dirigés et travaux pratiques

Jour 1

- L'évolution des modes de conception
- Pourquoi l'Orienté Objet ?
- Classes et Objets

Jour 2

- Relations entre Classes
- Présentation UML : Architecture et Diagrammes en UML (énumération et rôle)
- Diagramme de Cas d'utilisations (Use Cases)

Jour 3

- Diagramme de Séquence
- Diagramme de Classes

Jour 4

- Synthèse des avantages de l'Orienté Objet (OO)
- Passage du problème vers le code en JAVA, C++ ou C# :
 - L'utilisation d'un outil AGL
 - Génération du code
- Mini-projet

Durée	Tarif HT	Code	Lieu
4 jours	2596 €	IG42	ROUEN ou sur SITE (nous consulter pour les modalités)

BULLETIN D'INSCRIPTION

ENTREPRISE

Raison Sociale :

Adresse :

Téléphone: Site Web :

RESPONSABLE DE L'INSCRIPTION

Nom : Prénom :

Fonction :

Email :

PARTICIPANT

NOM - Prénom et fonction du participant	Référence	Date(s)

RÈGLEMENT

Le règlement sera effectué par :

☐ la Société ☐ un OPCO ☐ autre :

DESTINATAIRE DE LA FACTURATION

Raison Sociale :

Adresse :

Téléphone:

RESPONSABLE DE LA FACTURATION

Nom : Prénom :

Fonction :

La signature du présent bulletin vaut acceptation des modalités notées aux conditions générales.

Date :

Signature :

Cachet de l'entreprise

A renvoyer au Service Relations Entreprises
Par email (formation-continue@esigelec.fr)

Conditions Générales de Vente

1 - DÉSIGNATION

- Le terme ESIGELEC est utilisé pour désigner l'École Supérieure d'Ingénieurs.

- Le terme « organisation » désigne toute entité publique ou privée faisant appel à l'ESIGELEC.

- Le terme « action de formation » désigne le face à face pédagogique, et de façon générale tout ce qui contribue à la construction d'une situation d'apprentissage et tout ce qui attire à la formation.

- Le terme « client » désigne le donneur d'ordre privé, public ou individuel.

2 - OFFRE

L'offre de formation ESIGELEC est matérialisée par un document écrit adressé au client. Le catalogue des formations et le site www.esigelec.fr constituent les moyens de présentation des offres ESIGELEC.

3 - INSCRIPTION

Pour vous inscrire, il vous suffit de nous retourner par mail à

formation-continue@esigelec.fr

le bulletin d'inscription téléchargeable sur www.esigelec.fr dûment rempli et signé par un décisionnaire et/ou de nous adresser un bon de commande incluant l'entête, le cachet de l'entreprise et vos références de facturation (n° de commande). Vous préciserez, sur le bulletin d'inscription et/ou sur le bon de commande, l'adresse de facturation, OPCO ou autre, si différente de celle de l'entreprise.

4 - PRISE EN CHARGE PAR UN OPCO

La prise en charge de tout ou partie de la formation par un OPCO doit être indiquée sur le bulletin d'inscription. La demande de prise en charge par un OPCO doit être faite par l'entreprise avant le démarrage d'une session de formation. En cas d'absence de prise en charge par l'OPCO, la formation est facturée en totalité à l'entreprise.

5 - CONVOCATION

Dès réception de votre inscription, nous vous adressons :

- une convention de formation professionnelle continue établie selon les textes en vigueur en double exemplaire dont un est à nous retourner signé et revêtu du cachet de l'entreprise avant le démarrage du stage,

- le programme du stage,

- une convocation à remettre à chaque participant,

- le plan d'accès.

6 - PROGRAMME ET PRÉREQUIS

Les prérequis spécifiques sont précisés dans le programme du stage. Ils conditionnent l'atteinte des objectifs fixés dans le cursus de la formation. L'entreprise vérifie que le stagiaire a pris connaissance du programme et des prérequis.

7 - DEROULEMENT DE L'ACTION DE FORMATION

L'action de formation s'exerce au travers d'apports théoriques effectués par le ou les intervenants choisis par l'ESIGELEC, lesquels peuvent être matérialisés dans des supports remis aux participants. Elle est également susceptible d'être dispensée au moyen d'exercices pratiques nécessitant la manipulation d'appareils, engins, machines ou autres. Les participants s'engagent à effectuer ces manipulations en respectant strictement les consignes qui leur sont données et en s'abstenant d'avoir un comportement de nature à engendrer des risques pour eux-mêmes, autrui et les biens.

8 - PRIX

Les prix sont indiqués en euros et sont exonérés de TVA selon l'article 261-4 alinéa 4 du CGI.

Les prix des stages sont ceux figurant sur notre catalogue de formation ou sur la proposition d'offre commerciale. Les tarifs sont applicables jusqu'au 31/12/2026 et sont susceptibles d'être modifiés si les variations économiques le rendent nécessaire. Ils comprennent les frais d'animation et les supports de cours remis à chaque stagiaire.

Certains documents particuliers (publications, livres, normes,...) peuvent faire l'objet d'une facturation supplémentaire.

Les frais de déplacement, d'hébergement et de restauration ne sont pas compris dans le prix du stage.

Les prix peuvent également varier en fonction de conditions locales de réalisation ou d'évolution du cadre réglementaire de certaines formations obligatoires modifiant le contenu ou la durée.

9 - FACTURATION

La facturation définitive vous sera adressée à l'issue du stage.

Le règlement doit être effectué au plus tard dans les 30 jours à réception de la facture. Dans le cas contraire, des pénalités de retard de 3 fois le taux d'intérêt légal et une indemnité forfaitaire de 40 € pour frais de recouvrement seront appliqués.

Tout stage commencé ou annulé le jour du début du stage est facturé en totalité.

10 - REPORT / ANNULATION DU FAIT DE L'ORGANISME

- Stage inter-entreprises :

L'ESIGELEC se réserve la possibilité de reporter ou d'annuler le stage si l'effectif est insuffisant (moins de 2 participants) en informant l'entreprise dans un délai de 7 jours avant le début de la formation.

- Stage intra entreprise :
Nous consulter

11 - REPORT / ANNULATION DU FAIT DE L'ENTREPRISE

Toute annulation par le client doit être communiquée par écrit.

Jusqu'à une date précédant de 15 jours la date fixée pour le début du stage, le client conserve la faculté de demander à l'ESIGELEC de reporter ou d'annuler :

- l'inscription du ou des stagiaires pour les stages inter-entreprises

- la réalisation d'un ou de plusieurs stages intra-entreprises

Passé ce délai, l'ESIGELEC facture au client 20% du montant de la formation.

12 - ATTESTATION DE SUIVI DE FORMATION

A l'issue du stage, l'ESIGELEC remettra à chaque participant une attestation de suivi de formation.

13 - INFORMATION

A l'issue du stage, nous vous adressons :

- un relevé de présence

- une facture



ESIGELEC Rouen
Technopôle du Madrillet - Avenue Galilée
76800 Saint-Étienne-du-Rouvray
Tél. : 02.32.91.58.58



Partenaire stratégique
Institut Mines-Télécom



Cti
Commission
des Titres d'Ingénieur



cdefi
Conférence des Directeurs
des Ecoles Françaises
d'Ingénieurs



RENSEIGNEMENTS
formation-continue@esigelec.fr | 02.32.91.58.37

esigelec.fr