



## RISK MANAGER : GÉRER EFFICACEMENT LES RISQUES PROJETS



**Dates** : consulter le calendrier  
**Durée** : 1 jour ; 7 heures  
**Lieu** : Paris  
**Tarif** : consulter le dépliant « Tarifs »  
**Prérequis** : aucun  
**Référence produit** : GRISQ1

### LES POINTS FORTS

- ▶ Entraînement sur des situations réelles ; accompagnement personnalisé
- ▶ Un temps réservé aux questions propres aux spécificités des activités de l'organisation



[www.utc.fr](http://www.utc.fr)  
 → Formation  
 continue et VAE

EN  
SAVOIR

Réduire les risques et les coûts associés nécessite de prendre en compte l'ensemble des processus entreprise-clients-fournisseurs. Cette formation présente les principaux concepts de la gestion des risques, leur déploiement au sein de l'entreprise et la valeur produite.

## OBJECTIFS

- Clarifier les concepts de gestion des risques ;
- Permettre l'application de ces concepts à toute activité ;
- Généraliser et standardiser ces pratiques au sein de l'organisation.

## PUBLIC

Tout public amené à gérer des risques.

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Exercices ; études de cas réels.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation effectuée à l'occasion des mises en situation et des études de cas. Débriefing personnalisé.

## PROGRAMME

### Comprendre les concepts de la gestion des risques

- Identifier les objectifs des différents processus ;
- Répertoire et qualifier les risques ;
- Les stratégies de réponse : évaluer et décider ;
- Mesurer les effets et communiquer.

### Appliquer les concepts de la gestion des risques

- Recenser ses activités dans l'organisation ;
- Construire un standard commun de données et de processus ;
- Implémenter un outil

### Capitaliser autour des avantages de la gestion des risque

- Améliorer globalement le fonctionnement de l'organisation ;
- Réduire l'impact des risques : une source d'économie ;
- Communiquer, communiquer, communiquer ;
- Synthétiser la démarche : « Organisation, connais-toi toi-même ! »



### Contact

Tél : 03 44 23 49 19  
[fc@utc.fr](mailto:fc@utc.fr)

## INTERVENANTS

Nos intervenants sont issus des secteurs économiques publics, privés, académiques et professionnels. Ils comptent généralement plus de 10 ans d'expérience professionnelle dans leur domaine d'expertise.

PROGRAMMATION ORIENTÉE  
OBJET EN JAVA SOUS ECLIPSE**Dates** : consulter le calendrier**Durée** : 5 jours ; 35 heures**Lieu** : Compiègne**Tarif** : consulter le dépliant tarifs**Prérequis** : posséder des notions d'algorithmique**Référence produit** : JAVA**LES POINTS FORTS**

- ▶ Création d'une application téléphone mobile Android ; accompagnement personnalisé au cours de la formation
- ▶ Un temps réservé aux questions propres aux spécificités des activités de l'organisation


[www.utc.fr](http://www.utc.fr)  
 → Formation continue et VAE

**EN SAVOIR**  

La programmation orientée objets et le langage Java sont au cœur des applications d'entreprise. Ils ont réussi à s'imposer dans l'industrie au fil des ans. Cette formation a pour objectif d'introduire les différents concepts orientés objets en Java et de permettre une initiation progressive à l'aide d'une approche interactive et ludique.

## OBJECTIFS

- Construire des programmes en Java ;
- Appliquer les techniques du développement orienté objet.

## PUBLIC

Développeurs désirant se former à Java et à la programmation orientée objet ; toute personne désirant apprendre à programmer en Java.

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Exercices pratiques sous Eclipse et Android Studio ; création de quiz interactifs ; alternance des présentations et des échanges entre participants sur leurs propres expériences.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation effectuée à l'occasion de la réalisation d'une application Android et QCM.

## PROGRAMME

### Intégrer les bases

- Maîtriser les bases du langage Java, la syntaxe, comment fonctionne le JDK ;
- Utiliser des librairies Java ;
- Remanier et rendre plus lisible le code ;
- Gérer les exceptions.

### Comprendre les concepts orientés objets en Java

- Programmer en objet avec des variables, des méthodes, des objets, des classes ;
- Utiliser les héritages et polymorphismes ;
- Gérer la vie et la mort des objets.

### S'initier aux interfaces graphiques

- Créer une interface graphique ;
- Appréhender les structures de données ;