



Serious Game : architecture BigData

CB091

Durée: 1 jour

800 €

31 janvier

28 mars

6 juin

17 octobre

Public :

Chefs de projet, architectes et toute personne désirant valider ses connaissances en architecture BigData

Objectifs :

Au travers d'une approche ludique basée sur les jeux collaboratifs et les interactions entre stagiaires et formateur, valider des connaissances en matière d'architectures BigData.

Connaissances préalables nécessaires :

Architectures et fonctionnement des bases de données NoSQL, d'Hadoop et de son écosystème, fonctionnement de Spark, SparkQL et des outils de traitement de données.

Ce stage est un module certifiant du cursus « Architecte Big Data » et peut être également suivi en module autonome (hors cursus) pour les participants qui ont déjà acquis les connaissances adéquates par ailleurs.

Programme :

Le scénario

Afin de déterminer quelles sont les espèces végétales adaptées à chaque zone géographique, des ingénieurs BigData d'un laboratoire de recherche doivent mettre en place un process de collecte et stockage de photos satellites et mettre à disposition des data-scientists du laboratoire une architecture adéquate pour les analyses.

La méthode

Simulation d'un cas d'étude, avec un travail collaboratif sur des données réelles, accessibles en opendata, et des labs techniques (cluster cassandra, hadoop, spark, elasticstack, etc ..)

Épreuves personnelles et épreuves en commun vont permettre de valider les connaissances et d'échanger entre participants, tout en bénéficiant du soutien et des explications complémentaires du formateur sur les thèmes proposés

Les jeux

Battle d'architecture, la techno mystère, l'intrus, les points de faiblesse, etc...

Le debrief

Retour des travaux, bilan des points individuels et classement des joueurs.
Retour d'expérience des participants