

SAINT-GEORGES
ACADEMY



LIVRET D'ACCUEIL DE L'APPRENANT

Formation : Unreal Engine + AI for Interactive Training Environments

Unreal Engine 5 — Intelligence artificielle, simulation et serious games

Formation en présentiel / In-Class — 35 heures — 5 jours

Certification Saint-Georges Academy / SGA

Organisme de formation : Saint-Georges Academy — Thierry PAUL

SIRET : 528 616 113 00023

Adresse : 2 Venelle des Amandiers, 86200 Loudun, France

Téléphone : 07 80 41 14 20

E-mail : contact@saint-georges.academy

Numéro de déclaration d'activité : en cours de demande auprès de la DREETS
Nouvelle-Aquitaine

1. Bienvenue à Saint-Georges Academy

Saint-Georges Academy vous souhaite la bienvenue dans le cadre de la formation **Unreal Engine + AI for Interactive Training Environments**.

Ce livret d'accueil présente les informations essentielles concernant :

- l'organisme de formation ;
- le déroulement de votre parcours ;
- les objectifs de la formation ;

- les moyens pédagogiques et techniques mis à disposition ;
- les règles de fonctionnement ;
- les modalités d'évaluation ;
- l'assistance technique ;
- l'accessibilité ;
- les contacts utiles ;
- les documents remis pendant et à l'issue de la formation ;
- la certification Saint-Georges Academy / SGA.

Cette formation est organisée exclusivement **en présentiel / In-Class**, dans les locaux ou lieux de formation indiqués par Saint-Georges Academy, sur une durée totale de **35 heures**, soit **5 jours de formation**.

2. Présentation de Saint-Georges Academy

Saint-Georges Academy est une académie internationale de technologies appliquées portée par Thierry PAUL, entrepreneur individuel.

L'organisme propose des formations courtes, concrètes et professionnalisantes dans les domaines suivants :

- technologies numériques ;
- Unreal Engine ;
- intelligence artificielle appliquée ;
- simulation interactive ;
- serious games ;
- environnements de formation immersive ;
- game design ;
- production virtuelle ;
- cybersécurité ;
- réseaux, systèmes et infrastructures numériques.

L'objectif de Saint-Georges Academy est d'accompagner les apprenants dans le développement de compétences techniques directement mobilisables dans un contexte professionnel, créatif, industriel, pédagogique ou de formation spécialisée.

3. Formation concernée

Intitulé de la formation : Unreal Engine + AI for Interactive Training Environments

Niveau : avancé / professionnel

Durée totale : 35 heures

Durée indicative : 5 jours

Modalité : présentiel / In-Class — formation en classe

Lieu de formation : 2 Venelle des Amandiers, 86200 Loudun, France, ou autre lieu indiqué dans la convocation

Prix indicatif : 5 400 €

Formateur : Thierry PAUL ou intervenant désigné par Saint-Georges Academy

Organisme : Saint-Georges Academy

Certification délivrée : Certificat Saint-Georges Academy / SGA — Unreal + AI Simulation Designer

Cette formation professionnelle avancée enseigne aux apprenants comment intégrer l'**intelligence artificielle** dans **Unreal Engine** afin de créer des simulations adaptatives, des serious games et des environnements interactifs de formation.

Les apprenants travaillent sur la connexion de modèles ou d'API d'intelligence artificielle à la logique de gameplay, la conception de scénarios adaptatifs, la collecte de données de performance utilisateur et la production de tableaux de bord ou de retours pédagogiques.

La formation est organisée exclusivement **en présentiel / In-Class**, avec accompagnement direct du formateur pendant les séances.

4. Objectifs généraux de la formation

À l'issue de la formation, l'apprenant devra être capable de :

- comprendre les usages de l'intelligence artificielle dans Unreal Engine ;
- distinguer AI Controller, logique comportementale, machine learning et API externes ;
- comprendre les applications de l'IA pour la simulation, les serious games et la formation interactive ;
- intégrer des modèles ou services IA externes dans un workflow Unreal Engine ;
- comprendre les principes de communication entre Blueprints, Python et API REST ;
- connecter une logique IA à des éléments de gameplay ;
- concevoir des scénarios de formation adaptatifs ;
- créer des embranchements de scénario selon les choix de l'utilisateur ;
- adapter la difficulté ou les retours pédagogiques selon les performances ;
- collecter des données de performance utilisateur ;

- exporter des données de simulation au format CSV ou équivalent ;
 - créer des retours visuels ou tableaux de bord simples ;
 - concevoir une scène de formation interactive ;
 - produire un prototype final intégrant IA, simulation et retour utilisateur ;
 - présenter un projet professionnel de simulation ou serious game.
-

5. Public concerné

La formation s'adresse principalement :

- aux utilisateurs avancés d'Unreal Engine ;
 - aux formateurs souhaitant créer des environnements de formation interactifs ;
 - aux concepteurs de simulation ;
 - aux développeurs de serious games ;
 - aux enseignants en cybersécurité ou technologies numériques ;
 - aux artistes techniques ;
 - aux développeurs souhaitant intégrer l'IA dans Unreal Engine ;
 - aux professionnels de la formation, de l'industrie ou de la simulation ;
 - aux équipes souhaitant créer des environnements d'entraînement adaptatifs ;
 - aux apprenants souhaitant concevoir des prototypes associant Unreal Engine, IA et données de performance.
-

6. Niveau et prérequis

Le niveau visé est **avancé / professionnel**.

Les prérequis conseillés sont les suivants :

- savoir utiliser un ordinateur ;
- savoir naviguer dans un système de fichiers ;
- avoir déjà utilisé Unreal Engine ;
- comprendre les bases de l'interface Unreal Engine ;
- savoir créer ou ouvrir un projet Unreal Engine ;
- connaître les bases des Blueprints ;
- comprendre les notions d'assets, de scènes, d'interactions et de gameplay ;
- avoir une première expérience en simulation, serious game, formation interactive ou développement est recommandée ;
- connaître les bases de Python, des API ou de la programmation est un avantage ;

- avoir des bases simples en anglais technique est recommandé ;
- être motivé pour créer un prototype de formation interactif intégrant IA et données utilisateur.

Une première expérience avec **Unreal Engine Starter Course** et/ou **Unreal Engine for Games — Blueprints & Gameplay** est recommandée, mais peut être remplacée par un niveau équivalent.

Un positionnement initial peut être réalisé avant l'entrée en formation afin d'identifier le niveau de départ, les objectifs de l'apprenant et les éventuels besoins d'accompagnement.

7. Accueil et entrée en formation

Avant l'entrée en formation, l'apprenant reçoit les informations nécessaires concernant :

- l'intitulé de la formation ;
- les objectifs pédagogiques ;
- la durée ;
- les dates et horaires ;
- le lieu de formation ;
- les prérequis ;
- les moyens pédagogiques et techniques ;
- les modalités d'évaluation ;
- le règlement intérieur ;
- les contacts utiles ;
- les possibilités d'adaptation en cas de besoin particulier ;
- la certification Saint-Georges Academy / SGA remise en fin de parcours, sous réserve de participation et d'évaluation.

L'entrée en formation peut être précédée d'un positionnement initial permettant d'identifier :

- le niveau de départ ;
 - les attentes de l'apprenant ;
 - les besoins pédagogiques ;
 - les prérequis ;
 - les éventuels besoins d'adaptation.
-

8. Lieu de formation

La formation est organisée exclusivement **en présentiel / In-Class**.

Elle se déroule à l'adresse indiquée dans la convocation, le devis, le contrat ou la convention de formation.

Lieu principal possible :

Saint-Georges Academy
2 Venelle des Amandiers
86200 Loudun
France

L'apprenant est invité à se présenter à l'heure indiquée dans la convocation ou le planning transmis avant le début de la formation.

En cas de difficulté pour accéder au lieu de formation ou aux ressources pédagogiques, l'apprenant peut contacter :

Thierry PAUL
Téléphone : 07 80 41 14 20
E-mail : contact@saint-georges.academy

9. Horaires et rythme de formation

La formation **Unreal Engine + AI for Interactive Training Environments** est organisée sur une durée totale de **35 heures**.

Elle se déroule exclusivement **en présentiel / In-Class**, généralement sur **5 jours de 7 heures**.

Les dates, horaires et pauses sont communiqués à l'apprenant avant l'entrée en formation, notamment dans la convocation, le contrat ou la convention de formation.

Le rythme de la formation est intensif et alterne entre :

- démonstrations techniques ;
 - ateliers guidés ;
 - intégration IA ;
 - conception de scénarios ;
 - travaux pratiques ;
 - projet final ;
 - présentation professionnelle.
-

10. Organisation pédagogique

La formation repose sur une alternance entre :

- apports techniques courts ;
- démonstrations ;
- labs guidés ;
- ateliers d'intégration IA ;
- conception de scénarios adaptatifs ;
- exercices Blueprints ;
- connexion à des services externes ou API ;
- collecte et exploitation de données utilisateur ;
- création de retours visuels ou tableaux de bord ;
- conception d'un prototype de formation interactif ;
- corrections commentées ;
- présentation finale ;
- échanges avec le formateur ;
- évaluation progressive des acquis.

Le format **35 heures / 5 jours en présentiel / In-Class** permet un apprentissage intensif, structuré et directement orienté vers la pratique professionnelle.

11. Programme général de la formation

Module 1 — AI in Unreal Overview

Ce module permet de comprendre les usages de l'intelligence artificielle dans Unreal Engine et dans les environnements de simulation.

Thèmes abordés :

- IA dans Unreal Engine ;
- AI Controller ;
- différence entre logique comportementale et machine learning ;
- usages de l'IA pour serious games et formation ;
- simulations adaptatives ;
- introduction à ML Deformer ;
- introduction à Control Rig ;
- interactions pilotées par IA ;
- rôle de l'IA dans les environnements de formation.

Activités pratiques :

- analyser plusieurs cas d'usage IA dans Unreal Engine ;
 - identifier les besoins d'une simulation de formation ;
 - distinguer IA comportementale, logique de scénario et IA externe ;
 - préparer un projet de formation interactive.
-

Module 2 — Integrating External AI Models

Ce module permet d'aborder l'intégration de modèles ou services IA externes dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- plugin Python dans Unreal Engine ;
- communication Blueprint vers Python ;
- appels REST API ;
- connexion à des modèles IA externes ;
- principes d'intégration avec TensorFlow, PyTorch ou OpenAI API selon le contexte technique ;
- assistants vocaux ;
- systèmes de scoring ;
- logique de décision externe ;
- sécurité et limites des services externes.

Activités pratiques :

- préparer une logique simple de communication entre Unreal Engine et un service externe ;
 - structurer une requête API ;
 - récupérer une réponse dans un scénario pédagogique ;
 - relier une décision IA à une action de gameplay ;
 - analyser les limites techniques et pédagogiques d'une intégration IA.
-

Module 3 — Behavioural Training Simulations

Ce module permet de concevoir des simulations de formation adaptatives.

Thèmes abordés :

- scénarios à embranchements ;

- choix de l'apprenant ;
- feedback adaptatif ;
- difficulté dynamique ;
- arbres de décision ;
- modification de la simulation selon la performance ;
- conception d'une expérience d'entraînement ;
- logique pédagogique d'un serious game ;
- progression, erreur, correction et feedback.

Activités pratiques :

- créer une structure de scénario adaptatif ;
- définir des choix utilisateur ;
- construire une logique de feedback ;
- adapter une conséquence selon une réponse ou une performance ;
- concevoir un mini-scénario de formation interactive.

Module 4 — Data Visualization and Reporting

Ce module permet de collecter et présenter les données issues d'un environnement de formation.

Thèmes abordés :

- collecte des actions utilisateur ;
- journalisation des événements ;
- scoring ;
- performance utilisateur ;
- export CSV ;
- tableaux de bord ;
- UMG pour les retours visuels ;
- Niagara pour des feedbacks visuels selon la session ;
- connexion de données de simulation à un dashboard ;
- synthèse de progression.

Activités pratiques :

- enregistrer une action utilisateur ;
- créer un score simple ;
- exporter des données de simulation ;
- afficher un retour visuel dans Unreal Engine ;
- concevoir un petit tableau de bord ou un rapport de performance ;
- préparer une synthèse de feedback pour l'apprenant.

Module 5 — Cybersecurity and Networked Simulations

Ce module permet d'introduire des scénarios de simulation liés aux réseaux et à la cybersécurité, lorsque cela correspond au projet du groupe.

Thèmes abordés :

- simulation de scénarios réseau ;
- ping simulation ;
- packet simulation ;
- logique de défense réseau ;
- scénarios de cybersécurité ;
- entraînement à la prise de décision ;
- feedback de formation cyber ;
- simulation d'incidents ;
- lien possible avec des logiques Cisco ou réseau.

Activités pratiques :

- créer un scénario simple de défense réseau ;
- concevoir une logique de choix et conséquence ;
- simuler une action utilisateur ;
- produire un feedback de cybersécurité ;
- intégrer un score ou une évaluation de performance.

Module 6 — Final AI Training Project Workshop

Ce module permet de concevoir, construire, tester et présenter un prototype final.

Thèmes abordés :

- conception d'un environnement de formation ;
- définition des objectifs pédagogiques ;
- logique IA ;
- scénario adaptatif ;
- collecte de données ;
- feedback utilisateur ;
- tableau de bord ou export de données ;
- test du prototype ;
- amélioration du prototype ;

- présentation finale.

Activités pratiques :

- définir un cas d'usage professionnel ;
 - construire une scène interactive ;
 - intégrer une logique IA ou adaptative ;
 - collecter des données utilisateur ;
 - produire un feedback ;
 - tester le fonctionnement ;
 - corriger les erreurs ;
 - présenter le prototype final.
-

12. Projet final

En fin de formation, l'apprenant réalise un prototype d'environnement interactif de formation intégrant une logique d'intelligence artificielle ou d'adaptation.

Le projet peut prendre la forme :

- d'un exercice d'évacuation virtuelle ;
- d'une simulation de défense réseau ;
- d'un scénario industriel ;
- d'un serious game professionnel ;
- d'un environnement de formation à la sécurité ;
- d'un outil de simulation pour compétences techniques ;
- d'un prototype de formation adaptative.

Le projet final doit comprendre :

- une scène Unreal Engine organisée ;
 - une logique de scénario ;
 - une interaction utilisateur ;
 - une logique adaptative ou IA ;
 - une collecte de données ou score ;
 - un feedback utilisateur ;
 - un export CSV ou tableau de bord simple lorsque cela est techniquement possible ;
 - une présentation finale professionnelle.
-

13. Compétences développées

À l'issue de la formation, l'apprenant aura travaillé les compétences suivantes :

- comprendre les usages de l'IA dans Unreal Engine ;
 - concevoir un scénario de formation interactif ;
 - utiliser les Blueprints pour piloter une logique pédagogique ;
 - comprendre les principes d'intégration d'API externes ;
 - relier des réponses IA à des comportements de gameplay ;
 - créer des embranchements de scénario ;
 - adapter une simulation selon la performance utilisateur ;
 - collecter des données de simulation ;
 - exporter ou présenter des résultats ;
 - créer des feedbacks visuels ;
 - concevoir un serious game ou une simulation professionnelle ;
 - documenter un prototype ;
 - présenter une solution de formation interactive.
-

14. Moyens pédagogiques mobilisés

Les moyens pédagogiques utilisés peuvent comprendre :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- Blueprints ;
- Python plugin ;
- API REST ;
- services IA externes selon la session ;
- UMG ;
- Niagara selon la session ;
- supports numériques ;
- démonstrations du formateur ;
- labs guidés ;
- ateliers d'intégration IA ;
- exercices de simulation ;
- projet final ;
- corrections commentées ;
- échanges pédagogiques ;
- suivi individualisé de progression.

Ces moyens sont mobilisés afin de permettre à l'apprenant de développer des compétences concrètes en création d'environnements interactifs de formation intégrant Unreal Engine et l'intelligence artificielle.

15. Équipements nécessaires

Pour suivre la formation dans de bonnes conditions, l'apprenant doit disposer ou avoir accès aux équipements suivants selon la session :

- ordinateur de travail adapté à Unreal Engine ;
- chargeur d'ordinateur ;
- navigateur web à jour ;
- espace de travail adapté ;
- adresse e-mail valide ;
- connexion internet stable ;
- accès à Epic Games Launcher ;
- Unreal Engine 5 installé ou accessible ;
- ressources ou projets fournis par le formateur ;
- accès éventuel à des services IA ou API selon les exercices.

Configuration recommandée :

- Windows 10/11 ou système compatible Unreal Engine ;
- processeur multi-cœur récent ;
- 16 Go de RAM minimum recommandé ;
- 32 Go de RAM recommandé pour un meilleur confort ;
- carte graphique compatible DirectX 12 ou équivalent ;
- SSD recommandé ;
- espace disque suffisant pour Unreal Engine, les assets, les scènes et les exports ;
- souris trois boutons recommandée pour la navigation 3D.

Selon la session, certains outils, comptes ou clés API peuvent être fournis, simulés ou remplacés par des environnements pédagogiques afin de garantir le bon déroulement de la formation.

16. Outils numériques utilisés

La formation peut s'appuyer notamment sur :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- Blueprint Visual Scripting ;
- Python plugin ;
- API REST ;
- TensorFlow, PyTorch ou OpenAI API selon les exercices et disponibilités ;
- UMG Widget System ;
- Niagara ;
- outils de visualisation de données ;
- export CSV ;
- navigateur internet ;
- fichiers d'exercices ;
- documents de suivi de formation ;
- outils de documentation ou de présentation.

Les outils sont utilisés dans un cadre pédagogique afin de permettre à l'apprenant de créer, tester, corriger, documenter et présenter un prototype de formation interactive.

17. Assistance technique

Une assistance technique de premier niveau est mise à disposition pendant la formation.

Elle peut porter sur :

- l'accès aux supports numériques ;
- l'ouverture d'Unreal Engine ;
- l'utilisation d'Epic Games Launcher ;
- l'accès aux fichiers d'exercices ;
- l'utilisation des assets fournis ;
- l'utilisation des outils IA ;
- la compréhension des consignes techniques ;
- l'utilisation éventuelle de comptes ou API ;
- la résolution de difficultés simples liées aux outils utilisés pendant la formation.

L'assistance technique est assurée par le formateur pendant les séances et, si nécessaire, par échange de messages ou par e-mail.

Contact assistance :

Thierry PAUL

07 80 41 14 20

contact@saint-georges.academy

18. Suivi de l'assiduité

La présence de l'apprenant est suivie pendant toute la durée de la formation.

En présentiel / In-Class, l'assiduité est attestée par une feuille d'émargement signée par l'apprenant et par le formateur.

L'apprenant s'engage à respecter les horaires prévus, à signaler toute absence, tout retard ou tout empêchement.

19. Suivi pédagogique

Le suivi pédagogique est assuré par le formateur.

Il comprend notamment :

- accompagnement pendant les séances ;
- vérification de la progression ;
- corrections et explications ;
- échanges pédagogiques ;
- aide à la compréhension des consignes ;
- suivi des exercices pratiques ;
- accompagnement dans la réalisation du prototype final ;
- adaptation de l'accompagnement en fonction des besoins identifiés.

L'apprenant est invité à signaler toute difficulté de compréhension, d'organisation ou d'utilisation des outils numériques.

20. Modalités d'évaluation

Les acquis de l'apprenant sont évalués tout au long de la formation et en fin de parcours.

Les modalités d'évaluation peuvent comprendre :

- exercices pratiques ;

- intégration API ou logique IA ;
- conception de scénario adaptatif ;
- collecte de données ;
- export CSV ou tableau de bord ;
- création d'un prototype interactif ;
- documentation du projet ;
- présentation du projet final ;
- questions orales ;
- bilan pédagogique de fin de formation.

Les critères d'évaluation peuvent porter notamment sur :

- la compréhension du rôle de l'IA dans Unreal Engine ;
- la cohérence du scénario de formation ;
- la qualité de la logique adaptative ;
- la capacité à connecter ou simuler une logique IA ;
- la capacité à collecter et exploiter des données ;
- la lisibilité des feedbacks utilisateur ;
- l'organisation du projet Unreal Engine ;
- la qualité du prototype final ;
- la qualité de la présentation ;
- l'autonomie, la méthode et la posture professionnelle.

21. Certification Saint-Georges Academy / SGA

À l'issue de la formation, Saint-Georges Academy peut remettre un **Certificat Saint-Georges Academy / SGA — Unreal + AI Simulation Designer**.

Ce certificat atteste que l'apprenant a suivi la formation **Unreal Engine + AI for Interactive Training Environments — 35 heures en présentiel / In-Class** et a travaillé les compétences avancées liées à :

- Unreal Engine ;
- l'intelligence artificielle appliquée ;
- les simulations interactives ;
- les serious games ;
- les environnements de formation adaptatifs ;
- les Blueprints ;
- les API ou modèles IA externes ;

- la collecte de données utilisateur ;
- les tableaux de bord ou exports de performance ;
- la conception d'un prototype de formation interactif.

La délivrance du certificat SGA est conditionnée à la participation effective à la formation, au suivi des activités prévues et à l'évaluation pédagogique réalisée par le formateur.

Le certificat SGA ne constitue pas une certification professionnelle enregistrée au RNCP ou au Répertoire Spécifique, sauf mention contraire explicite dans les documents contractuels.

22. Documents remis en fin de formation

À l'issue de la formation, Saint-Georges Academy peut remettre les documents suivants :

- attestation de fin de formation ;
 - certificat de réalisation ;
 - synthèse de l'évaluation des acquis ;
 - certificat Saint-Georges Academy / SGA — Unreal + AI Simulation Designer ;
 - facture ou reçu de paiement, le cas échéant ;
 - bilan des compétences travaillées ;
 - synthèse du prototype final ;
 - export ou démonstration du projet final, selon les conditions techniques applicables.
-

23. Règlement intérieur

L'apprenant doit prendre connaissance du règlement intérieur de Saint-Georges Academy avant le début de la formation.

Ce règlement précise notamment :

- les règles d'hygiène et de sécurité ;
- les règles de discipline ;
- l'assiduité ;
- l'utilisation des outils numériques ;
- les règles de comportement ;
- les sanctions éventuelles ;
- les modalités de réclamation ;
- les dispositions relatives à l'accessibilité ;

- les règles liées à l'usage responsable des outils IA.

Le respect du règlement intérieur est obligatoire pendant toute la durée de la formation.

24. Usage responsable de l'intelligence artificielle

Dans le cadre de cette formation, l'apprenant peut être amené à utiliser ou simuler l'usage de services d'intelligence artificielle.

L'apprenant s'engage à respecter les règles suivantes :

- ne pas saisir de données personnelles sensibles dans des outils IA sans autorisation ;
- ne pas intégrer de contenus confidentiels dans des services externes ;
- respecter les droits d'auteur et les licences des assets utilisés ;
- vérifier les résultats produits ou suggérés par les outils IA ;
- utiliser l'IA comme un outil d'aide à la conception, et non comme une garantie de résultat ;
- respecter les consignes données par le formateur concernant les comptes, API, clés d'accès ou services utilisés.

Saint-Georges Academy peut adapter les exercices afin d'utiliser des données fictives, des scénarios simulés ou des environnements pédagogiques sécurisés.

25. Accessibilité et prise en compte du handicap

Saint-Georges Academy prend en compte les besoins particuliers des apprenants.

Avant l'entrée en formation, l'apprenant peut signaler toute situation nécessitant une adaptation pédagogique, matérielle, technique ou organisationnelle.

Le référent handicap est :

Thierry PAUL

E-mail : contact@saint-georges.academy

Téléphone : 07 80 41 14 20

Une analyse des besoins peut être réalisée afin d'identifier les adaptations possibles.

Les adaptations sont étudiées en tenant compte :

- des besoins de l'apprenant ;
- des exigences techniques du cours ;
- des logiciels utilisés ;
- des contraintes matérielles ;
- du rythme de la formation ;
- de la faisabilité pédagogique.

Lorsque Saint-Georges Academy ne peut pas répondre directement à un besoin particulier, l'organisme peut orienter l'apprenant vers des interlocuteurs ou structures spécialisées.

26. Réclamations

L'apprenant peut formuler une réclamation relative à l'organisation, au déroulement ou au contenu de la formation.

La réclamation peut être adressée :

Par e-mail : contact@saint-georges.academy

Par courrier :

Saint-Georges Academy — Thierry PAUL

2 Venelle des Amandiers

86200 Loudun

France

La réclamation doit préciser :

- l'identité de l'apprenant ;
- la formation concernée ;
- la date ou période concernée ;
- l'objet de la réclamation ;
- les éléments permettant d'analyser la situation.

Saint-Georges Academy s'engage à accuser réception de la réclamation et à y apporter une réponse dans les meilleurs délais.

Les réclamations sont enregistrées dans un registre interne et peuvent donner lieu à une action corrective.

27. Satisfaction et amélioration continue

À l'issue de la formation, l'apprenant peut être invité à compléter un questionnaire de satisfaction.

Ce questionnaire permet d'évaluer notamment :

- l'accueil ;
- l'organisation ;
- la clarté des objectifs ;
- la qualité des supports ;
- l'accompagnement du formateur ;
- le rythme de formation ;
- les outils numériques ;
- l'utilité professionnelle de la formation ;
- la progression ressentie ;
- la qualité du projet final ;
- les suggestions d'amélioration.

Les retours des apprenants contribuent à l'amélioration continue des formations proposées par Saint-Georges Academy.

28. Données personnelles

Les données personnelles collectées dans le cadre de la formation sont utilisées uniquement pour :

- l'inscription ;
- le suivi administratif ;
- le suivi pédagogique ;
- l'établissement des documents de fin de formation ;
- le respect des obligations légales de l'organisme de formation ;
- la gestion éventuelle des autorisations liées au projet final.

L'apprenant peut demander l'accès, la rectification ou, lorsque cela est possible, la suppression de ses données personnelles en contactant :

contact@saint-georges.academy

Les données utilisées dans les exercices de simulation doivent être fictives ou autorisées. L'apprenant ne doit pas utiliser de données personnelles réelles ou confidentielles sans autorisation explicite.

29. Financement et paiement

La formation peut être financée selon la situation de l'apprenant :

- financement personnel ;
- employeur ;
- OPCO ;
- France Travail ;
- CPF / Compte Formation selon éligibilité ;
- autre dispositif de financement applicable.

Un devis nominatif, un programme détaillé et les documents nécessaires à une demande de financement peuvent être fournis.

Pour les personnes physiques finançant elles-mêmes leur formation, l'inscription suit une procédure conforme aux règles applicables aux contrats de formation professionnelle.

Avant toute demande de paiement, Saint-Georges Academy transmet au stagiaire :

- le programme détaillé ;
- le contrat de formation professionnelle ;
- les conditions financières ;
- les modalités d'annulation ;
- les informations relatives au droit de rétractation.

Le stagiaire dispose d'un délai légal de rétractation de 10 jours à compter de la signature du contrat de formation professionnelle. Aucune somme ne peut être exigée avant l'expiration de ce délai.

À l'expiration du délai de rétractation, un premier règlement peut être demandé dans la limite de 30 % du prix total de la formation. Le solde est réglé de manière échelonnée, au fur et à mesure du déroulement de la formation, selon les modalités prévues dans le contrat.

Pour cette raison, les paiements en ligne immédiats ne sont pas automatiquement ouverts aux personnes physiques en financement personnel. Une demande d'inscription doit d'abord être transmise afin d'établir le contrat et de vérifier le mode de financement.

30. Contacts utiles

Contact administratif et pédagogique

Saint-Georges Academy — Thierry PAUL

2 Venelle des Amandiers

86200 Loudun

France

Téléphone : 07 80 41 14 20

E-mail : contact@saint-georges.academy

Formateur

Thierry PAUL

Formateur principal ou coordinateur pédagogique

Responsable de Saint-Georges Academy

Référent handicap

Thierry PAUL

Téléphone : 07 80 41 14 20

E-mail : contact@saint-georges.academy

31. Engagement de l'apprenant

L'apprenant reconnaît avoir reçu ou avoir eu accès aux informations nécessaires avant l'entrée en formation, notamment :

- programme de formation ;
- objectifs pédagogiques ;
- durée et calendrier ;

- modalités de déroulement en présentiel / In-Class ;
- lieu de formation ;
- règlement intérieur ;
- modalités d'évaluation ;
- informations relatives à la certification SGA ;
- règles d'usage responsable de l'intelligence artificielle ;
- contacts utiles ;
- informations relatives à l'accessibilité ;
- modalités de réclamation ;
- conditions financières et modalités de financement, lorsque celles-ci s'appliquent.

L'apprenant s'engage à participer activement à la formation, à respecter les horaires, à réaliser les activités demandées, à produire les travaux attendus, à respecter les règles d'usage responsable des outils IA et à signaler toute difficulté rencontrée.

Fait à Loudun, le :

Nom et prénom de l'apprenant :

.....

Signature de l'apprenant :

.....

Pour Saint-Georges Academy
Thierry PAUL

Signature :

Cachet de l'organisme :