

SAINT-GEORGES
ACADEMY



LIVRET D'ACCUEIL DE L'APPRENANT

Formation : Unreal Engine Foundation

Création 3D interactive, environnements et expériences immersives

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 Foundation — Création 3D interactive, environnements et expériences immersives**.

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**.

L'objectif principal est de permettre à l'apprenant de découvrir Unreal Engine et de produire un résultat concret : une petite scène interactive ou un prototype jouable.

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 ;
- création 3D interactive ;
- environnements immersifs ;
- jeu vidéo ;
- simulation ;
- médias interactifs ;
- production virtuelle ;
- architecture numérique ;
- formation interactive ;
- réseaux, systèmes et cybersécurité.

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 projet personnel.

3. Formation concernée

Intitulé de la formation : Unreal Engine Foundation — Création 3D interactive, environnements et expériences immersives

Niveau : débutant à intermédiaire

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 Engine Foundation

Cette formation introduit les fondamentaux d'**Unreal Engine** pour la création d'environnements 3D interactifs, de prototypes de jeux vidéo, de simulations et d'expériences immersives.

Elle permet aux apprenants de découvrir l'interface, de créer un projet, d'organiser des assets, de construire un environnement 3D, d'utiliser des matériaux, des lumières, des Blueprints et des interactions simples, puis de finaliser un prototype jouable.

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 l'interface et le fonctionnement général d'Unreal Engine ;
- créer et organiser un projet Unreal Engine ;
- naviguer dans le viewport ;
- utiliser le Content Browser, le World Outliner et le Details Panel ;
- importer et organiser des assets 3D ;
- utiliser des textures et matériaux ;
- construire un environnement 3D simple et cohérent ;
- configurer les collisions et la navigation dans une scène ;
- créer une ambiance visuelle avec les lumières, matériaux et post-process ;
- comprendre les bases des Blueprints ;
- créer une interaction simple ;

- ajouter une mécanique de jeu simple : porte, interrupteur, objet à collecter, objectif ou déclencheur ;
 - tester, corriger et améliorer une scène jouable ;
 - exporter ou packager un petit prototype ;
 - présenter son projet final de manière claire.
-

5. Public concerné

La formation s'adresse principalement :

- aux débutants souhaitant découvrir Unreal Engine ;
 - aux étudiants intéressés par le jeu vidéo, la 3D, la simulation ou les environnements immersifs ;
 - aux artistes souhaitant créer un premier environnement interactif ;
 - aux designers souhaitant expérimenter la 3D temps réel ;
 - aux enseignants ou formateurs souhaitant créer des supports immersifs ;
 - aux développeurs souhaitant découvrir Unreal Engine ;
 - aux professionnels souhaitant comprendre les bases de la création 3D interactive ;
 - aux porteurs de projet souhaitant créer une première scène jouable ou un prototype de jeu.
-

6. Niveau et prérequis

Le niveau visé est **débutant à intermédiaire**.

Les prérequis conseillés sont les suivants :

- savoir utiliser un ordinateur ;
- savoir naviguer dans un système de fichiers ;
- disposer d'une adresse e-mail valide ;
- avoir une motivation pour découvrir Unreal Engine et la création 3D interactive ;
- être capable de suivre des consignes techniques simples ;
- avoir une sensibilité ou un intérêt pour les jeux vidéo, l'architecture, la simulation, l'image ou les environnements immersifs ;
- avoir des bases simples en anglais technique est un avantage, mais ce n'est pas obligatoire.

Aucune compétence avancée en programmation n'est exigée.

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 Foundation** 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 progressif et orienté projet. Chaque journée permet d'ajouter une nouvelle partie au prototype final.

10. Organisation pédagogique

La formation repose sur une méthode progressive et orientée projet.

La progression pédagogique suit quatre principes :

- **Comprendre** : découvrir les notions essentielles sans surcharge théorique ;
- **Pratiquer** : appliquer immédiatement les concepts dans Unreal Engine ;
- **Construire** : avancer chaque jour sur un prototype jouable ;
- **Présenter** : finaliser et expliquer son projet à la fin de la formation.

Les méthodes utilisées comprennent :

- démonstrations courtes ;
- exercices guidés ;
- travaux pratiques progressifs ;
- mini-défis techniques ;
- accompagnement individuel ;
- correction des erreurs fréquentes ;
- présentation finale du prototype.

Le format **35 heures / 5 jours en présentiel / In-Class** permet un accompagnement direct, structuré et intensif.

11. Programme général de la formation

Jour 1 — Découverte d'Unreal Engine et création du projet

Durée : 7 heures

Objectif : comprendre l'environnement de travail et créer la base du projet.

Thèmes abordés :

- présentation d'Unreal Engine et de ses usages ;
- création d'un projet ;
- choix des templates ;
- structure d'un projet Unreal ;
- navigation dans le viewport ;
- Content Browser ;
- World Outliner ;
- Details Panel ;
- acteurs et composants ;
- organisation des dossiers ;
- sauvegarde du projet.

Travaux pratiques :

- créer un nouveau projet ;
- naviguer dans la scène ;
- placer et transformer des objets ;
- organiser les premiers dossiers ;
- préparer la scène de base du prototype final.

Jour 2 — Création de l'environnement 3D

Durée : 7 heures

Objectif : construire une première scène cohérente et jouable.

Thèmes abordés :

- placement d'objets 3D ;
- création d'un environnement simple ;
- organisation de la scène ;
- échelle, proportions et circulation ;
- collisions ;
- espace jouable ;
- assets internes et assets importés ;
- logique de level design débutant ;
- création d'une zone d'exploration.

Travaux pratiques :

- construire une salle, une arène, un couloir, une pièce puzzle ou un petit environnement ;
- organiser les éléments de décor ;
- vérifier les collisions ;
- créer une zone jouable ;
- préparer la scène pour les interactions à venir.

Jour 3 — Matériaux, lumière et ambiance visuelle

Durée : 7 heures

Objectif : créer une ambiance visuelle cohérente et améliorer la lisibilité de la scène.

Thèmes abordés :

- matériaux ;
- textures ;
- Material Editor ;
- principes simples du workflow PBR ;
- lumières directionnelles ;
- lumières ponctuelles ;
- exposition ;

- post-process ;
- ambiance visuelle ;
- rendu temps réel ;
- optimisation simple pour un projet débutant.

Travaux pratiques :

- appliquer des matériaux ;
 - modifier des textures ;
 - configurer un éclairage simple ;
 - créer une ambiance visuelle ;
 - tester le rendu en mode Play ;
 - corriger les problèmes de lisibilité ou d'éclairage.
-

Jour 4 — Blueprints et interactions de jeu

Durée : 7 heures

Objectif : ajouter des interactions simples et comprendre la logique visuelle des Blueprints.

Thèmes abordés :

- principe des Blueprints ;
- événements ;
- variables simples ;
- triggers ;
- interactions ;
- ouverture de porte ;
- déplacement d'objet ;
- objet à collecter ;
- objectif simple ;
- logique de feedback utilisateur ;
- test et correction en mode Play.

Travaux pratiques :

- créer un Blueprint simple ;
- ajouter un trigger ;
- créer une interaction ;
- ouvrir une porte ou déplacer un objet ;
- ajouter un objet à collecter ou un objectif ;
- tester l'interaction ;
- corriger les erreurs simples.

Jour 5 — Finalisation, test et packaging du prototype

Durée : 7 heures

Objectif : finaliser, tester et présenter un prototype jouable.

Thèmes abordés :

- finalisation de la scène ;
- vérification de la navigation ;
- test des interactions ;
- correction des erreurs ;
- organisation finale du projet ;
- préparation du packaging ;
- export ou packaging du prototype selon la configuration disponible ;
- préparation de la présentation finale ;
- retour pédagogique sur le projet.

Travaux pratiques :

- finaliser la scène ;
- tester le prototype ;
- corriger les problèmes restants ;
- préparer une version jouable ;
- exporter ou préparer le projet pour démonstration ;
- présenter le prototype au groupe ou au formateur.

12. Projet final

Chaque apprenant réalise un petit prototype de jeu vidéo jouable ou une scène interactive immersive.

Exemples possibles :

- une salle médiévale interactive ;
- une arène d'entraînement ;
- un couloir de science-fiction ;
- une pièce puzzle ;
- une mini-mission d'exploration ;

- une scène immersive avec un objectif simple.

Le projet final doit contenir :

- un environnement 3D cohérent ;
 - des matériaux et lumières ;
 - une zone jouable ;
 - au moins une interaction Blueprint ;
 - un objectif simple ;
 - une version testée et jouable ;
 - une courte présentation du projet.
-

13. Compétences développées

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

- créer un projet Unreal Engine structuré ;
 - utiliser l'interface de base d'Unreal Engine ;
 - naviguer dans le viewport ;
 - organiser des assets dans un projet ;
 - créer un environnement 3D simple ;
 - appliquer des matériaux et textures ;
 - configurer l'éclairage d'une scène ;
 - utiliser les Blueprints pour créer une interaction ;
 - tester une scène jouable ;
 - corriger les erreurs simples ;
 - exporter ou packager un prototype ;
 - présenter un projet de manière claire.
-

14. Moyens pédagogiques mobilisés

Les moyens pédagogiques utilisés peuvent comprendre :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- supports numériques ;
- démonstrations du formateur ;
- exercices guidés ;

- travaux pratiques progressifs ;
- ressources 3D ou assets fournis selon la session ;
- mini-défis techniques ;
- modèles de projet ;
- exercices Blueprint ;
- projet final ;
- corrections commentées ;
- échanges pédagogiques ;
- suivi individualisé de progression.

Ces moyens sont mobilisés afin de permettre à l'apprenant d'acquérir progressivement les bases nécessaires à la création d'un environnement 3D interactif et d'un prototype jouable.

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.

Configuration recommandée :

- Windows 10/11 ou système compatible Unreal Engine ;
- processeur quad-core 2,5 GHz ou supérieur recommandé ;
- 16 Go de mémoire RAM recommandés ;
- carte graphique compatible DirectX 11/12 ou équivalent ;
- SSD recommandé ;
- espace disque suffisant pour Unreal Engine, les assets et les fichiers de projet ;
- souris trois boutons recommandée pour la navigation 3D.

Selon la session, des ressources 3D, des fichiers de départ ou des modèles d'exercices peuvent être fournis par le formateur.

16. Outils numériques utilisés

La formation peut s'appuyer notamment sur :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- Blueprint Visual Scripting ;
- Content Browser ;
- Material Editor ;
- outils de level design ;
- navigateur internet ;
- assets 3D ;
- textures ;
- fichiers d'exercices ;
- documents de suivi de formation ;
- messagerie électronique ;
- outils de documentation ou de présentation.

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

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 du navigateur internet ;
- la compréhension des consignes techniques ;
- 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

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 :

- participation aux exercices pratiques ;
- progression dans le projet ;
- organisation correcte des fichiers ;
- utilisation correcte des assets ;
- utilisation des matériaux et lumières ;
- création d'au moins une interaction Blueprint ;
- test et correction du prototype ;
- export ou packaging du projet lorsque cela est techniquement possible ;
- présentation finale du projet ;
- questions orales ;
- bilan pédagogique de fin de formation.

Les critères d'évaluation peuvent porter notamment sur :

- la compréhension de l'interface Unreal Engine ;
 - la capacité à créer et organiser un projet ;
 - la cohérence de l'environnement 3D ;
 - la qualité des matériaux et lumières ;
 - le fonctionnement de l'interaction Blueprint ;
 - la capacité à tester et corriger ;
 - la qualité du prototype final ;
 - la clarté 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 Engine Foundation**.

Ce certificat atteste que l'apprenant a suivi la formation **Unreal Engine Foundation — 35 heures en présentiel / In-Class** et a travaillé les compétences fondamentales liées à :

- Unreal Engine ;
- la création 3D interactive ;
- la création d'un projet ;
- l'organisation d'assets ;
- les matériaux ;
- l'éclairage ;

- les Blueprints ;
- les interactions simples ;
- la création d'une scène jouable ;
- le test et la correction ;
- l'export ou le packaging d'un prototype.

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.

Epic Games / Unreal Engine Recognition ou toute reconnaissance externe doit être confirmée séparément et n'est pas incluse automatiquement dans ce certificat SGA.

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 Engine Foundation ;
- facture ou reçu de paiement, le cas échéant ;
- bilan des compétences travaillées ;
- synthèse du prototype final.

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.

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

24. 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.

25. 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.

26. 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.

27. 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 projets, assets, images ou vidéos produits pendant la formation peuvent être soumis à des règles relatives aux droits d'auteur, licences d'assets, droits d'image ou autorisations de diffusion.

28. 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.

29. 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

30. 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 ;
- 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 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 :