

SAINT-GEORGES
ACADEMY



LIVRET D'ACCUEIL DE L'APPRENANT

Formation : Unreal Engine for Games — Blueprints & Gameplay

Unreal Engine 5 — Niveau intermédiaire

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 for Games — Blueprints & Gameplay**.

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 de 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 ;
- game design ;
- gameplay programming ;
- environnements 3D interactifs ;
- simulation ;
- médias immersifs ;
- 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 ou pédagogique.

3. Formation concernée

Intitulé de la formation : Unreal Engine for Games — Blueprints & Gameplay

Niveau : 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

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 for Games — Blueprints & Gameplay

Cette formation intermédiaire est centrée sur la création de gameplay avec **Unreal Engine 5**.

Elle permet aux apprenants de développer des compétences pratiques en **Blueprints**, contrôles joueur, interface utilisateur, comportement d'intelligence artificielle, animation, intégration sonore, cinématiques, optimisation et packaging d'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 :

- utiliser les Blueprints pour créer une logique de jeu interactive ;
- comprendre la structure d'un projet de gameplay dans Unreal Engine ;
- utiliser les éléments du Game Framework ;
- configurer des contrôles joueur ;
- créer des interactions simples et intermédiaires ;
- créer une interface utilisateur avec UMG ;
- connecter l'interface utilisateur à la logique de gameplay ;
- créer un système de santé ou de score simple ;
- mettre en place une IA simple pour un ennemi ou un NPC ;
- utiliser NavMesh, AI Controller, Blackboard et Behaviour Tree ;
- intégrer des animations simples ;
- intégrer des sons liés au gameplay ;
- créer des séquences cinématiques simples ;
- optimiser un petit prototype ;

- préparer et emballer un prototype jouable ;
 - présenter un projet final de manière professionnelle.
-

5. Public concerné

La formation s'adresse principalement :

- aux apprenants ayant déjà des bases dans Unreal Engine ;
 - aux étudiants souhaitant créer des prototypes de jeux ;
 - aux professionnels souhaitant développer des compétences en gameplay ;
 - aux artistes techniques souhaitant comprendre les Blueprints ;
 - aux développeurs débutants ou intermédiaires ;
 - aux enseignants ou formateurs souhaitant créer des environnements interactifs ;
 - aux personnes souhaitant travailler dans le game design, la simulation, la formation interactive ou les médias immersifs ;
 - aux apprenants souhaitant préparer de futurs parcours avancés en Unreal Engine.
-

6. Niveau et prérequis

Le niveau visé est **intermédiaire**.

Les prérequis conseillés sont les suivants :

- savoir utiliser un ordinateur ;
- savoir naviguer dans un système de fichiers ;
- avoir déjà découvert l'interface d'Unreal Engine ;
- savoir créer ou ouvrir un projet Unreal Engine ;
- connaître les bases du viewport, de l'outliner et du content browser ;
- comprendre le principe des assets, matériaux et niveaux ;
- avoir une première expérience avec Unreal Engine Starter Course ou un niveau équivalent ;
- avoir une motivation pour créer des systèmes de gameplay ;
- avoir des bases simples en anglais technique est un avantage.

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** à l'adresse suivante :

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 for Games — Blueprints & Gameplay** 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 planning peut être ajusté d'un commun accord entre l'apprenant et l'organisme, sous réserve de respecter la durée totale prévue et les objectifs pédagogiques.

10. Organisation pédagogique

La formation repose sur une alternance entre :

- apports techniques courts ;
- démonstrations ;
- manipulations guidées ;
- exercices Blueprint ;
- création de systèmes de gameplay ;
- création d'interface utilisateur ;
- mise en place de comportements IA ;
- animation et intégration sonore ;
- cinématiques simples ;
- optimisation et packaging ;
- projet final jouable ;
- 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 création d'un prototype jouable.

11. Programme général de la formation

Module 1 — Game Framework

Ce module permet de comprendre l'architecture générale d'un projet de jeu dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- GameMode ;
- PlayerController ;
- Pawn ;
- Actor hierarchy ;
- Event Graph ;
- cycle de vie du gameplay ;
- structure de projet pour un prototype de jeu ;
- organisation des dossiers et assets de gameplay.

Activités pratiques :

- créer ou ouvrir un projet orienté gameplay ;
 - identifier les classes principales du Game Framework ;
 - configurer un GameMode simple ;
 - comprendre le rôle du PlayerController ;
 - organiser une structure de projet propre.
-

Module 2 — Blueprint scripting

Ce module permet de développer des compétences pratiques en logique visuelle avec les Blueprints.

Thèmes abordés :

- variables ;
- fonctions ;
- macros ;

- interfaces ;
- événements ;
- logique de gameplay ;
- mouvements joueur ;
- changement de caméra ;
- système de santé simple ;
- interaction entre acteurs.

Activités pratiques :

- créer des Blueprints de gameplay ;
 - créer des variables et fonctions ;
 - créer une interaction simple ;
 - mettre en place un système de santé ;
 - créer un changement de caméra ;
 - tester et corriger la logique Blueprint.
-

Module 3 — User Interface / UI

Ce module permet de créer une interface utilisateur simple avec Unreal Motion Graphics, ou UMG.

Thèmes abordés :

- système UMG Widget ;
- boutons ;
- menus ;
- affichage HUD ;
- barres de vie ;
- éléments d'interface ;
- connexion entre interface et logique de gameplay ;
- affichage d'informations joueur.

Activités pratiques :

- créer un widget simple ;
 - créer un menu ou HUD ;
 - afficher une valeur de santé ou score ;
 - connecter un Blueprint de gameplay à l'interface ;
 - tester l'interface en mode Play.
-

Module 4 — AI and Behaviour Trees

Ce module permet d'introduire les bases de l'intelligence artificielle dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- NavMesh ;
- AI Controller ;
- Blackboard ;
- Behaviour Trees ;
- patrouille IA ;
- détection simple du joueur ;
- comportement ennemi ou NPC ;
- logique de poursuite ou d'action simple.

Activités pratiques :

- créer une zone de navigation ;
 - configurer un AI Controller ;
 - créer un Blackboard ;
 - créer un Behaviour Tree simple ;
 - mettre en place une patrouille ;
 - créer un comportement ennemi ou NPC simple.
-

Module 5 — Cinematics and Sequencer

Ce module permet de créer des séquences simples pour enrichir un prototype.

Thèmes abordés :

- Sequencer ;
- création de cut-scenes ;
- transitions caméra ;
- animations de caméra ;
- intégration sonore ;
- introduction aux Metasounds selon la session ;
- déclenchement d'une séquence par événement.

Activités pratiques :

- créer une séquence simple ;
- ajouter une caméra ;
- créer une transition ;

- intégrer un son ;
 - déclencher une séquence à partir d'un événement de gameplay.
-

Module 6 — Animation and sound integration

Ce module permet d'intégrer des animations et du son au service du gameplay.

Thèmes abordés :

- animation blending ;
- animation states ;
- feedback joueur ;
- feedback ennemi ;
- sound cues ;
- déclencheurs audio ;
- sons liés au gameplay ;
- cohérence entre action, animation et son.

Activités pratiques :

- configurer une animation simple ;
 - créer un retour visuel ou sonore ;
 - intégrer un sound cue ;
 - déclencher un son à partir d'une action ;
 - tester les retours de gameplay.
-

Module 7 — Optimization and packaging

Ce module permet de préparer un prototype jouable et présentable.

Thèmes abordés :

- LODs ;
- streaming levels ;
- nettoyage du projet ;
- organisation des assets ;
- build settings ;
- préparation du packaging ;
- packaging d'un prototype jouable ;
- vérification finale du projet.

Activités pratiques :

- nettoyer l'organisation du projet ;
 - vérifier les assets utilisés ;
 - préparer les paramètres de build ;
 - emballer ou préparer le prototype pour démonstration ;
 - tester la version jouable.
-

12. Projet final

En fin de formation, l'apprenant réalise un prototype jouable simple.

Le projet peut prendre la forme :

- d'un niveau d'arène de combat ;
- d'une salle de puzzle ;
- d'une mission d'entraînement ;
- d'un prototype third-person ;
- d'un environnement interactif avec IA, UI et logique Blueprint.

Le projet final doit comprendre :

- une structure de projet organisée ;
 - un système de gameplay Blueprint ;
 - des contrôles joueur fonctionnels ;
 - une interface utilisateur simple ;
 - au moins un comportement IA ou NPC ;
 - une intégration sonore ou animation simple ;
 - une scène jouable ;
 - une présentation finale ;
 - une version emballée ou prête à être démontrée selon les conditions techniques.
-

13. Compétences développées

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

- utiliser les bases avancées des Blueprints ;
- structurer une logique de gameplay ;

- configurer les éléments du Game Framework ;
 - créer des contrôles joueur ;
 - créer une interface utilisateur ;
 - connecter l'UI aux systèmes de gameplay ;
 - créer un comportement IA simple ;
 - utiliser NavMesh, Blackboard et Behaviour Trees ;
 - intégrer animations et sons ;
 - créer une courte cinématique ;
 - optimiser un petit projet ;
 - préparer un prototype jouable ;
 - présenter un prototype de jeu.
-

14. Moyens pédagogiques mobilisés

Les moyens pédagogiques utilisés peuvent comprendre :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- supports numériques ;
- démonstrations du formateur ;
- manipulations guidées ;
- exercices Blueprint ;
- ressources 3D ou assets fournis selon la session ;
- modèles de projet ;
- labs gameplay ;
- exercices UI ;
- exercices IA ;
- 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 gameplay avec Unreal Engine.

15. Équipements nécessaires

Pour suivre la formation dans de bonnes conditions, l'apprenant doit disposer des équipements suivants :

- ordinateur portable fonctionnel ;
- 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 selon les modalités de la session.

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 ;
- UMG Widget System ;
- Behaviour Trees ;
- Sequencer ;
- assets 3D ;
- textures ;
- sons ;
- 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 et présenter un prototype jouable.

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'installation ou 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 résolution de difficultés simples liées aux outils utilisés pendant la formation ;
- l'aide à la compréhension des consignes techniques.

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 le 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 Blueprint ;
- création de systèmes de gameplay ;
- implémentation d'une interface utilisateur ;
- création d'un comportement IA ;
- intégration d'animations ou sons ;
- organisation du projet ;
- préparation d'un prototype jouable ;
- présentation du projet final ;
- questions orales ;
- bilan pédagogique de fin de formation.

Les critères d'évaluation peuvent porter notamment sur :

- la compréhension de la logique Blueprint ;
- la capacité à créer des mécaniques de gameplay ;
- la qualité de l'interface utilisateur ;
- le fonctionnement du comportement IA ;

- la cohérence du prototype ;
 - l'organisation du projet ;
 - la capacité à tester et corriger ;
 - la qualité de la présentation finale ;
 - 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 for Games — Blueprints & Gameplay**.

Ce certificat atteste que l'apprenant a suivi la formation **Unreal Engine for Games — Blueprints & Gameplay — 35 heures en présentiel / In-Class** et a travaillé les compétences intermédiaires liées à :

- la création de gameplay avec Unreal Engine ;
- le Blueprint Visual Scripting ;
- les contrôles joueur ;
- l'interface utilisateur ;
- les systèmes de santé, score ou règles de jeu ;
- l'intelligence artificielle simple ;
- les Behaviour Trees ;
- l'animation et le son ;
- les cinématiques ;
- l'optimisation ;
- le packaging d'un prototype jouable.

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 Engine for Games — Blueprints & Gameplay ;
 - 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.

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 ;
- 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.

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

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 ;
- 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 :