

SAINT-GEORGES
ACADEMY



LIVRET D'ACCUEIL DE L'APPRENANT

Formation : Unreal Engine Starter Course

Unreal Engine 5 — Niveau débutant

Formation en présentiel / In-Class — 21 heures — 3 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

TVA : TVA non applicable — article 293 B du Code général des impôts

1. Bienvenue à Saint-Georges Academy

Saint-Georges Academy vous souhaite la bienvenue dans le cadre de la formation **Unreal Engine Starter Course**.

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 **21 heures**, soit **3 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 ;
- environnements 3D interactifs ;
- simulation ;
- médias immersifs ;
- game design ;
- 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 Starter Course

Niveau : débutant

Durée totale : 21 heures

Durée indicative : 3 jours

Modalité : présentiel / In-Class — formation en classe

Lieu de formation : 2 Venelle des Amandiers, 86200 Loudun, France

Prix indicatif : 3 948 €

TVA : TVA non applicable — article 293 B du Code général des impôts

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

Organisme : Saint-Georges Academy

Certification délivrée : Certificat Saint-Georges Academy / SGA — Unreal Engine Starter Course, avec lien de vérification QR lorsque ce dispositif est disponible

Cette formation débutante introduit les fondamentaux d'**Unreal Engine 5**.

Elle permet aux apprenants de découvrir l'interface, de gérer et importer des assets 3D, de créer un environnement interactif simple, de comprendre la logique des Blueprints et de préparer une première scène 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 générale d'Unreal Engine 5 ;
- créer et organiser un projet Unreal Engine ;
- utiliser le viewport, l'outliner et le content browser ;
- gérer une structure simple de dossiers dans un projet ;
- importer des assets 3D ;
- importer et appliquer des textures et matériaux ;
- comprendre les bases du Material Editor ;
- comprendre les principes du workflow PBR ;
- configurer un éclairage simple ;
- comprendre les bases de Lumen et Nanite ;
- créer un environnement 3D simple ;
- comprendre les bases de la logique Blueprint ;
- créer une interaction simple avec Blueprint ;
- créer un trigger permettant d'ouvrir une porte ou de déplacer un objet ;
- configurer une navigation simple dans une scène ;

- préparer et emballer une première scène jouable ;
 - présenter un mini-projet interactif final.
-

5. Public concerné

La formation s'adresse principalement :

- aux étudiants souhaitant découvrir Unreal Engine ;
 - aux professionnels souhaitant acquérir des bases en 3D interactive ;
 - aux personnes intéressées par le game design ;
 - aux artistes 3D ;
 - aux développeurs débutants ou intermédiaires ;
 - aux enseignants ou formateurs souhaitant créer des environnements interactifs ;
 - aux professionnels de l'architecture souhaitant explorer la visualisation temps réel ;
 - aux personnes travaillant ou souhaitant travailler dans le cinéma, la télévision, la simulation ou les médias immersifs ;
 - aux apprenants souhaitant préparer de futurs parcours plus avancés en Unreal Engine.
-

6. Niveau et prérequis

Le niveau visé est **débutant**.

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 la 3D interactive ;
- être capable de suivre des consignes techniques simples ;
- avoir une sensibilité ou un intérêt pour les jeux vidéo, l'architecture, l'image, la simulation ou les environnements immersifs ;
- avoir des bases simples en anglais technique est un avantage, mais ce n'est pas obligatoire.

Aucun diplôme spécifique n'est exigé.

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 **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 Starter Course** est organisée sur une durée totale de **21 heures**.

Elle se déroule exclusivement **en présentiel / In-Class**, généralement sur **3 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 ;
- découverte progressive de l'interface Unreal Engine ;
- import et organisation d'assets ;
- création de matériaux ;
- configuration de l'éclairage ;
- création d'un environnement simple ;
- exercices Blueprint ;
- création d'interactions ;
- préparation d'une scène jouable ;
- projet final ;
- corrections commentées ;
- présentation finale ;
- échanges avec le formateur ;

- évaluation progressive des acquis.

Le format **21 heures / 3 jours en présentiel** permet un apprentissage intensif, structuré et directement orienté vers la pratique.

11. Programme général de la formation

Module 1 — Introduction à Unreal Engine 5

Ce module permet à l'apprenant de découvrir l'environnement Unreal Engine 5 et son organisation générale.

Thèmes abordés :

- Epic Games Launcher ;
- création d'un projet ;
- choix des templates ;
- structure des dossiers ;
- interface utilisateur ;
- viewport ;
- outliner ;
- content browser ;
- premiers déplacements dans une scène ;
- sauvegarde du projet ;
- organisation des fichiers.

Activités pratiques :

- ouvrir Unreal Engine 5 ;
 - créer un premier projet ;
 - explorer l'interface ;
 - manipuler la caméra dans le viewport ;
 - identifier les principaux panneaux de travail ;
 - organiser une structure de projet simple.
-

Module 2 — Gestion et importation d'assets

Ce module permet d'apprendre à importer, organiser et utiliser des ressources 3D dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- assets 3D ;
- modèles FBX ;
- modèles USD selon disponibilité ;
- textures ;
- matériaux ;
- Material Editor ;
- introduction au workflow PBR ;
- organisation des dossiers ;
- gestion des assets dans le content browser.

Activités pratiques :

- importer un modèle 3D ;
- importer des textures ;
- créer ou modifier un matériau simple ;
- appliquer un matériau à un objet ;
- organiser les assets dans un projet ;
- corriger les erreurs simples d'import.

Module 3 — Éclairage et rendu

Ce module permet de comprendre les bases de l'éclairage et du rendu dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- directional light ;
- point light ;
- sky light selon la scène ;
- exposition ;
- post-process volume ;
- paramètres de rendu ;
- aperçu de Lumen ;
- aperçu de Nanite ;
- ambiance visuelle ;
- optimisation simple d'une scène débutante.

Activités pratiques :

- ajouter et régler une lumière directionnelle ;
 - ajouter des points lumineux ;
 - modifier l'exposition ;
 - créer une ambiance simple ;
 - utiliser un post-process volume ;
 - préparer un rendu simple de la scène.
-

Module 4 — Bases des Blueprints

Ce module permet d'introduire la logique visuelle des Blueprints dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- principe des Blueprints ;
- événements ;
- variables ;
- nodes ;
- logique simple ;
- triggers ;
- interactions ;
- déplacement d'objet ;
- ouverture d'une porte ;
- test d'une interaction en mode Play.

Activités pratiques :

- créer un Blueprint simple ;
 - ajouter un trigger ;
 - créer une interaction ;
 - ouvrir une porte ou déplacer un objet ;
 - tester l'interaction dans la scène ;
 - corriger une erreur simple dans un Blueprint.
-

Module 5 — Level design, navigation et packaging

Ce module permet de créer une scène simple et de préparer un premier projet jouable.

Thèmes abordés :

- level design débutant ;

- terrain simple ;
- placement d'objets ;
- foliage painting ;
- collisions ;
- navigation dans une scène ;
- Player Start ;
- test en mode Play ;
- packaging d'une scène jouable pour Windows selon la configuration disponible ;
- préparation d'une démonstration finale.

Activités pratiques :

- créer un petit environnement ;
 - organiser les objets dans la scène ;
 - ajouter du décor ;
 - vérifier les collisions ;
 - tester la navigation ;
 - préparer une première démo interactive ;
 - emballer ou préparer la scène pour présentation.
-

12. Projet final

En fin de formation, l'apprenant réalise un mini-projet pratique permettant de vérifier sa compréhension de l'ensemble du parcours.

Le projet consiste à créer une petite scène interactive, par exemple :

- une salle médiévale ;
- une salle d'entraînement ;
- un espace architectural simple ;
- une scène de démonstration ;
- un petit environnement jouable.

Le projet final doit comprendre :

- une scène organisée ;
- des assets importés ou placés correctement ;
- des matériaux appliqués ;
- un éclairage simple ;
- une ambiance visuelle cohérente ;
- au moins une interaction Blueprint ;
- une navigation fonctionnelle ;

- une présentation orale courte ;
 - une scène empaquetée ou préparée pour démonstration, selon les conditions techniques.
-

13. Compétences développées

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

- comprendre l'organisation d'un projet Unreal Engine ;
 - naviguer dans l'interface Unreal Engine 5 ;
 - créer un projet à partir d'un template ;
 - gérer les dossiers et les assets ;
 - importer des modèles 3D ;
 - importer et appliquer des textures ;
 - créer des matériaux simples ;
 - configurer un éclairage de base ;
 - comprendre les principes de rendu temps réel ;
 - utiliser les bases des Blueprints ;
 - créer une interaction simple ;
 - construire un environnement 3D simple ;
 - tester une scène en mode Play ;
 - préparer une scène jouable ;
 - présenter un mini-projet interactif.
-

14. Moyens pédagogiques mobilisés

Les moyens pédagogiques utilisés peuvent comprendre :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- supports numériques ;
- démonstrations du formateur ;
- manipulations guidées ;
- exercices pratiques ;
- ressources 3D ou assets fournis selon la session ;
- 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 premier environnement interactif dans 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 ;
- navigateur internet ;
- supports numériques fournis par le formateur ;
- 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 manipuler, tester, construire, corriger et présenter une première scène 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'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 mini-projet 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 ;
- organisation du projet ;
- importation d'assets ;
- création ou modification de matériaux ;
- configuration de l'éclairage ;
- création d'une interaction Blueprint ;
- construction d'une scène simple ;

- préparation d'une scène jouable ;
- présentation du projet final ;
- questions orales ;
- bilan pédagogique de fin de formation.

Les critères d'évaluation peuvent porter notamment sur :

- la compréhension de l'interface Unreal Engine ;
 - l'organisation du projet ;
 - la capacité à importer et gérer des assets ;
 - la qualité de la scène créée ;
 - la cohérence des matériaux et de l'éclairage ;
 - le fonctionnement de l'interaction Blueprint ;
 - la capacité à tester et présenter la scène ;
 - 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 Starter Course**.

Ce certificat atteste que l'apprenant a suivi la formation **Unreal Engine Starter Course — 21 heures** et a travaillé les compétences fondamentales liées à :

- l'interface Unreal Engine 5 ;
- la création d'un projet ;
- la gestion des assets ;
- l'importation de modèles 3D ;
- la création de matériaux simples ;
- l'éclairage ;
- les bases du Blueprint ;
- la création d'une interaction simple ;
- la création d'un environnement 3D ;
- la préparation d'une scène jouable.

Le certificat peut intégrer un **lien de vérification QR** permettant de vérifier l'authenticité du document, lorsque ce dispositif est mis en place par Saint-Georges Academy.

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 Starter Course ;
 - facture ou reçu de paiement, le cas échéant ;
 - bilan des compétences travaillées ;
 - synthèse du projet 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 ;
- 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 :