



LIVRET D'ACCUEIL DE L'APPRENANT

Formation : Unreal Engine for Virtual Production — LED / Stagecraft

Unreal Engine 5 — Production virtuelle, LED Volume et Stagecraft

Formation en présentiel / In-Class uniquement — 35 heures

Certification Saint-Georges Academy / SGA + Portfolio Clip

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 Virtual Production — LED / Stagecraft**.

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 ;
- la réalisation d'un **portfolio clip** final.

Cette formation est organisée exclusivement **en présentiel / In-Class**, sur une durée totale de **35 heures**, soit **5 jours de formation**.

Elle se déroule dans un environnement adapté aux workflows de production virtuelle, selon la session : **studio Stagecraft à Komin ou à Loudun**.

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 ;
- production virtuelle ;
- LED Volume ;
- Stagecraft ;
- environnements 3D temps réel ;
- cinéma, télévision et médias immersifs ;
- simulation ;
- game design ;
- 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, audiovisuel, industriel ou pédagogique.

3. Formation concernée

Intitulé de la formation : Unreal Engine for Virtual Production — LED / Stagecraft

Niveau : intermédiaire à avancé

Durée totale : 35 heures

Durée indicative : 5 jours

Modalité : présentiel / In-Class uniquement

Lieu de formation : studio Stagecraft — Komin ou Loudun, selon la session

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 Virtual Production

Production finale : Portfolio Clip — séquence courte réalisée en workflow LED / Stagecraft

Cette formation introduit les apprenants au workflow complet d'**Unreal Engine pour la production virtuelle**, avec environnements **LED Volume** et **Stagecraft**.

Elle permet de travailler sur le rendu temps réel, les caméras trackées, le compositing live, les décors virtuels, l'éclairage, Sequencer, Take Recorder et les méthodes de production utilisées sur un plateau virtuel.

La formation est organisée exclusivement **en présentiel / In-Class**, afin de permettre la manipulation directe des équipements, des workflows studio et des contraintes de plateau.

4. Objectifs généraux de la formation

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

- comprendre les principes de la production virtuelle avec Unreal Engine ;
- distinguer le rendu temps réel des workflows VFX traditionnels ;
- comprendre l'organisation d'un plateau virtuel LED / Stagecraft ;
- identifier les rôles techniques et créatifs dans une production virtuelle ;
- préparer un projet Unreal Engine orienté production virtuelle ;
- comprendre les principes d'un LED Volume ;
- comprendre les bases de nDisplay ;
- comprendre les bases de Live Link ;
- intégrer une caméra trackée dans un workflow temps réel ;
- comprendre les notions de calibration caméra ;

- utiliser les principes de frustum et de tracking ;
 - concevoir un décor virtuel adapté à un tournage ;
 - gérer l'éclairage virtuel et réel ;
 - utiliser Sequencer pour préparer des plans ;
 - utiliser Take Recorder pour enregistrer des prises ;
 - comprendre les bases du travail collaboratif avec Multi-User Editing ;
 - préparer une courte séquence virtuelle ;
 - exporter une séquence finale pour présentation ;
 - produire un **portfolio clip** démontrant les compétences travaillées.
-

5. Public concerné

La formation s'adresse principalement :

- aux professionnels du cinéma ;
 - aux professionnels de la télévision ;
 - aux utilisateurs d'Unreal Engine souhaitant se spécialiser en production virtuelle ;
 - aux réalisateurs ;
 - aux chefs opérateurs ;
 - aux cadres ;
 - aux techniciens plateau ;
 - aux artistes techniques ;
 - aux équipes de production ;
 - aux studios préparant un projet Stagecraft ou LED Volume ;
 - aux professionnels de la simulation ;
 - aux professionnels de l'architecture numérique ;
 - aux créateurs de médias immersifs ;
 - aux enseignants ou formateurs souhaitant comprendre les workflows de production virtuelle.
-

6. Niveau et prérequis

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

Les prérequis conseillés sont les suivants :

- savoir utiliser un ordinateur ;
- savoir naviguer dans un système de fichiers ;

- avoir déjà utilisé Unreal Engine ou disposer de bases équivalentes ;
- comprendre les bases de l'interface Unreal Engine ;
- savoir ouvrir, organiser et sauvegarder un projet ;
- comprendre les notions d'assets, de matériaux, d'éclairage et de scène 3D ;
- avoir une culture de base en image, vidéo, cinéma, 3D, jeu vidéo, architecture ou simulation ;
- avoir une motivation pour travailler dans un contexte technique de production virtuelle ;
- avoir des bases simples en anglais technique est un avantage.

Une première expérience avec **Unreal Engine Starter Course** 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 règles de sécurité liées au studio ;
- 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 ;
- la réalisation du portfolio clip final.

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**.

Selon la session, elle peut se dérouler dans un environnement de type :

- **studio Stagecraft à Komin ;**
- **studio Stagecraft à Loudun ;**
- ou tout autre lieu précisé dans la convocation, le devis, le contrat ou la convention de formation.

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

L'accès au studio peut être soumis à des règles spécifiques liées :

- à la sécurité plateau ;
- aux équipements LED ;
- aux câbles et matériels techniques ;
- aux zones de circulation ;
- à l'utilisation des caméras, lumières et supports ;
- aux consignes données par le formateur ou l'équipe technique.

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 Virtual Production — LED / Stagecraft** 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.

Le rythme de la formation est intensif et alterne entre :

- démonstrations techniques ;
 - préparation de scènes ;
 - manipulation studio ;
 - configuration de workflows ;
 - exercices de tournage ;
 - corrections ;
 - réalisation d'une séquence finale.
-

10. Organisation pédagogique

La formation repose sur une alternance entre :

- apports techniques courts ;
- démonstrations ;
- manipulations guidées ;
- préparation de projet Unreal Engine ;
- configuration de décors virtuels ;
- workflows caméra et tracking ;
- travail sur LED Volume ;
- réglages lumière et rendu ;
- utilisation de Sequencer ;
- utilisation de Take Recorder ;
- exercices de plateau ;
- production d'une séquence finale ;
- 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 studio.

11. Programme général de la formation

Module 1 — Principes de la production virtuelle

Ce module permet de comprendre les bases de la production virtuelle avec Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- production virtuelle ;
- rendu temps réel ;
- différence entre VFX traditionnel et production virtuelle ;
- pipeline Unreal Engine pour la production virtuelle ;
- configuration d'un projet VP ;
- template Virtual Production ;
- rôles de production ;
- contraintes techniques ;
- opportunités créatives du LED Volume ;
- workflow Stagecraft.

Activités pratiques :

- identifier les étapes d'un workflow VP ;
- ouvrir ou préparer un projet Unreal Engine orienté production virtuelle ;
- analyser les contraintes d'un tournage virtuel ;
- identifier les rôles techniques et créatifs ;
- préparer une première structure de projet.

Module 2 — Caméra, tracking et intégration temps réel

Ce module permet de comprendre le rôle de la caméra trackée dans un workflow Stagecraft.

Thèmes abordés :

- caméra trackée ;
- Live Link ;
- nDisplay ;
- calibration caméra ;
- données de tracking ;
- lens profiles ;
- frustum ;
- intégration de la caméra en temps réel ;

- synchronisation entre caméra réelle et environnement virtuel ;
- contraintes de précision et de latence.

Activités pratiques :

- comprendre le chemin des données de tracking ;
 - configurer ou observer une caméra trackée ;
 - analyser le rôle du frustum ;
 - vérifier la cohérence entre caméra réelle et caméra virtuelle ;
 - tester une intégration simple dans Unreal Engine.
-

Module 3 — Configuration LED Wall / Stagecraft

Ce module permet de comprendre l'organisation technique d'un environnement LED Volume.

Thèmes abordés :

- principe d'un LED Wall ;
- configuration d'un LED Volume ;
- studio Stagecraft ;
- configuration possible d'un studio Stagecraft de 6 m de diamètre ;
- densité de pixels ;
- synchronisation ;
- latence ;
- colorimétrie ;
- précision des couleurs ;
- contraintes techniques d'un plateau LED ;
- interaction entre écran, caméra, lumière et décor virtuel.

Activités pratiques :

- analyser la configuration d'un LED Volume ;
 - identifier les contraintes techniques du plateau ;
 - comprendre les limites liées à la résolution, la couleur et la latence ;
 - préparer une scène adaptée au LED Wall ;
 - vérifier la lisibilité et la cohérence d'un décor virtuel sur écran.
-

Module 4 — Lighting and Cinematography

Ce module permet de travailler l'éclairage et l'image dans un contexte de production virtuelle.

Thèmes abordés :

- HDRI lighting ;
- éclairage dynamique ;
- reflets temps réel ;
- ombres ;
- contrôle de l'exposition ;
- correspondance entre lumière réelle et lumière virtuelle ;
- cohérence entre acteur, décor réel et décor virtuel ;
- principes de cinématographie pour LED Volume ;
- lecture de l'image sur plateau ;
- préparation d'un plan.

Activités pratiques :

- régler un éclairage virtuel ;
- comparer éclairage réel et virtuel ;
- ajuster l'exposition ;
- contrôler les reflets et ombres ;
- préparer une ambiance visuelle ;
- construire une image cohérente pour une séquence courte.

Module 5 — Sequencer, Take Recorder et workflow collaboratif

Ce module permet d'utiliser les outils de préparation et d'enregistrement de plans dans Unreal Engine.

Thèmes abordés :

- Sequencer ;
- création de cut-scenes ;
- transitions caméra ;
- préparation des plans ;
- Take Recorder ;
- enregistrement des acteurs et caméras ;
- Multi-User Editing ;
- workflow collaboratif ;
- organisation des prises ;
- gestion des versions et essais.

Activités pratiques :

- créer une séquence ;
 - ajouter une caméra ;
 - préparer un plan ;
 - enregistrer une prise ;
 - organiser des takes ;
 - tester une modification collaborative selon les conditions techniques ;
 - préparer une séquence pour le projet final.
-

Module 6 — Workflow plateau, export et postproduction

Ce module permet de préparer l'exécution finale et l'export d'une séquence.

Thèmes abordés :

- préparation d'un tournage virtuel ;
- organisation du plateau ;
- shot preparation ;
- gestion des contraintes techniques ;
- export de séquences ;
- rendu vers EXR selon le workflow ;
- export vidéo ;
- compositing ;
- introduction à DaVinci Resolve ou After Effects selon la session ;
- livraison d'un plan final ;
- présentation professionnelle du résultat.

Activités pratiques :

- préparer une prise ;
 - vérifier la scène ;
 - gérer un enregistrement ;
 - exporter une séquence ;
 - préparer une version de présentation ;
 - analyser le résultat final.
-

12. Projet final — Portfolio Clip

En fin de formation, l'apprenant réalise une courte séquence de production virtuelle.

Le projet final consiste à produire une séquence de **15 à 30 secondes** dans un environnement Stagecraft, avec :

- un décor virtuel ;
- un workflow Unreal Engine ;
- un fond virtuel LED ou simulé selon la configuration disponible ;
- une caméra trackée ou un workflow équivalent selon l'équipement ;
- un réglage d'éclairage ;
- une préparation de plan ;
- une prise enregistrée ;
- un export final.

Le résultat final est présenté sous forme de **portfolio clip**, démontrant la capacité de l'apprenant à préparer, tourner et exporter une courte séquence de production virtuelle.

Le portfolio clip peut servir de démonstration de compétences, sous réserve des conditions de droit d'image, de droit d'auteur, de confidentialité et d'autorisation liées aux éléments utilisés dans le projet.

13. Compétences développées

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

- comprendre le pipeline de production virtuelle ;
 - utiliser Unreal Engine dans un contexte LED / Stagecraft ;
 - préparer un projet VP ;
 - comprendre nDisplay et Live Link ;
 - comprendre les bases de la caméra trackée ;
 - comprendre les contraintes du LED Volume ;
 - concevoir un décor virtuel adapté à un tournage ;
 - régler un éclairage en temps réel ;
 - utiliser Sequencer ;
 - utiliser Take Recorder ;
 - préparer une courte séquence ;
 - comprendre les contraintes de plateau ;
 - organiser un workflow de production ;
 - exporter une séquence finale ;
 - présenter un portfolio clip.
-

14. Moyens pédagogiques mobilisés

Les moyens pédagogiques utilisés peuvent comprendre :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- environnement Stagecraft ;
- LED Wall ou environnement de simulation selon la session ;
- caméra réelle ou simulée ;
- outils de tracking selon disponibilité ;
- Live Link ;
- nDisplay ;
- Sequencer ;
- Take Recorder ;
- supports numériques ;
- démonstrations du formateur ;
- exercices pratiques ;
- projet final ;
- corrections commentées ;
- échanges pédagogiques ;
- suivi individualisé de progression.

Ces moyens sont mobilisés afin de permettre à l'apprenant de comprendre et de pratiquer les workflows essentiels de la production virtuelle avec Unreal Engine.

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 ;
- environnement studio ou plateau selon l'organisation de la session.

Configuration recommandée pour un poste Unreal Engine :

- 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 en production virtuelle ;
- 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 équipements techniques de studio peuvent être fournis ou encadrés par Saint-Georges Academy.

16. Outils numériques utilisés

La formation peut s'appuyer notamment sur :

- Unreal Engine 5 ;
- Epic Games Launcher ;
- nDisplay ;
- Live Link ;
- Sequencer ;
- Take Recorder ;
- Multi-User Editing ;
- outils de tracking caméra selon disponibilité ;
- outils de compositing ;
- DaVinci Resolve ou After Effects selon la session ;
- assets 3D ;
- textures ;
- HDRI ;
- 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, enregistrer, exporter et présenter une séquence de production virtuelle.

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 VP ;
- la compréhension des consignes techniques ;
- l'utilisation des ressources de studio selon la session ;
- 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 portfolio clip ;
- 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 ou matériels.

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 ;
- configuration d'un projet VP ;
- préparation d'un décor virtuel ;
- compréhension du tracking caméra ;
- exercices de lighting ;
- utilisation de Sequencer ;
- utilisation de Take Recorder ;
- préparation d'un plan ;
- export d'une séquence ;
- réalisation du portfolio clip ;
- présentation du projet final ;
- questions orales ;
- bilan pédagogique de fin de formation.

Les critères d'évaluation peuvent porter notamment sur :

- la compréhension du workflow de production virtuelle ;
- la capacité à préparer un projet Unreal Engine pour la production virtuelle ;
- la cohérence du décor virtuel ;
- la compréhension des contraintes LED / Stagecraft ;
- la qualité de l'éclairage ;
- la capacité à organiser une prise ;

- la qualité de la séquence exportée ;
 - 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 Virtual Production — LED / Stagecraft Workflow**.

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

- la production virtuelle ;
- Unreal Engine pour LED Volume ;
- les workflows Stagecraft ;
- la préparation de décors virtuels ;
- le tracking caméra ;
- nDisplay ;
- Live Link ;
- l'éclairage temps réel ;
- Sequencer ;
- Take Recorder ;
- l'organisation d'une séquence virtuelle ;
- l'export et la présentation d'un portfolio clip.

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. Portfolio Clip

À l'issue de la formation, l'apprenant produit un **portfolio clip** basé sur la séquence finale réalisée pendant la formation.

Ce portfolio clip peut démontrer :

- la préparation d'un décor virtuel ;
- la mise en place d'un workflow VP ;
- la gestion de l'éclairage ;
- la préparation d'un plan ;
- l'utilisation de Sequencer ou Take Recorder ;
- l'export d'une séquence finale.

Le portfolio clip constitue une production pédagogique. Son utilisation externe peut être soumise aux règles relatives aux droits d'image, droits d'auteur, licences d'assets, autorisations de diffusion et confidentialité des projets.

23. 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 Virtual Production ;
 - facture ou reçu de paiement, le cas échéant ;
 - bilan des compétences travaillées ;
 - portfolio clip ou synthèse du projet final, selon les conditions techniques et juridiques applicables.
-

24. 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 consignes particulières liées à l'environnement studio, lorsque celles-ci s'appliquent.

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

25. Sécurité en studio Stagecraft

Lorsque la formation se déroule dans un studio Stagecraft ou un environnement technique équivalent, l'apprenant doit respecter les consignes de sécurité spécifiques.

Ces consignes peuvent concerner :

- la circulation sur le plateau ;
- les câbles et équipements au sol ;
- les zones réservées ;
- les panneaux LED ;
- les supports caméra ;
- les équipements lumière ;
- les ordinateurs et serveurs de production ;
- les consignes données par le formateur ou l'équipe technique ;
- l'interdiction de manipuler certains équipements sans autorisation.

Le non-respect des consignes de sécurité peut entraîner l'exclusion temporaire ou définitive de certaines activités pratiques, afin de protéger les personnes, le matériel et le bon déroulement de la formation.

26. 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.

Pour les formations en studio Stagecraft, les adaptations sont étudiées en tenant compte :

- des besoins de l'apprenant ;
- des contraintes du plateau ;
- de la sécurité ;
- de l'accessibilité des locaux ;
- des équipements disponibles ;
- des exigences techniques du tournage.

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.

27. 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.

28. 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 et matériels ;
- l'utilité professionnelle de la formation ;
- la progression ressentie ;
- les conditions de sécurité ;
- les suggestions d'amélioration.

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

29. 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 droits d'image, autorisations ou documents liés au portfolio clip.

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

30. 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.

31. 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

32. 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 ;
- règles de sécurité studio ;
- modalités d'évaluation ;
- informations relatives à la certification SGA ;

- informations relatives au portfolio clip ;
- 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 consignes de sécurité du studio 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 :