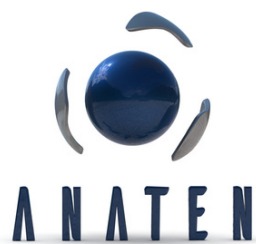


LIVRET D'ACCUEIL



Sommaire



NOTRE INSTITUT	page 3
CURSUS ART PRO CRÉATIF	page 4
CURSUS ART PRO DÉVELOPPEUR	page 5
CURSUS FORMATION CONTINUES	page 6
MODALITÉS D'ACCUEIL	page 7
ÉTUDIER A ANATEN	page 8
FINALISATION FORMATION	pages 9
CHARTE HANDICAP & QUALIOPI	pages 10
LES OUTILS ANATEN	page 11
ÉQUIPE DE DIRECTION	page 12
FORMATEURS ANATEN	page 13
RÈGLEMENT INTÉRIEUR	pages 14-15-16
PARTENAIRES	page 17

ANATEN

“Faire d’une passion un métier”

ANATEN institut de formation supérieure et de formation professionnelle



La municipalité de Tarbes met à disposition des étudiants conseils et aide au BIJ (Bureau Information Jeunesse - email bij@mairie-tarbes.fr - Tél : 05 62 93 22 12).

ANATEN, institut de formation indépendant, il s’inscrit comme un acteur novateur des métiers du numériques sur l’Occitanie pour répondre à l’accélération notable des nouveaux modes culturels autour du transmédia (concept narratif déployé sur plusieurs plateformes : édition, animation, jeu vidéo ...), du jeu vidéo et de la réalité étendue (Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle) XR

L’Institut ANATEN est reconnu comme:

- Institut d’enseignement supérieur auprès de l’Académie de Toulouse avec acquisition chaque semestre pour ses formations longues de crédits ECTS.
- Institut de formation professionnelle répondant pour ses formations aux critères Qualiopi, présent sur CARIFOREF, il accompagne les futurs professionnels dans l’acquisition de compétences.
- Ecole de jeu vidéo auprès du SNJV, elle participe aux événements professionnels dédiés à l’édition (BD Angoulême), l’animation (Cartoon Forum Toulouse, RADI RAF) Angoulême), à la Global GameJam, à Immersivity pour la XR....



TARBES une ville étudiante d’Occitanie facile à vivre



Face aux Pyrénées et proche de la côte basque, à moins de 1h de Pau et 1h30 de Toulouse, Tarbes accueille déjà plus de 6000 étudiants. Sa qualité et facilité de vie contribuent largement à la réussite de ses étudiants.

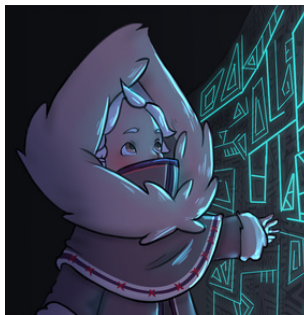
L’institut ANATEN près de la gare au 62 avenue Maréchal JOFFRE à Tarbes met à disposition de ses étudiants 4 classes de formation et une annexe de 150m² située au 2 rue André Breyer à Tarbes, 2 espaces détente avec possibilité de faire réchauffer son repas, une cour intérieure et un jardin qui contribue à disposer d’un véritable havre de paix en pleine ville favorable à la création d’échanges entre les stagiaires, les formateurs et les élèves .

CURSUS ART PRO CRÉATIF ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques de dessin et disposant d'une bonne culture en manga, film d'animation ou jeu vidéo. Complète, la formation débouche en 3 ans sur le BACHELOR Narrative & Digital Art donne accès aux différents métiers de graphiste 2D/3D, concept artiste, animateur 2D/3D, storyboarder, VFX artiste ... Possibilité de poursuivre en 4ème année sur un MASTÈRE Game Art ou Narrative Art pour faciliter l'accès aux studios de production.

BACHELOR NARRATIVE & DIGITAL ART



CRÉA 1ère année ÉDITION BD MANGA

- UNIVERS NARRATIF - CONCEPT ART
- TECHNIQUES DIGITALES 2D/3D
- PROJET ÉDITION
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

CRÉA 2ème année ANIMATION - JEU VIDÉO

- NARRATION & CONCEPT ART
- ANIMATION 2D/3D
- PROJET TRANSMÉDIA JEU VIDÉO
- BOOK & DEMOREEL

CRÉA 3ème année OPTION 2D / 3D + stage

- NARRATION & ANIMATION
- ANIMATION 2D/3D
- PROJET TRANSMÉDIA XR
- BOOK & DEMOREEL

ART PRO CRÉATIF MASTERE

MASTÈRE 2D NARRATIVE ART

- PROJET ÉDITION / ANIMATION
- MÉTHODOLOGIE PROJET
- FINANCEMENT PROJET
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

MASTÈRE 3D GAME ART

- PROJET ANIMATION TEMPS RÉEL
- CONCEPTION SCÈNE 3D
- CONCEPTION ANIMATION
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

NOTRE PROJET PÉDAGOGIQUE :

Vous accompagner tout le long de votre formation pour ouvrir tous les opportunités des métiers de la création, et vous aider à vous positionner sur les domaines qui vous correspondent au mieux pour acquérir en fin de formation les outils de présentation professionnels nécessaires pour travailler sur ces secteurs créatifs.

NOS POINTS FORTS :

- Mise à disposition d'une tablette graphique pendant leur formation
- Des classes de 12 à 15 élèves
- Des projets professionnels en 3ème année pour enrichir leur CV
- Intégration en 3ème année des techniques d'animation en temps réel, utilisées en jeu vidéo sur des productions du secteur de l'animation

SECTEUR LIVRE BD - Étude GFK

C'est un chiffre d'affaires de 510 millions d'euros en 2018 avec plus de 44 millions de livres vendus.

Ce dynamisme est surtout porté par l'édition Manga : 1 livre vendu sur 3 étant un manga

SECTEUR ANIMATION - Étude CNC

Il est représenté par 125 studios en France. Notre pays est le 1er producteur de films d'animation européens et le 3ème au rang mondial. Il génère 76 millions d'euros de ventes à l'exportation devant le cinéma classique, pas moins de 353 œuvres ont été créées en 2017 et comptabilisent 14000 heures de diffusion sur les chaînes

SECTEUR JEU VIDEO - Étude AFJV

C'est la première entreprise culturelle avec un chiffre d'affaires pesant 4.9 Milliards d'euros représentant 26000 emplois en France, 2000 à 3000 postes à pourvoir sur ces prochaines années avec une progression de 10% par an

CURSUS ART PRO DEVELOPPEUR ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

Le cursus GAME DÉVELOPPEUR XR s'adresse aux passionnés de programmation et de la culture du jeu vidéo, spécialisé sur les techniques de programmation et de game design pour répondre aux exigences des entreprises du secteur du jeu vidéo.

Novatrice, elle débouche en 3 ans sur le BACHELOR Game Développeur XR avec les techniques de réalité virtuelle et réalité augmentée et donne accès aux différents métiers de développeur XR, gameplay développeur, développeur 2D/3D

BACHELOR GAME DEVELOPPEUR XR



DEV 1ère année UNITY JV 2D/3D

- GAME DESIGN/ CULTURE JV
- INFORMATIQUE HARDWARE
- PROGRAMMATION C# - UNITY 2D/3D
- JEU VIDÉO 2D-/3D - GAME JAM

DEV 2ème année UNITY XR

- GAME DESIGN/ CULTURE JV
- INFORMATIQUE HARDWARE-MATHS
- PROGRAMMATION C# - UNITYAR/VR
- PROJET AR/VR - GAME JAM

DEV 3ème année UNREAL JV + stage

- GAME DESIGN/ CULTURE JV
- UNREAL LIGHTING/VFX
- PROGRAMMATION C++ - UNREAL
- PROJET JEU - GAME JAM + STAGE

NOTRE PROJET PÉDAGOGIQUE :

Vous accompagner tout le long de votre formation pour vous ouvrir toutes les opportunités des métiers de la programmation, du jeu vidéo et du secteur immersif AR/VR, et vous aider à acquérir en fin de formation les outils de présentation professionnelle nécessaires pour travailler sur ces secteurs.

NOS POINTS FORTS :

- Mise à disposition d'un ordinateur adapté pour la VR pendant leur formation
- Des classes de 12 à 15 élèves
- Participation aux Game Jam pour enrichir leur CV
- Possibilité pour ceux qui le souhaitent de suivre des modules créatifs 3D pour ouvrir le champ du game concept

SECTEUR JEU VIDEO - Étude AFJV

C'est la première entreprise culturelle avec un chiffre d'affaires pesant 4.9 Milliards d'euros représentant 26000 emplois en France, 2000 à 3000 postes à pourvoir sur ces prochaines années avec une progression de 10% par an

Les FORMATIONS COURTES ANATEN, nos solutions pour accompagner les professionnels ou futur professionnel dans leur développement de compétences en techniques numériques.

Les formateurs professionnels d'Anaten sont issus du secteur culturel de l'édition, animation ou jeu vidéo.

FORMATION CONTINUE DÉVELOPPEUR

Accessible sur tests et entretien

PROGRAMMATION C# UNITY AVANCÉ

Pour maîtriser les outils offerts par Unity et créer des univers 3D professionnels et optimisés.

PROGRAMMATION RÉALITÉ VIRTUELLE

Acquérir des techniques avancées sur unity pour créer une application en réalité virtuelle.

PROGRAMMATION JEU VIDÉO UNREAL ENGINE

Acquérir des techniques avancées sur Unreal Engine pour mener à bien vos projets de jeu vidéo

FORMATION CONTINUE CRÉATIF

Accessible sur tests et entretien

DESSIN DIGITAL 2D BD ILLUSTRATION

Acquérir les bases du dessin 2D, concevoir un concept art, des illustrations et les animer.

MODÉLISATION 3D

Acquérir les outils Zbrush, les techniques de texturing avec réalisation d'un rendu sur Unreal. .

NARRATION 2D PROJET ÉDITION - ANIMATION

Conforter les techniques, méthodologies de conception pour un projet d'édition ou d'animation.

GAME ART ANIMATION EN TEMPS RÉEL

Conforter les techniques, méthodologies de conception et d'animation 3D pour du jeu vidéo sur des moteurs de jeu et d'aborder les techniques de cinéma en temps réel.

MOYENS PÉDAGOGIQUES :

Formation sur l'institut ou à distance via un espace de travail personnel à distance sur le serveur de l'Institut, logiciels compris.

MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS :

Évaluation des acquis techniques. TP de Productions.

MODALITÉS D'ÉVALUATION DE LA FORMATION :

Contrôle continu sur les productions.

SANCTION DE LA FORMATION :

Attestation de compétences

MODALITES D'ACCUEIL ELEVES



CANDIDATURE

- Envoi de la fiche de candidature par le site internet de l'école
- Nous accusons réception de votre demande et transmettons le dossier de candidature a compléter avec une proposition de date pour l'entretien et les tests.
- Vous confirmez la date de tests et entretien avec le dossier de candidature complété accompagné par les pièces complémentaires (dernier diplôme ou derniers bulletins scolaires - copie carte d'identité)

TESTS & ENTRETIEN

Les tests et entretien se déroulent en 3 étapes :

- Accueil et vérification des dossiers (frais 60€, photos d'identité, book pour les cursus Créatifs)
- Tests techniques pour vérifier le niveau d'entrée de l'élève
- Entretien avec le responsable de formation

RÉPONSE ADMISSION

Un retour sera fait en fin de journée avec le responsable de formation :

- soit le résultat est favorable et donnera lieu à une proposition de contrat de formation ou devis de formation pour les demandeurs de financement.
- soit le résultat défavorable et nous orienterons au mieux le candidat vers d'autres options de formation

FINALISATION INSCRIPTION

L'inscription au cursus ne sera effective qu'au retour du contrat de formation signé et au règlement de l'acompte (un délai de 10 jours est obligatoire entre la signature du contrat et le règlement de l'acompte - infos frais scolarité en bas de page)

Vous recevrez en retour la confirmation d'inscription au cursus.

Avant le début de la formation nous vous enverrons le lien pour accéder au serveur discord de l'école où seront mis en ligne pour les étudiants ART PRO toutes les informations préparatoires à la rentrée et où les étudiants peuvent directement nous contacter pour des demandes d'informations complémentaires.

ACCUEIL

- Vous serez accueilli par un **membre de l'équipe de direction** qui vous présentera les locaux et complément d'information sur l'organisation de la formation.
- Vous recevrez votre **attestation d'entrée en formation et liens** pour accéder au serveur et à la classroom d'Anaten.
- Dans le cas d'élèves avec **handicap** nous vous invitons à contacter en amont notre **référent** M Daniel Marciniec.

Rappel : M D Marciniec sera votre interlocuteur pour la partie administrative, M Y Cortes pour la partie technique et le planning Cursus Développeur, Mme G Rilland pour le planning Cursus Créatif.

ÉTUDIER à ANATEN



Afin de répondre aux obligations Qualiopi nous vous remercions de respecter ses différentes procédures



Au début des cours :

- **Signer la feuille de présence le matin et après-midi à votre arrivée en cours ou lors de module de production**
- **Penser à allumer votre PC et pour les CREA vous connecter directement au serveur** avant le début du cours au fur et à mesure de votre arrivée



En cas d'absence ou de retard :

- **Signaler votre absence ou retard directement sur le salon discord dédié avec "enom professeur"**

Rque : Toute absence dépassant la 1/2 journée doit être justifiée (certificat médical ...)



A la fin des cours :

- Par respect pour les autres élèves merci de **ranger et désinfecter votre espace de travail** à la fin des cours .

Rque : Signaler sur le salon dédié toute demande de fournitures supplémentaires si nécessaire



Rendus d'exercices et de cours :

Chaque exercice doit être déposé sur la **classroom de la classe**, vous devrez en retour et suivant les consignes données par le professeur déposer en temps et heure les exercices.

Chaque professeur est tenu d'y apporter sa notation et ses commentaires.

En cas de résultats insuffisants ou très insuffisants, l'élève sera amené à repasser les modules de formation non validés ou le cursus complet s'il n'a pas validé suffisamment de blocs de compétence (au minimum 40 crédits sur l'année)



Traitement des incidents :

Afin de garder trace du traitement donné et être en conformité avec les recommandations Qualiopi il est indispensable :

- **De faire observer** les règles de politesse, de respect et de bienveillance et à **signaler tout incident très rapidement par discord à la Direction**
- **De signaler tous problème technique** sur le salon **signalement problème discord** ou par message privé à Yoann Cortes

Les documents présentant les **critères de la certification QUALIOPi** sont votre disposition dans le bureau de la direction. Nous sommes disponibles afin de vous accompagner dans cette démarche.

Il en est de même pour en savoir plus sur la **charte HANDICAP** (documents présentant la charte, la liste des partenaires ainsi que des documents d'information).

FINALISATION DE FORMATION



FIN ET ÉVALUATION DE FORMATION

L'évaluation de vos compétences se fait tout le long de votre formation (productions, partiels, projet de fin d'année) par l'équipe pédagogique et pour les formation ART PRO par un jury professionnel en fin de cursus, un document de synthèse vous sera aussi remis en fin de formation.

Vous recevrez à l'issue de votre parcours de formation, une attestation de fin de formation reconnaissant les acquis professionnels que vous venez d'obtenir.

Pour le cursus ART PRO vous obtenez **un nombre de crédits équivalent à une année de formation universitaire** chaque année (60 crédits/an).

Un exemplaire unique de ce document vous est remis, il vous appartient d'en faire des photocopies pour les organismes qui vous en feraient la demande.

SUIVI A L'ISSUE DE LA FORMATION

Ce suivi réalisé régulièrement nous permet de visualiser l'intégration dans la vie professionnelle de nos stagiaires.

Vous recevrez un mail de l'institut ANATEN à ces dates afin de préciser votre situation professionnelle.

Dans le cas d'une formation financée par la Région ou pôle emploi, votre état de situation est transmis à l'organisme financeur de votre formation (avec les pièces justificatives en cas de Contrat de travail).

Nous vous remercions par avance de répondre régulièrement à cette demande d'information.

Vous gardez l'accès sur un an au salon dédié aux offres d'emploi sur notre discord sur lequel vous trouverez très régulièrement des offres d'emploi.

Afin de toujours nous améliorer et transmettre aux financeurs vos appréciations, 3 modalités d'évaluation de la formation sont mises en place :

BILAN FIN DE FORMATION

Il s'agit d'un bilan individuel au cours duquel vous nous donnez votre point de vue sur la formation telle que vous l'avez vécue.

Ces bilans individuels feront l'objet d'un compte-rendu écrit qui sera transmis ensuite à l'équipe pédagogique et à la Direction pour prise en compte.

SUIVI STAGE ENTREPRISE

Durant la réalisation de votre stage, la responsable de formations se déplacera en Entreprise ou prendra contact avec votre Tuteur pour connaître son point de vue sur :

- Votre intégration au sein de l'équipe/de l'entreprise
- Votre implication au travail
- Vos réalisations
- Éventuellement, si une poursuite en terme de Contrat peut être envisagée à l'issue du stage.

A l'issue de votre période de stage, un entretien est réalisé avec l'équipe pédagogique afin que vous puissiez tous échanger sur votre stage. Lors de ce retour de stage, la Responsable formation récupérera votre CV réactualisé, sur lequel est mentionné votre formation, votre lieu de stage ainsi que les missions qui vous ont été confiées.

CHARTE HANDICAP QUALIOPi



Charte Handicap



L'institut ANATEN prend soin de sensibiliser et d'impliquer chaque partie prenante au sein de sa démarche handicap : parents, professeurs, direction, délégués, étudiants, équipe soignante, chacun est concerné. Par sa Charte Handicap l'institut ANATEN souhaite être acteur de solutions de formation et d'accompagnement professionnel pour les étudiants en situation d'handicap.

La démarche handicap de l'institut ANATEN centrée sur l'accompagnement personnalisé de l'étudiant en situation de handicap (ESH) s'appuie au sein d'une équipe plurielle sur le référent Handicap de l'école pour l'aide à la réalisation et suivi du dossier de formation et aux chargés de formation pour l'aménagement du cursus ou aménagement matériel et le suivi pédagogique

Certificat Qualiopi



■ ■ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification Qualité a été délivrée au
titre de la catégorie : **Actions de Formation**

ANATEN est engagée sur une démarche de qualité par sa certification QUALIOPi,

La marque Qualiopi a pour objectif d'attester la qualité du processus mis en œuvre par les prestataires d'actions concourant au développement des compétences, qu'il s'agisse d'actions de formation, de bilans de compétences, d'actions permettant de faire valider les acquis de l'expérience ou d'actions de formation par apprentissage.

Le référentiel national qualité est organisé autour de 7 critères reliés à 22 indicateurs, les documents présentant les critères de la certification sont votre disposition dans le bureau de la direction.

LES OUTILS ANATEN



CLASSROOM:

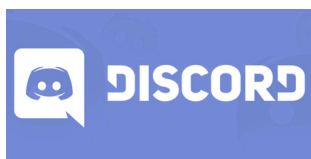


Google Classroom permet de profiter d'un environnement centralisé convivial et sécurisé pour permettre aux enseignants de gérer, de mesurer et d'enrichir les processus d'apprentissage.

Chaque devoir y sera noté et commenté

Il sera possible pour un élève de **refaire un exercice non réussi** et de revaloriser ainsi sa note. **Le retour tardif d'exercice** sera répercutée par une **baisse de note appropriée**.

DISCORD:



Le Discord ANATEN est un atout primordial dans le quotidien de l'institut. Il permet des interactions rapides entre les élèves, les formateurs et l'équipe administrative.

Cet outil facilite la communication pour les projets collaboratifs, permet de faciliter les échanges élèves - professeurs - direction et le suivi de cours à distance.

Discord peut s'utiliser de deux manières différentes : depuis un ordinateur ou depuis sa tablette/smartphone. Il est téléchargeable depuis la page officielle (<https://discord.com/>) mais aussi depuis les stores Android et IOS.

SERVEUR et DRIVE ANATEN:



La structure du serveur actuelle est :

- Processeur : 44 cœurs 2.20Ghz
- RAM :512Go
- Carte Graphique : 48Go
- Vram A6000 RTX (en attente pour la doubler)
- Disque Dur : 6TO + 4TO + 8TO (RAID 10)

ANATEN est la 1ère école en France à avoir opté pour la mise en place d'un serveur et la virtualisation des ordinateurs permet de donner accès, que ce soit depuis l'école ou depuis le domicile à l'ensemble des logiciels et des outils professionnels nécessaires à leur formation via un simple accès internet. Nos élèves peuvent ainsi à tout moment accéder à leur travaux et aux logiciels.

SAUVEGARDE DES FICHIERS

Les travaux des élèves doivent être **sauvegarder impérativement sur le drive de l'école**, les travaux enregistrés directement sur le serveur seront supprimés dans la nuit lors du nettoyage journalier du serveur.

En cas d'incident sur un fichier invitez l'élève sur le discord signalement problème a demander une version antérieure du fichier, les sauvegardes automatiques sont réalisées sur toute la journée.

EQUIPE DE DIRECTION



ORGANIGRAMME ANATEN

Directrice
Gwenaëlle RIALLAND
Responsable Cursus CREATIF
Référente Egalité Homme Femme

Co Directeur
Yoann CORTES
Responsable Cursus DEVELOPPEUR
Responsable technique

Chargé Gestion Administrative
Daniel MARCINIEC
Référent Handicap

Chargé Communication
Yannick ARANA
Suivi stagiaire

CONSEIL EN DEVELOPPEMENT

- *Suivi législation et évolution formation : Mme Gwenaëlle RIALLAND*
- *Suivi évolution matériel digital : M Yoann CORTES*
- *Suivi évolution production techniques édition : M Michaël ALMODOVAR*
- *Suivi évolution production film Animation : M Nicolas DELERIS*
- *Suivi évolution développeur jeu vidéo- AR/VR : M Rémi DURAND*

FORMATEURS ANATEN



FORMATEURS BD ÉDITION

- M Michaël ALMODOVAR
- M Luidela NUTAKOR
- M Jérôme GARCIA
- Mme Gwenaëlle RIALLAND

BD Manga
Dessin Manga
Technique dessin traditionnel
Technique dessin traditionnel Volume

FORMATEURS ART DIGITAL

- M Chris RENA
- M Jérôme GARCIA
- M Jean VERGE
- M Nicolas DELERIS
- M Renaud REXACH
- Mme Claire LAGEYRE
- M David RAMOS
- M Florian COSTES
- M Stéphane GARNIER
- Mme Ferhanaz ELAHEE

Modélisation 3D - Unreal
Concept Art
Animation 2D
Animation 3D Maya
Modélisation Animation 3D
Compositing VFX Motion Design
Lighting VFX Animation temps réel
Sound design Montage
Montage
Narration Concept Art Animation

FORMATEURS DÉVELOPPEURS

- M Yoann CORTES
- M Rémi DURAND
- M Ludovic LAGOUARDETTE
- M David RAMOS
- M Laurent GAIDIER
- M Daniel MARCINIEC

Administrateur Réseau
Programmation C# Unity - AR/VR
Programmation C++ Unreal Engine
Programmation Unreal Engine
Game Design
Maths avancés

FORMATEURS CULTURE ARTISTIQUE

- Mme Gwenaëlle RIALLAND
- M Gérard DASTUGUE
- M Yannick ARANA

Analyse & Culture artistique
Analyse filmique
Jeux Vidéo et Transmédia

FORMATEURS PROJET PROFESSIONNEL

- Mme Diane TODD
- Mme Akiko HOSHINA
- M Daniel MARCINIEC
- M Saïd KOUCH
- Mme Gwenaëlle RIALLAND

Langue anglaise
Langue japonaise
Gestion de projet Droit
Gestion de projet
Présentation professionnelle

REGLEMENT INTERIEUR

RULES

Article 1 : RESPECT DES PERSONNES ET DU MATÉRIEL

Les élèves représentent l'institut, ils sont tenus d'avoir une attitude respectueuse en cours ou sur toutes activités liées à leur cursus. Aussi bien avec l'équipe pédagogique qu'avec les autres étudiants ou toute personne partenaire de l'école.

Chaque élève devra être attentif au matériel de l'école et devra en fin de cours s'assurer du rangement et nettoyage de son espace de travail. Le matériel mis à disposition des élèves demeure sous leur entière responsabilité, en cas de perte, de vol, de panne due à un choc, l'assurance responsabilité de l'élève devra être sollicitée.

Les étudiants devront à l'entrée de la formation fournir leur attestation de responsabilité civile.

Ils devront ouvrir leur machines 5 à 10 mn avant les cours sur logiciels et signaler tout dysfonctionnement sur le salon discord de notre administrateur réseau.

Pour les travaux effectués hors école ou en cas de nécessité de cours à distance, l'institut met à disposition le discord de l'école et pour les élèves CREA une machine dédiée et logiciels sur son serveur.

Les élèves doivent disposer à leur domicile d'une connexion internet stable avec un casque et écouteurs.

Rappel : La duplication de logiciels est strictement interdite, elle est protégée par la législation.

Article 2 : REGLES GENERALES

Chaque stagiaire doit veiller à sa sécurité personnelle et à celle des autres en respectant les consignes générales et particulières de sécurité et d'hygiène en vigueur sur le lieu de formation. Toutefois, conformément à l'article R.922 du Code du Travail, lorsque la formation se déroule dans une entreprise ou un établissement déjà doté d'un Règlement Intérieur en application de la section VI du chapitre II du titre II du livre 1er du présent code, les mesures de sécurité et d'hygiène applicables aux stagiaires sont celles de ce dernier règlement.

Il est interdit aux stagiaires de pénétrer ou de séjourner dans l'établissement en état d'ivresse ainsi que d'y introduire des boissons alcoolisées.

Article 3 : INTERDICTION DE FUMER ET DE VAPOTER

En application du décret n°2006-1386 du 15 novembre 2006 fixant les conditions d'application de l'interdiction de fumer dans les lieux affectés à un usage collectif, et la loi n°2016-41 du 26 janvier 2016 fixant les conditions de l'interdiction de vapoter dans les lieux de travail fermés et couverts à usage collectif et enfin le décret n° 2017-633 du 25 avril 2017 relatif aux conditions d'application de l'interdiction de vapoter dans certains lieux à usage collectif : *il est interdit de fumer et de vapoter dans les locaux de formation.*

Article 4 : LIEUX DE RESTAURATION

Il est possible de manger sur place dans les lieux de cafétéria, le ménage est à effectuer soit même afin de conserver l'endroit propre. Un frigo, bouilloire et four micro onde sont mis à disposition sur les locaux. mis à disposition sur les locaux.

Article 5 : CONSIGNES INCENDIE

Conformément aux articles R.232-12-17 et suivants du Code du Travail, les consignes d'incendie et notamment un plan de localisation des extincteurs et des issues de secours sont affichés dans les locaux de formation de manière à être connus de tous les stagiaires.

Article 6 : MESURES HYGIENE ET DISTANCIATION DANS LE CAS D'UNE PANDEMIE

A son arrivée l'élève pourra utiliser le gel hydroalcoolique mis à sa disposition.

Chaque élève devra en fin de cours s'assurer de la désinfection de son espace de travail.

Article 7 : ACCIDENT

Tout accident ou incident survenu à l'occasion ou en cours de formation doit être immédiatement déclaré par l'élève accidenté ou les personnes témoins de l'accident, au responsable de l'organisme.

Conformément à l'article R.962-1 du Code de Travail, l'accident survenu à l'élève pendant qu'il se trouve sur le lieu de formation ou pendant qu'il s'y rend ou en revient, fait l'objet d'une déclaration par le responsable de l'organisme auprès de la caisse de sécurité sociale.

Article 8 : PROGRAMME DE FORMATION

Dans le cadre d'une formation supérieure à 500h un délégué de classe et suppléant sont élus par les élèves en début de formation. Les élèves ont connaissance sur le salon dédié du planning, horaires et salles de formation attribuées.

L'institut met à disposition son outil discord pour échanger et communiquer entre les élèves, l'équipe enseignante et la direction.

Certaines modifications d'horaires peuvent intervenir en cours d'année en fonction des formateurs et de leur activité professionnelle. Toute modification d'horaires sera notifiée sur le salon dédié.

L'étudiant doit en début de chaque demi-journée de cours signer la feuille de présence, en cas d'absence, les élèves sont tenus d'informer avant 10h sur le discord du secrétariat de l'école. Chaque absence doit être justifiée.

Article 9 : CONTRÔLE DES ÉTUDES

Les élèves sont astreints au cours de leur cursus à effectuer un certain nombre de rendus à réaliser soit sur l'institut, soit en dehors des cours à un rythme établi par le professeur responsable du cours.

Les travaux produits sur le cursus CREA doivent obligatoirement être déposés sur l'espace classroom ou drive réservé à l'élève pour notation.

Les compétences de l'élève seront appréciées sur les contrôles, les deux partiels annuels et sur le jury de fin d'année.

Article 10 : PASSAGE EN ANNÉE SUPÉRIEURE

L'élève est admis à passer en année supérieure en fonction des résultats annuels et d'acquisition de crédits acquis pour chaque module ou Unité d'enseignement. (60 crédits par an).

Les élèves ayant acquis au moins 70% des crédits peuvent s'inscrire en année supérieure.

En cas de résultats insuffisants ou très insuffisants, l'élève sera amené à repasser les modules de formation non validés ou le cursus complet s'il n'a pas validé suffisamment de bloc de compétence.

Article 11 : ETUDIANTS ÉTRANGERS

Les étudiants originaires de pays hors de l'Union Européenne devront avoir réglé l'intégralité de la scolarité lors de l'inscription.

Article 12 : COMMUNICATION

Le site www.anaten.fr est un site de présentation des activités de l'établissement et des formations. Les informations fournies dans ce site ne sont données qu'à titre indicatif et restent susceptibles de modifications à tout moment et sans préavis.

L'institut se réserve le droit de photographier ou filmer les élèves ou professeurs sur toutes activités liées à leur cursus.

L'établissement se réserve la possibilité d'utiliser ces documents et les travaux des élèves à des fins d'exposition, de reproduction et de communication.

Article 13 : DOCUMENT PÉDAGOGIQUE

La documentation pédagogique remise lors des sessions de formation est protégée au titre des droits d'auteur et ne peut être réutilisée autrement que pour un strict usage personnel.

Les élèves ne sont pas autorisés à utiliser les supports de cours pour effectuer les tâches suivantes : Copier, divulguer, transférer, examiner, renommer, modifier ou supprimer des informations ou des programmes appartenant au centre.

Article 14 : RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISME EN CAS DE VOL OU ENDOMMAGEMENT DE BIENS PERSONNELS

ANATEN décline toute responsabilité en cas de perte, vol ou détérioration des objets personnels de toute nature, déposés par les stagiaires des locaux de formation.

Article 15 : SANCTIONS

Tout manquement du stagiaire à l'une des dispositions du présent Règlement Intérieur pourra faire l'objet d'une sanction. Constitue une sanction au sens de l'article R 922-3 du Code du Travail toute mesure, autres que les observations verbales, prise par le responsable de l'organisme de formation ou son représentant, à la suite d'un agissement de l'élève considéré par lui comme fautif, que cette mesure soit de nature à affecter immédiatement ou non la présence de l'intéressé dans la formation ou à mettre en cause la continuité de la formation qu'il reçoit.

Selon la gravité du manquement constaté, la sanction pourra consister :

- Soit un avertissement ;
- Soit un blâme ;
- Soit en une mesure d'exclusion définitive.

Les amendes ou autres sanctions pécuniaires sont interdites.

Le responsable de l'organisme de formation doit informer de la sanction prise :

- L'employeur, lorsque que le stagiaire est un salarié bénéficiant d'un stage dans le cadre du plan de formation en entreprise.
- L'employeur et l'organisme paritaire qui a pris à sa charge les dépenses de la formation, lorsque le stagiaire est un salarié bénéficiant d'un stage dans le cadre d'un congé de formation.

Article 17 : PROCEDURE DISCIPLINAIRE

Aucune sanction ne peut être infligée au stagiaire sans que celui-ci ait été informé au préalable des griefs retenus contre lui.

Dans le cadre d'une procédure disciplinaire, le responsable de l'organisme de formation ou son représentant procède ainsi qu'il suit :

- Le responsable de l'organisme de formation ou son représentant convoque l'élève en lui indiquant l'objet de cette convocation. Celle-ci précise la date, l'heure et le lieu de l'entretien. Elle est écrite et est adressée par mail ou sur discord
- Au cours de l'entretien, le stagiaire peut se faire assister par une personne de son choix, stagiaire ou salarié de l'organisme de formation. La convocation mentionnée à l'alinéa précédent fait état de cette faculté. Le responsable de l'organisme de formation ou son représentant indique le motif de la sanction envisagée et recueille les explications du stagiaire.

Dans le cas où une exclusion définitive du stage est envisagée, une commission de discipline est constituée, où siègent des représentants des élèves.

- Elle est saisie par le responsable de l'organisme de formation ou son représentant après l'entretien susvisé et formule un avis sur la mesure d'exclusion envisagée.
- L'élève est avisé de cette saisine. Il est entendu sur sa demande par la commission de discipline. Il se peut, dans ce cas, être assisté par une personne de son choix, stagiaire ou salarié de l'organisme.

La commission de discipline transmet son avis au Directeur de l'organisme dans un délai d'un jour franc après sa réunion. La sanction ne peut intervenir moins d'un jour franc ni plus de quinze jours après l'entretien ou, le cas échéant, après la transmission de l'avis de la commission de discipline. Elle fait l'objet d'une décision écrite et motivée, notifiée au stagiaire sous la forme d'une lettre qui lui est remise contre décharge ou d'une lettre recommandée.

Lorsque l'agissement a donné lieu à une mesure conservatoire d'exclusion temporaire à effet immédiat, aucune sanction définitive, relative à cet agissement, ne peut être prise sans que le stagiaire ait été informé au préalable des griefs retenus contre lui et éventuellement que la procédure ci-dessus décrite ait été respectée.



LABELS ET PARTENAIRES

(Liste non exhaustive)



 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification Qualité a été délivrée au titre de la catégorie : **Actions de Formation**



Agence Française
pour le Jeu Vidéo



Syndicat National du Jeu Vidéo



Ensemble scolaire
Pradeau - La Sède



MYGEEKTALENT





www.anaten.com

contact@anaten.fr

Tél : 09 54 42 53 77

62 avenue M. Joffre 65000 TARBES

UAI N°065118M

DREETS N° 76650082665 Siret 840 034 813 00013