



ANATEN

ECOLE METIERS NUMERIQUES

"Faire d'une passion un métier du secteur culturel et plus ..."

CREATIFS 2D & 3D

GAME DEVELOPPEUR

SOUND DESIGNER

LIVRET D'ACCUEIL ETUDIANT

- Ecole ANATEN page 2
- Cursus ART PRO Créatif page 3
- Cursus ART PRO Développeur page 4
- Cursus ART PRO Sound Designer page 5
- Formation Continue page 6
- Modalité d'Accueil - Charte Handicap page 7
- Étudier à Anaten - Certification Qualiopi page 8
- Finalisation Formation page 9
- Outils d'Anaten page 10
- Équipe de Direction page 11
- Formateur Anaten page 12
- Règlement intérieur page 13 -14-15
- Partenaires page 16



www.anaten.fr

62 AV M. JOFFRE TARBES

2 RUE A. BREYER TARBES

INSTITUT ANATEN TARBES

ANATEN Institut de formation supérieure et de formation professionnelle

École à taille humaine, spécialisée dans le secteur de l'Art et du Numérique, notre priorité est de former les professionnels de demain capables de répondre à la diversité des attentes des filières professionnelles. Des techniques traditionnelles jusqu'aux techniques novatrices, son statut d'école indépendante permet de réagir rapidement à l'évolution des techniques et à adapter en permanence ses formations.

Elle vous accompagne autour de l'IMAGE avec le cursus ART PRO CRÉATIF, sur les logiciels avec le cursus GAME DEVELOPPEUR XR et sur le son avec le cursus ART PRO SOUND DESIGN.

Établissement de formation supérieure de l'Académie de Toulouse et de formation professionnelle certifiée Qualiopi, elle ouvre à deux titres professionnels.

Reconnue comme 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



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).

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 son 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 contribuent 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 .

⊕ Le coût de la vie sur Tarbes est très accessible par rapport à de plus grande ville.

ANATEN une école qui depuis 2018 évolue



Ouverte en 2018 sur les locaux proches de la Gare, elle se développe depuis 3 ans sur les nouveaux locaux du pôle formation de Tarbes 2 rue André Breyer (2000 m²) en partenariat, à partir de 2025, avec La Film Factory afin de proposer des échanges sur des projets pour le secteur de la vidéo et du cinéma.

A partir de 2025 elle atteint ses objectifs de réunir ses formations dans une structure équivalente à celle d'un studio de production.



MÉTIERS IMAGES NUMÉRIQUES

ART PRO CRÉATIF

ÉDITION - ANIMATION - JEUX VIDÉO - WEB

Notre formation permet de maîtriser l'ensemble des compétences nécessaires aux artistes pour créer et concevoir des projets transmédia . De la Préproduction, production, post production jusqu'à la Direction Artistique.

Vous aborderez les techniques artistiques (Dessin, Dessin 2D/3D, Animation, VFX) les plus adaptées à chaque projet, en s'appuyant sur une culture artistique solide, incluant les nouvelles techniques de cinéma sur moteur de jeu et expérience immersive.

Encadré par des professionnels vous travaillerez sur des projets concrets et divers : Illustration, BD , Court métrage 2D, 3D , Visual Novel, Jeu Vidéo, VR... La synergie entre les étudiants de nos cursus avec le travail en équipe est primordial pour s'engager au mieux dans l'industrie.

Notre cursus BACHELOR (3 ans) donne accès au Titre Professionnel Concepteur/trice Designer UI RNCP 37873 (1an).

Métiers : Illustrateur, auteur BD/manga, Graphiste 2D, Concept Artiste , Modeleur 3D, Storyboarder, Animateur 2D, Animateur 3D, Lighting Artiste, VFX Artiste, UI Artiste.



Admission : Niveau Bac- Dossier de Candidature - Tests et entretiens

Diplômes : Bachelor Digital & Narrative Art

Titre Professionnel Concepteur/trice Designer UI RNCP 35634

ART PRO CRÉATIF 1ÈRE ANNÉE CYCLE ÉDITION / UI DESIGN



Acquérir les techniques de dessin traditionnel et digital, les techniques de narration et de mise en scène, pour la réalisation d'un projet d'édition et pour un site web professionnel.

Présentation d'un projet d'édition et de site web devant jury

ART PRO CRÉATIF 2 ÈME ANNÉE CYCLE ANIMATION / EXPERIENCE IMMERSIVE



Acquérir les compétences avancées d'animation, définir la narration et la direction artistique d'un projet transmédia en lien avec une équipe de développeurs. Concevoir une animation et les visuels d'un projet immersif. Présentation d'un projet transmédia immersif devant jury

ART PRO CRÉATIF 3 ÈME ANNÉE CYCLE ANIMATION TEMPS REEL - GAME ART



Acquérir les techniques d'animation en temps réel pour un projet transmédia. Maîtriser la présentation d'un projet de court métrage, pouvoir en défendre l'ensemble de ces aspects, intention, direction artistique, organisation projet, financement et diffusion. Réalisation d'un CV et demoreel.

Présentation d'une application transmédia animation / jeu vidéo devant jury



TITRE PROFESSIONNEL CONCEPTEUR/TRICE DESIGNER UI - 1 AN - RNCP 378373



Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication, réaliser la gestion et suivi d'un projet de communication numérique, réaliser et animer un site Web. Présentation de production devant un jury de professionnels.



MÉTIERS IMAGES NUMÉRIQUES

ART PRO GAME DEVELOPPEUR XR

APPLICATIONS WEB/AR-VR/JEUX VIDÉO

Notre formation permet de maîtriser l'ensemble des compétences pour la création d'applications, AR ou VR pour des Entreprises, Web, ou secteur du Jeux Vidéo. De la conception du GDD (Game Design Document) à sa production et à la préparation de sa diffusion.

Vous aborderez les langages de programmation (Godot, Html, Java, C#, C++) les moteurs de jeux Unity et Unreal. Encadré par des professionnels vous travaillerez sur des projets de jeux concrets et divers : AR, VR, 2D, 3D, visual novel, web. La synergie entre les étudiants de nos cursus avec le travail en équipe est primordial pour s'engager au mieux dans l'industrie.

Notre cursus BACHELOR GAME DEVELOPPEUR XR (3 ans) vous donne accès au Titre Professionnel Concepteur/trice Développeur d'Applications RNCP 37873 (1 an).

Métiers : Développeur Moteur Unity - AR/VR - Programmeur - Programmeur Gameplay - Programmeur Front End/ Back End - Programmeur Moteur Unreal - Développeur Java Script - TD VFX - Développeur Web Mobil



Admission : Niveau Bac- Dossier de Candidature - Tests et entretiens

Diplômes : Bachelor Game Développeur XR

Titre Professionnel Concepteur/trice Développeur Applications RNCP 37873

ART PRO GAME DEVELOPPEUR XR 1ERE ANNEE CYCLE APPLICATIONS MOBILE /AR - UNITY



Acquérir les langages et techniques de programmation pour la réalisation d'applications mobiles et applications de Réalité Augmentée. Présentation d'une application mobile devant jury

ART PRO GAME DEVELOPPEUR XR 2 EME ANNEE CYCLE APPLICATIONS REALITE VIRTUELLE - UNITY



Acquérir les techniques de programmation pour la réalisation d'une applications immersive de Réalité Virtuelle. Présentation d'une application virtuelle devant jury

ART PRO GAME DEVELOPPEUR XR 3 EME ANNEE CYCLE APPLICATIONS JEU VIDEO - UNREAL



Acquérir les techniques de programmation pour la réalisation d'une applications immersive de Réalité Virtuelle. Présentation d'une application virtuelle devant jury



TITRE PROFESSIONNEL CONCEPTEUR/TRICE DEVELOPPEUR D'APPLICATIONS - 1 AN - RNCP 37873



Concevoir et développer une application sécurisée organisée en couches et en préparer son déploiement. Présentation de production devant un jury de professionnels. L'ensemble des modules permet d'accéder au Titre professionnel, l'obtention un ou d'une partie des modules permet, sous forme de compétences professionnelle (CCP), d'obtenir des qualifications partielles



MÉTIERS IMAGES NUMÉRIQUES

ART PRO SOUND DESIGN

JEUX VIDÉO - WEB - TRANSMEDIA

Notre formation permet de maîtriser l'ensemble des compétences pour créer l'univers sonore d'un jeu vidéo de la Préproduction, à l'intégration dans un moteur de jeu en passant par la Direction Artistique.

Vous aborderez les techniques d'enregistrement, de sound design et narration sonore, de Montage son et mixage son, d'intégration dans les moteurs audio (Fmod/Wwise) et dans les moteurs de jeu (Unity/Unreal engine)

Encadré par des professionnels vous travaillerez sur des projets de jeux concrets et divers : AR, VR, 2D, 3D. La synergie entre les étudiants de nos cursus avec le travail en équipe est primordial pour s'engager au mieux dans l'industrie.

Notre cursus BACHELOR SOUND DESIGN Jeu Vidéo (3 ans) vous donne accès aux certifications de Moteurs Audio.

Métiers : Sound Designer, Illustrateur sonore pour du jeu vidéo, production audiovisuelle et multimédia, publicité, cinéma d'animation, radios, activités culturelles et de spectacles, agences de publicité ou de communication.



Admission : Niveau Bac- Dossier de Candidature - Tests et entretiens

Diplômes : Bachelor Sound Designer Jeu Vidéo

Possibilité de passer une certification de Moteur Audio

ART PRO SOUND DESIGN JEU VIDÉO 1ERE ANNEE CYCLE FONDAMENTAL



Acquérir les techniques pour concevoir et réaliser la sonorisation d'un trailer et création d'une carte postale sonore . Création d'un univers sonore pour une oeuvre interactive.

ART PRO SOUND DESIGNER JEU VIDÉO 2 EME ANNEE CYCLE AVANCÉ



Acquérir les techniques pour concevoir et réaliser un univers sonore complet d'un jeu vidéo. Travailler en équipe sur des projets pour acquérir une bonne vision de la chaîne de production en milieu professionnel.

ART PRO SOUND DESIGNER JEU VIDÉO 3 EME ANNEE CYCLE EXPERT



Développer une expertise sur des techniques ou domaine précis et asseoir une maturité artistique et technique plus poussée pour concevoir et réaliser l'environnement sonore complet d'un jeu vidéo et d'une production transmédia.



ACCÈS AUX CERTIFICATIONS MOTEURS AUDIO

Les FORMATIONS COURTES ANATEN, nos solutions pour accompagner les professionnels ou futurs professionnels 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 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 à 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 (cv et 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 d'entretien et au vu de votre dossier ou tests 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 **référént** M Daniel Marciniec.

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

CHARTRE 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

ÉTUDIER à ANATEN



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.

Afin de répondre aux obligations Qualiopi et à acquérir une attitude professionnelle nous vous remercions de respecter ses différentes procédures



Un temps est prévu en début de journée pour :

- **Signer la feuille de présence le matin et après-midi à votre arrivée en cours ou en TP**
- **Allumer votre PC et pour les CREA vous connecter directement au serveur**
- **Temps de veille professionnelle, échauffement, de révision de vos cours**



En cas d'absence ou de retard :

- **Signaler votre absence directement sur le salon discord dédié avec "enom professeur"**
- **Les formateurs peuvent refuser l'accès à leur cours en cas de retard important ou répétés.**

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.

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 fin 2024 est :

- CPU : 192 3.6 GHz-4.1GHz
- RAM :1500 Go
- Carte Graphique : 10x RTX 5090
- Disque Dur : 8To RAID 9/1

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

Saïd KOUCH

Suivi stagiaire



CONSEIL EN DEVELOPPEMENT

- *Suivi législation et évolution formation cursus CREATIF : Mme Gwenaëlle RIALLAND*
- *Suivi évolution matériel digital et évolution formation cursus DEVELOPPEUR : M Yoann CORTES*
- *Suivi évolution formation cursus SOUND DESIGN : M Florian COSTES*

Participation aux évènements professionnels : Cartoon Forum - Toulouse / RADI RAF Angoulême / Game Conf' - Angoulême / Immersity - Angoulême

FORMATEURS ANATEN

FORMATEURS CREATIFS

- M Michaël ALMODOVAR
- M Jérôme GARCIA
- Mme Gwenaëlle RIALLAND
- M Jérôme GARCIA
- M Yvan DEYERS
- M Jean VERGE
- M Nicolas DELERIS
- M Rémi LAHAINE
- M Ludovic HABAS
- M Chris RENA
- Mme Claire LAGEYRE
- Mme Elodie VIDONIE
- M David RAMOS
- M Florian COSTES
- M Stéphane GARNIER
- Mme Ferhanaz ELAHEE

BD Manga
Technique dessin traditionnel
Technique dessin traditionnel Volume
Concept Art
Storyboard Layout
Animation 2D
Animation 3D Maya
Modélisation Blender
Rigg Blender
Modélisation 3D - Unreal
Compositing VFX Motion Design
UI 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

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

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

REGLEMENT INTERIEUR

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 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.

L'utilisation d'internet dans les locaux doit se faire en respectant les règles de moralité, dans un cadre strictement éducatif.

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



ARTICLE 2 : RÈGLES GÉNÉRALES

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 soi même afin de conserver l'endroit propre. Un frigo, bouilloire et four micro-ondes 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 Hygiène ET DISTANCIATION DANS LE CAS D'UNE Pandémie

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



Les élèves ont connaissance de leur planning de formation, horaires et salles sur le google agenda communiqué en début 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.

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 l'application dédiée.

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 salon "absence retard" discord de l'école en pinguant le professeur concerné . 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, un rendu tardif entrainera une perte de points, un non rendu un 0.

L'organisation d'un partiel ou examen de rattrapage en cas d'absence non justifiée sera facturé 30€/h

L'institut organise régulièrement dans le cadre de la présentation professionnelle des temps de présentation de travaux devant du public, la participation à ses évènements est encouragée et notée.

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 : ÉTUDIANTS 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 ainsi que la possibilité d'utiliser ces documents et travaux des élèves à des fins d'exposition, de reproduction et de communication dans le cadre de son activité.

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 : PROCÉDURE 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.





ANATEN

ECOLE METIERS NUMERIQUES

"Faire d'une passion un métier du secteur culturel et plus ..."

CREATIFS 2D & 3D
GAME DEVELOPPEUR
SOUND DESIGNER

@Paco GONZALES



www.anaten.fr

 62 AV M. JOFFRE TARBES
2 RUE A. BREYER TARBES

 contact@anaten.fr

 09 54 42 53 77
mardi au vendredi
10h-12h30 & 15h-17h

PARTENAIRES

