



LIVRET D'ACCUEIL

LABELS ET PARTENAIRES

(Liste non exhaustive)



Sommaire



NOTRE INSTITUT page 4 à 7

OUTILS PEDAGOGIQUES page 8

EQUIPE DE DIRECTION page 9

CHARTRE HANDICAP page 10

FORMATEURS ANATEN page 11

VALIDATION DE FORMATION page 12

EVALUATION DE LA FORMATION page 13

REGLEMENT INTERIEUR pages 14 à 16

Notre institut



ANATEN, un institut à échelle humaine au cœur de la ville



L'institut ANATEN ce sont 120m² situé au 62 avenue Maréchal JOFFRE à Tarbes qui sont à disposition de nos stagiaires avec 3 classes de formation et une annexe de 150m² située au 2 rue André Brayer 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 d'ART PRO et MASTERE.

TARBES, une ville étudiante 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.

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).

DES FORMATIONS PROFESSIONNALISANTES

ANATEN a pour objectif de proposer des formations académiques professionnalisantes pour répondre à l'accélération notable des nouveaux modes culturels de réalité étendue XR et de transmédia, de former des développeurs et créatifs formés à la polyvalence et capables de créer des expériences uniques, immersives et innovantes pour l'utilisateur pouvant être portées à travers de multiples plateformes aussi bien pour les industries créatives que toute entreprise utilisant le transmédia.

Nos formateurs sont avant tout des professionnels du secteur du jeu vidéo, de l'animation et de l'édition. Ils mettent leur talent, leur expérience professionnelle et leur réseau au service de l'institut préparant ainsi au mieux nos élèves à la réalité du travail par la création de projets tutorés.

A l'équipe d'ANATEN s'ajoute la venue régulière d'artistes et professionnels qui interviennent sur des master class.



"Le Saviez-vous ?"

La filière jeu vidéo est devenue la première industrie culturelle mondiale, elle regroupe plus de 25000 postes en France et ce sont 51% des entreprises du secteur qui embauchent.

Notre institut



ANATEN, institut de formation made in Pyrénées, 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.

ANATEN prépare aux conditions professionnelles, elle met l'accent sur la mise en situation de conditions réelles de production. Les étudiants sont amenés à développer leurs compétences à travers divers projets tutorés, workshops, game jam et autres événements. Les étudiants ART PRO Développeurs et Créatifs travaillent en collaboration en conditions de studio de production, se préparant ainsi aux exigences de la réalité professionnelle de leur futur métier. Par son réseau et son approche pédagogique elle facilite ainsi l'entrée dans l'univers professionnel, ses attentes et ses exigences.

ANATEN a pour objectif de proposer des formations académiques professionnalisantes, avec deux Bachelors [Bac+3]

Le BACHELOR DEVELOPPEUR[-euse] Jeu vidéo Réalité Virtuelle – Réalité Augmentée [XR eXtended Reality] pour les passionnés de programmation et de jeu vidéo avec les techniques de programmation et les techniques spécifiques au jeu vidéo sur les langages les plus utilisés sur les studios de production, langage C# et son moteur graphique Unity et le langage C++ et son moteur graphique Unreal Engine.

Le BACHELOR DIGITAL & NARRATIVE ART pour les passionnés de dessin avec la maîtrise des techniques de création de concept art pour un projet d'édition, d'animation ou de jeux vidéo avec les techniques de dessin traditionnelle, les techniques digitales 2D et 3D, les techniques d'animation 2D et 3D et les logiciels les plus utilisés sur les studios de production [Photoshop, Zbrush, Animate, Toon boom Harmony, Maya, Unreal Engine, Unity...].

Pour que nos étudiants déploient pleinement leurs talents, l'institut ANATEN propose aussi deux Mastères [Bac+4] pour les préparer à intégrer de grands studios en France ou à l'international.

- Le MASTERE NARRATIVE ART 2D Edition Animation pour mettre en œuvre le processus de production d'un court-métrage et les techniques de productions des studios japonais et américains.

- Le MASTERE GAME ART Animation en temps réel pour mettre en œuvre le processus de production d'une scène 3D en temps réel et les techniques de productions des studios de jeux vidéo.

L'objectif de l'institut ANATEN est aussi d'accompagner les jeunes dans la montée en compétences techniques spécifiques à ces nouveaux outils et nouveaux métiers avec pour les lycéens la création de l'Académie de l'Image Numérique en partenariat avec l'association Pyrénées Manga.

Formations CREATIFS



CURSUS ART PRO CREATIF ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

La formation répond aux besoins actuels du domaine culturel ou de l'entreprise dans les technologies liées à l'image et du transmédia aussi bien dans les techniques de l'édition, du film d'animation, du jeu vidéo. Elle aborde les enjeux du transmédia et des techniques immersives [réalité augmentée- réalité virtuelle- vidéo mapping]. Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques de dessin et disposant d'une bonne culture en film d'animation ou de jeux vidéo.



PERSPECTIVES D'EMPLOI

Secteur du Jeu Vidéo - Etude afjv

C'est la première entreprise culturelle avec un chiffre d'affaires pesant 4.9 Milliards d'euros représentant 26000 emplois en France, 1200 à 1500 postes à pourvoir sur l'année 2019 avec une progression de 15% par an. [<https://emploi.afjv.com>]

Secteur du Film d'Animation - Etude 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 françaises. A titre d'exemple, TAT Production à Toulouse diffuse la série animée « Les As de la Jungle » sur 200 pays, leur long métrage « Terra Willy » sur 80 pays].

Secteur du Livre BD - Etude GFK

C'est un chiffre d'affaire 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.

Expériences immersives (vidéo mapping VR-AR) - Etude CNC

Pour 93% des français elles seront une nouvelle façon d'aborder le patrimoine, ces nouvelles technologies sont en train de se développer aussi bien dans l'univers du jeu vidéo que de l'entreprise.

Des projets tutorés et des stages en entreprise sont au programme, avec sur Tarbes deux studios de production.

Formations DEVELOPPEURS



CURSUS ART PRO DÉVELOPPEUR ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

La formation répond aux besoins actuels du domaine culturel ou de l'entreprise dans les technologies liées à l'image, aussi bien dans les techniques du jeu vidéo, du serious games, que dans des techniques immersives que sont la réalité augmentée et réalité virtuelle. Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques numériques et disposant d'une bonne culture du jeu vidéo.



PERSPECTIVES D'EMPLOIS

Secteur du Jeu Vidéo - Etude afjv

C'est la première entreprise culturelle. Elle représente un chiffre d'affaires de 4.9 Milliards d'euros, 26000 emplois en France, 1200 à 1500 postes pour 2019 et une progression de 15% par an. [<https://emploi.afjv.com>]

Expériences immersives (vidéo mapping, VR-AR) - Etude CNC

Pour 93% des français elles seront une nouvelle façon d'aborder le patrimoine. Ces nouvelles technologies se développent aussi bien dans l'univers du jeu vidéo que de l'entreprise. De 2016 à 2018, les offres d'emploi pour ces métiers sur le site de l'Apec ont augmenté de 47%, 54% émanaient du secteur des activités informatiques, 19% de l'ingénierie R&D, 10% d'autres secteurs et 17% d'autres services. Cela constitue un nouveau débouché pour des élèves maîtrisant les outils venant d'écoles d'infographie ou de l'univers des jeux vidéo.

Secteur de l'entreprise - Etude CNC

Pénurie de profils disponibles, liée à la concurrence sur les recrutements : des studios de développement de jeux vidéo étrangers, proposant des projets de plus grande envergure ou des salaires plus attractifs ainsi que des secteurs employant des profils similaires [e.g. SSII]
L'expertise française est particulièrement reconnue et la qualité des formations appréciée par les professionnels.

Une pédagogie à la pointe de l'innovation



L'institut ANATEN est la première école en France à disposer de son propre serveur sur site à l'instar d'un studio professionnel. Cela permet de mettre en production très rapidement les travaux d'animation. Tout le long de leur formation, nous mettons nos élèves en conditions réelles de production par la mise en place de projets tutorés avec nos partenaires, l'occasion de renforcer leur réseau professionnel et de faciliter leur accès aux stages.

Afin de nous assurer que tous nos élèves sans exception disposent d'un matériel Professionnel, l'institut ANATEN met à leur disposition, pendant tout le temps de leur Formation, une tablette graphique avec écran format A4 pour les élèves du cursus ART PRO CREATIF et, pour les élèves du cursus ART PRO DEVELOPPEUR, un PC portable adapté aux besoins techniques de leur cursus.

DISCORD ANATEN



Discord est une plateforme étudiée à ses origines pour répondre aux besoins des joueurs en ligne et regroupe plusieurs fonctionnalités de discussion (chat) textuelle ou vocale en ligne pertinentes avec en plus des solutions de streaming (diffusion vidéo en direct)! Elle est utilisée par l'école ANATEN depuis la fin 2019 pour faciliter les projets collaboratifs et a été déployée dès le premier confinement pour le suivi des cours à distance. Multiplateforme il permet d'accéder à vos sessions de chat aussi bien depuis votre ordinateur que depuis un appareil mobile ou votre navigateur web. Discord met un point d'honneur à garantir la sécurité de vos échanges par des communication serveur/client chiffrée, préservant l'intégrité de votre adresse IP. Par ailleurs, le service garantit une parade solide contre les possibles attaques DDoS, et assure le basculement automatique de serveur le cas échéant.

Le discord ANATEN est un atout primordial dans le quotidien de l'institut, il permet des interactions rapides entre les élèves, formateurs et équipe administrative, vous êtes invités à le rejoindre dès votre inscription à votre formation est validée.

Télécharger

Discord peut s'utiliser de deux manières différentes : depuis un ordinateur ou depuis sa tablette ou son téléphone. Les différentes versions sont proposées au téléchargement ici :

Version PC : <https://discord.fr.uptodown.com/windows/telecharger>

Version MAC : <https://discord.fr.uptodown.com/mac/telecharger>

Version mobile : disponible sur les stores dédiés

S'inscrire et personnaliser son profil

S'inscrire sur Discord c'est facile ! Cependant pour faciliter votre accès aux différents salons et votre rôle merci d'utiliser en pseudo votre nom et prénom.

Une fois le logiciel installé, rajoutez votre email, votre pseudo, un mot de passe et le tour est joué !

Une fois qu'on a franchi cette étape, merci de signaler votre arrivée en message privé à Gwenaëlle Riolland pour l'attribution de votre rôle vous donnant accès aux salons dédiés à votre classe.

EQUIPE DE DIRECTION



Direction : Mme Gwenaëlle RIALLAND

Co Directeur : M Yoann CORTES

Responsable formation Créatif : Mme Gwenaëlle RIALLAND

Responsable formation Développeur : M Yoann CORTES

Référent covid – Référent Handicap : M Daniel MARCINIEC

Chargé gestion comptable : M Daniel MARCINIEC

Chargé partenariat entreprise et communication : M Yannick ARANA

Coordonnateur Stage : M Yannick ARANA

CONSEIL EN DÉVELOPPEMENT

Suivi législation et évolution formation : Mme Gwenaëlle RIALLAND

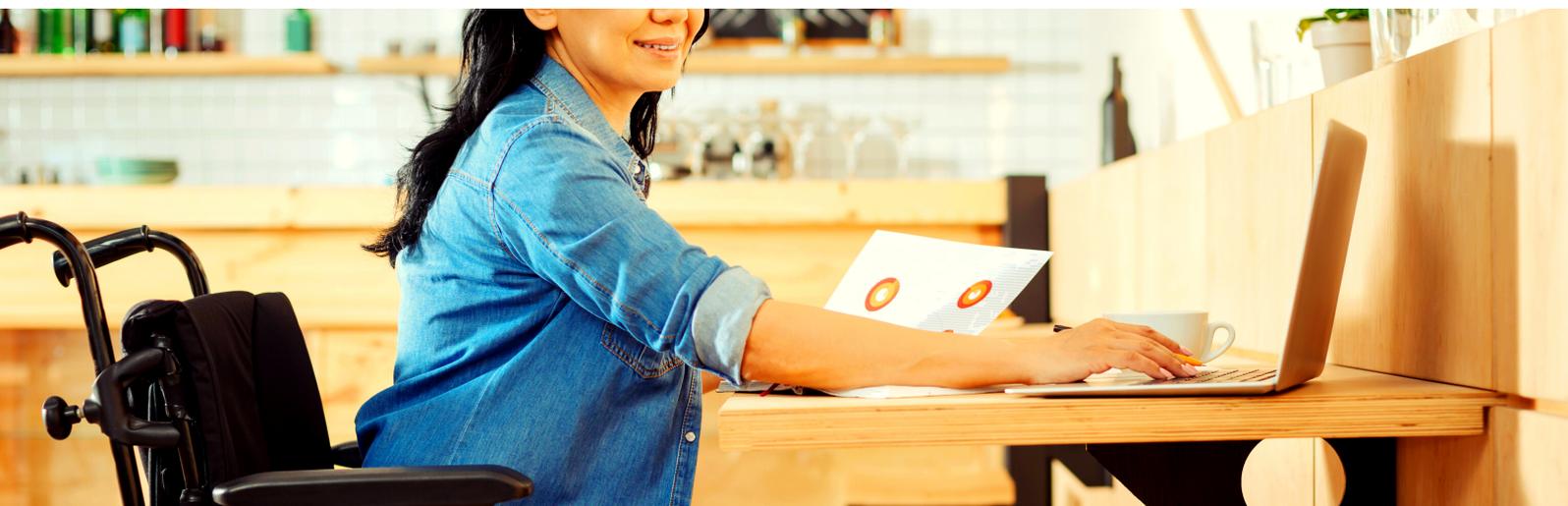
Suivi évolution matériel digital : M Yoann CORTES

Suivi évolution production techniques édition : M Michaël ALMODOVAR

Suivi évolution production film Animation : M Nicolas DELERIS

Suivi évolution développeur jeu vidéo- réalité augmentée et réalité virtuelle : M Rémi DURAND

CHARTRE HANDICAP QUALIOPI



Charte Handicap



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. 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.

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.

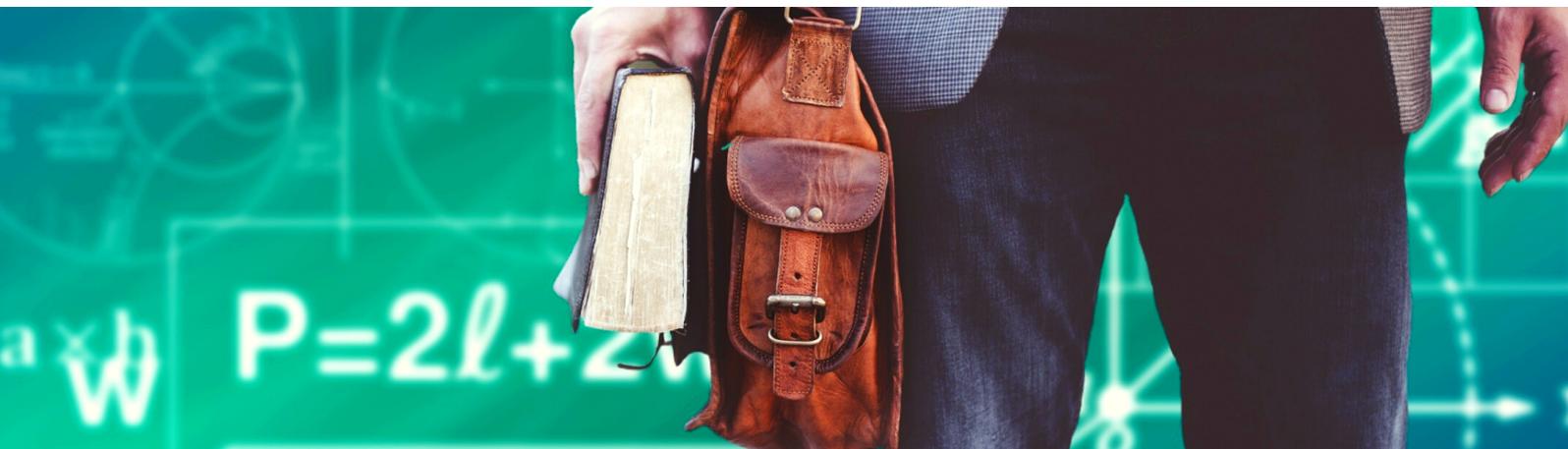
Certification Qualiopi



ANATEN est engagée sur une démarche de qualité par sa certification QUALIOPI, les documents présentant les critères de la certification sont votre disposition dans le bureau de la direction. Nous sommes disponibles afin de vous accompagner dans cette démarche.

FORMATEURS

ANATEN



FORMATEURS BD ÉDITION

| | |
|--------------------|---------------------------|
| Michaël ALMODOVAR | BD Manga |
| Loui NAKUTOR | Dessin Manga |
| Jérôme GARCIA | Technique dessin |
| Gwenaëlle RIALLAND | Technique dessin - Volume |

FORMATEURS ART DIGITAL

| | |
|-------------------|--|
| Chris RENA | Artiste 3D – Zbrush – Unreal Engine – Chara design |
| Jérôme GARCIA | Artiste 2D – Concept Art – Bachground – Layout |
| Jean VERGE | Lead Animateur 2D – Animate – Toon Boom Harmony |
| Nicolas DELERIS | Character Animateur- Lead Animateur 3D – Maya |
| Renaud REXACH CGI | Artiste 3D Maya |
| Claire LAGEYRE | Motion Design – VFX |
| Farhanaz ELAHEE | Illustration – Animation 2D |
| David RAMOS | Lighting-VFX Unreal Engine – Unity |
| Florian COSTES | Sound designer |

FORMATEURS DÉVELOPPEURS

| | |
|----------------------|--|
| Yoann CORTES | Administrateur Réseau |
| Rémi DURAND | Programmation – C# – Unity – Réalité virtuelle – Réalité augmentée |
| Ludovic LAGOUARDETTE | Programmation C++- GIT – Maths appliquées |
| David RAMOS | Unreal Engine – Unity |
| Daniel MARCINIEC | Module Maths appliqués |

FORMATEURS CULTURE ARTISTIQUE

| | |
|-----------------|--------------------------|
| Céline RICAUD | Histoire Art |
| Gérard DASTUGUE | Analyse filmique |
| Yannick ARANA | Jeux Vidéo et Transmédia |

FORMATEURS PROJET PROFESSIONNEL

| | |
|---------------------------|--|
| Diane TODD – Jodine Mccoy | Langue anglaise |
| Akiko HOSHINA | Langue japonaise |
| Daniel MARCINIEC | Gestion de projet – Financement projet |
| Chloé BAUDET | Droit |
| Gwenaëlle RIALLAND | Site internet |

VALIDATION 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 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 avec pour les formations longues les modules professionnels et nombre de crédits acquis chaque année.

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 sur 2 ans est obligatoire et 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.

Par conséquent nous envoyons votre candidature [avec votre accord] pour que l'entreprise puisse vous contacter et suivre son processus de recrutement.

C'est pourquoi nous vous demandons régulièrement un CV actualisé.

Pensez-y, c'est une chance de plus pour obtenir un emploi !

EVALUATION DE LA FORMATION



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

Un bilan de 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.

C'est un moment d'expression libre de votre point de vue quel qu'il soit. Nous prenons en compte toutes les remarques positives ou négatives afin d'améliorer en permanence et faire évoluer le contenu des cours, la pédagogie utilisée, l'équipe pédagogique, le matériel, etc.

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.

Un suivi Entreprise (sur les stages en fin de cursus)

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
- Et éventuellement, en cas de satisfaction, si une poursuite en terme de Contrat peut être envisagée à l'issue du stage.

Elle prendra également contact avec vous pour connaître votre point de vue sur :

- Les missions demandées
- Les conditions de réalisation du stage
- L'adéquation de la formation par rapport aux missions du stage.

Ce suivi Entreprise fera l'objet d'un tableau récapitulatif transmis à l'équipe pédagogique.

Retour de stage (à l'issue de votre période de stage)

A l'issue de votre période de stage, une demi-journée est planifiée 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. Ce tour de table peut aussi s'effectuer en présence de la session de formation en cours.

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 de la désinfection 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.

Article 3 : BOISSONS ALCOOLISEES

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 4 : 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 5 : 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.

Article 6 : 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 7 : MESURES HYGIENE ET DISTANCIATION DANS LE CAS D'UNE PANDEMIE

A son arrivée l'élève devra se laver les mains ou utiliser le gel hydroalcoolique mis à sa disposition.

A ce jour le port de masque est obligatoire. Lors des pauses une distance d'un mètre est à respecter. Chaque élève devra en fin de cours s'assurer de la désinfection de son espace de travail.

Article 8 : ACCIDENT

Tout accident ou incident survenu à l'occasion ou en cours de formation doit être immédiatement déclaré par le stagiaire 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 au stagiaire 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 9 : PROGRAMME DE FORMATION

L'institut met à disposition son outil discord pour échanger et communiquer entre les élèves, l'équipe enseignante et la direction. 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. 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 10 : 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 compétences de l'élève seront appréciées sur les deux partiels annuels et sur le jury de fin d'année.

Article 11 : 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 12 : 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 13 : COMMUNICATION

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.

Le site www.anaten.com 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.

Article 14 : DOCUMENT PEDAGOGIQUE

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.

Le stagiaire n'est pas autorisé 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 15 : RESPONSABILITE 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 16 : 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 l'organisme de formation ou son représentant, à la suite d'un agissement du stagiaire considéré par lui comme fautif, que cette mesure soit de nature à affecter immédiatement ou non la présence de l'intéressé dans le stage 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 procéde ainsi qu'il suit :

- Le responsable de l'organisme de formation ou son représentant convoque le stagiaire 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
- 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 stagiaires.

- 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.
- Le stagiaire 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.

PARTENARIAT PYRENEES MANGA

Un partenariat a été conclu avec l'association Pyrénées Manga permet à nos étudiants de participer à des conventions, à être sollicité en priorité pour la réalisation d'animations rémunérées et à disposer de stands sur les événements pour présenter à du public et des professionnels leurs productions.



www.anaten.com

contact@anaten.fr

Tél : 09 54 42 53 77

62 avenue M. Joffre 65000 TARBES

DREETS N° 76650082665 Siret 840 034 813 00013

