

FICHE D'INSCRIPTION 2018-2019

ELEVE

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

Téléphone : _____ Portable : _____

E-mail : _____

Cours - 1h30 par semaine :

Création de Jeux Vidéo Dessin - Manga

Jour et Horaire : _____

Personnes à contacter en cas d'urgence : 1 _____
2 _____

COMMENT NOUS AVEZ-VOUS CONNU ?

- F.O.F.E. Magelis réinscription
 Charente Libre Sortir
 Sud Ouest Facebook

Autre : _____

Fait à _____ , le _____

**Signature de l'élève ou son représentant légal,
précédé de la mention "lu et approuvé":**

cadre réservé

M. Minh Duc Nguyen

REGLEMENT INTERIEUR 2018-2019

Article 1 - Généralités

Ce présent règlement a valeur de contrat entre l'école "L'ATELIER DU JEU VIDEO", Siren : 809 047 269 dénommée "l'école", dont le siège social est situé 8 place Saint-Pierre 16000 Angoulême, représentée par M. Minh Duc NGUYEN, et l'élève, ou son représentant légal.

Article 2 - Durée du contrat et Paiements

2.1 Inscription en septembre

Le présent contrat est conclu pour une période qui débute le jour de la signature de la fiche d'inscription par l'école et l'élève, ou son représentant légal jusqu'au 30 juin 2019.

Le tarif d'inscription pour l'année 2018-2019 est de 600€ pour la formule 1h30 par semaine pendant les périodes scolaires.

Si plusieurs membres d'une même famille s'inscrivent en même temps, le tarif à l'année pour une discipline passe à 525€ par élève.

Le paiement peut se faire en 1, 3 ou 10 fois.

L'élève ou son représentant légal comprend que le paiement mensuel est une facilité de paiement et non un tarif proportionnel au nombre de cours par mois.

- En cas de paiement en une fois, les frais sont à régler à l'inscription par chèque, espèce ou virement bancaire.
- En cas de paiement en plusieurs fois, seul le paiement par chèques est accepté. La totalité des chèques devra être remise à l'inscription, avec les mois d'encaissement au dos (Exemple : Si le tarif est de 600 €, pour un paiement en 10 fois, faire 10 chèques de 60€, pour un paiement en 3 fois, faire 3 chèques de 200€).

2.2 Inscription en cours d'année

Il est possible de s'inscrire en cours d'année, dans la limite des places disponibles.

Le tarif appliqué est alors en fonction du nombre de mois restants avant la fin de l'année. (Exemple pour un élève seul qui veut s'inscrire en février : le tarif est alors de $600/10=60$ € par mois multiplié par le nombre de mois restants, c'est-à-dire 5. Le total sera de 300 €)

Une fois le dossier d'inscription remis, l'inscription est définitivement engagée.

L'école n'effectue aucun remboursement.

L'élève ou son représentant légal comprend que le paiement mensuel est une facilité de paiement et non un tarif proportionnel au nombre de cours par mois.

Article 3 - Vacances scolaires

L'école suit le calendrier scolaire de Charente.

Pendant les vacances scolaires, l'Atelier du jeu vidéo ne donne pas de cours.

Le nombre de cours par mois n'est pas représentatif du prix payé par mois.

Certains mois auront 4 cours, d'autres en auront 1 ou 2 selon le calendrier scolaire.

L'élève ou son représentant légal comprend que le paiement mensuel est une facilité de paiement et non un tarif proportionnel au nombre de cours par mois.

Article 4 - Suppression de cours, regroupement

L'école se réserve le droit de supprimer un cours s'il n'y a pas au minimum 2 élèves réguliers à ce cours.

L'école proposera alors à l'élève qui était seul à ce cours, un autre horaire pour un cours de la même discipline et de même niveau que le cours supprimé. L'élève pourra alors, soit accepter le changement d'horaire, soit refuser ce changement d'horaire, il pourra alors se désinscrire de l'école, et sera alors remboursé des derniers mois jusqu'à la fin du contrat (à raison d'un tarif au mois égal au tarif à l'année de l'élève divisé par 10).

Article 5 - Absences

En cas d'absence de l'élève, l'Atelier du jeu vidéo doit être prévenu, par mail ou par téléphone, au moins 48 h à l'avance si l'élève souhaite reporter le cours.

En cas d'absence du professeur, l'atelier du jeu vidéo préviendra les élèves par mail ou par téléphone. Le cours sera reporté à une date convenue avec l'élève.

Article 6 - Bonne conduite et consignes pendant les cours

Les élèves doivent être assidus aux cours afin de ne pas gêner la progression du travail de la classe.

Les parents ou accompagnants ne sont pas autorisés à assister aux cours en temps normal sauf lors des Portes Ouvertes. Par contre, ils peuvent attendre dans la salle d'attente.

Tout manquement au principe de bonne conduite à l'égard d'un professeur, d'un membre ou d'un élève de l'Atelier du jeu vidéo, tout acte de dégradation, de violence, de vol ou d'incorrection de la part de l'élève ou de l'accompagnant pourra entraîner une exclusion provisoire ou définitive de l'élève sans donner lieu à un remboursement.

Toute dégradation faite au matériel (mobilier, matériel informatique, accessoires pédagogiques...) sera imputée au responsable légal de l'élève mineur ou à l'élève majeur.

Article 7 - Urgence médicale

En cas d'urgence médicale au sein de l'Atelier du jeu vidéo, le professeur est habilité à prendre toutes les dispositions nécessaires (appel des pompiers et transfert à l'hôpital le plus proche) et de contacter les personnes à joindre en cas d'urgence.
Le professeur doit avoir connaissance de toutes prises de médicaments pendant ses cours.

Article 8 - Droits sur les créations

Les œuvres originales créées par l'élève sont sa propriété. L'Atelier du jeu vidéo ne peut pas les vendre ou les utiliser de façon lucrative.
Par contre, l'Atelier du jeu vidéo se réserve le droit de les utiliser, gratuitement et sans contrepartie présente ou future, à des fins de communication et de publicité sur tout support que ce soit (site internet, ou vidéo pour les salons, etc...)

Article 9 - Droits à l'image

En cochant cette case, vous acceptez que l'Atelier du jeu vidéo puisse utiliser, gratuitement et sans contrepartie présente ou future, l'image de l'élève à des fins de communication et de publicité sur tout support que ce soit (site internet, ou vidéo pour les salons, etc...)

Article 10 - Manquement au présent règlement

Tout manquement au présent règlement pourra conduire à une mesure d'exclusion provisoire ou définitive qui ne saurait donner lieu à un remboursement.

" Je déclare avoir pris connaissance du règlement intérieur"

Fait à _____ , le _____

**Signature de l'élève ou son représentant légal,
précédée de la mention "lu et approuvé":**

cadre réservé

M. Minh Duc Nguyen