

ART IS SERIOUS.



esma-artistique.com



esma

école supérieure des
métiers artistiques

**ART
SERI**

P.03	—	Manifesto
P.05	—	Edito
P.07	—	Le Lab
P.11	—	L'ESMA et vous
P.15	—	Qui recrute ?
P.17	—	Le grand prix ESMA
P.21	—	La pédagogie de l'ESMA
P.22	—	Enseignants & Conférenciers
P.29	—	La Prépa Design
P.43	—	Cycles Architecture d'Intérieur
P.67	—	Cycles Design Graphique
P.93	—	Cycle Illustration Concept Art
P.125	—	Les campus
P.134	—	Foire Aux Questions

Les informations contenues dans cette brochure ne sont pas contractuelles.

Les contenus de cours sont susceptibles d'être modifiés d'une année à l'autre en fonction du calendrier scolaire et de la révision des programmes pédagogiques.

Is ous.



NOUS VIVONS DANS UN MONDE D'IMAGES

➤

ESMA MANIFESTE

Du premier scroll sur les réseaux sociaux à notre divertissement du soir sur grand (ou petit) écran, en passant par les affichages de rues, d'enseignes, de transports... nous sommes en contact permanent avec des expressions artistiques.

L'impact d'une idée, d'un dessin, d'une création, d'une représentation est mondial, durable, fondamental. Sur nos consciences, nos comportements, nos envies, nos vies.

Les expressions artistiques ont ce pouvoir de troubler le réel, de procurer du plaisir, de stimuler les imaginaires, de susciter des débats ou encore de créer des horizons communs.

Plus que la politique, la finance, l'ingénierie, la philosophie... l'art transforme notre vision du monde.

Exercer un métier artistique est ainsi une activité sérieuse, un mix bouillonnant entre des idées à l'infini et une exigence technique irréprochable.

L'art, c'est sérieux.

Et à l'ESMA, cela fait plus de 30 ans que nous en sommes convaincus. C'est avec cette conviction que nous formons nos étudiants avec exigence et passion.

**ICI,
PAS DE
GRAND
DISCOURS,
MAIS DU
CONCRET.**

7

Bienvenue à l'ESMA

école supérieure des métiers artistiques



Graphiste, infographiste, illustrateur, directeur artistique, directeur de création, designer d'objets ou d'espaces, webdesigner, motion designer, architecte d'intérieur, dessinateur de presse, concept artist...

vous accompagner vers une carrière artistique épanouissante est notre prochain challenge.

Nos campus sont des lieux d'échanges, d'expérimentation et d'acquisition des performances qui offrent un environnement privilégié pour appréhender les arts appliqués de manière optimale.

Les enseignements, conférences, workshops, masterclass, sont dispensés en corrélation avec le milieu professionnel, pour, dès le début des études, faciliter l'insertion et la réussite des étudiants.

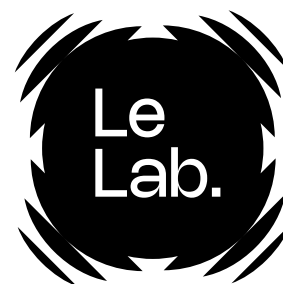
Reconnue pour la qualité et la richesse de ses enseignements en arts appliqués, l'ESMA propose des formations en Design graphique, Direction artistique, Design d'espace et Architecture d'Intérieur et illustration concept art ainsi que la possibilité de suivre une année préparatoire avant d'intégrer ces filières.

Transformer les capacités et la créativité de chacun en compétences reconnues sur le marché de l'emploi des métiers artistiques et créatifs, voilà notre plus bel objectif !

Isabelle Teissedre,
directrice générale déléguée à la pédagogie

NOTRE LABO DE RECHERCHE ET D'INNOVATION





Le Lab des Écoles Créatives



Un laboratoire au cœur des enjeux technologiques et sociétaux

En 2024, l'ESMA, en partenariat avec CinéCréatis, ETPA, École Pivaut et IFFDEC, a lancé le Lab des Écoles Créatives. Ce laboratoire de recherche et d'innovation rassemble chercheurs, enseignants et professionnels pour répondre aux défis technologiques et sociétaux du secteur créatif.

Deux thématiques majeures sont déployées : les méthodes de production innovantes (#IA #Responsabilité #Inclusivité) et la création de récits engageants (#Imaginaire #Esthétique #Émotion)

Le Lab se positionne comme un observatoire des Industries Culturelles et Créatives (#ICC). À travers des activités de veille, d'analyse et d'expérimentation, nous explorons les pratiques émergentes pour doter nos étudiants des compétences, méthodes et outils nécessaires à leur réussite professionnelle.

Notre mission : adapter continuellement nos méthodes pédagogiques pour préparer nos étudiants aux évolutions des métiers de la création.

Un réseau au service de la création

Nos écoles mobilisent leur expertise en collaborant avec des acteurs majeurs de la recherche issus notamment du CNRS (Centre national de la recherche scientifique) et de l'INRIA (Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique).

Chaque année, le **Mois de l'Impact**, un événement organisé par le Lab, réunit chercheurs, professionnels et acteurs clés des Industries Culturelles & Créatives pour approfondir un sujet influençant le secteur de la création. Récemment, nous avons exploré « l'IA entre les mains de la création » et « les émotions au service de récits engageants ».

La revue du Lab, **Les cahiers des ICC**, consacre chaque numéro aux thématiques du Mois de l'Impact. Cette publication reflète l'engagement de notre laboratoire de recherche au service de la création et de la pédagogie.



Plus de
3000
anciens étudiants
*qui font carrière dans des
domaines créatifs*

+30
années d'expérience
*dans l'enseignement des
arts appliqués.*

A young man with dark, wavy hair is smiling as he works on a project. He is sitting at a desk with various items on it, including a laptop, a notebook, a pen, and a small container. In the background, another person is visible, standing and looking at a whiteboard. The entire image has a pinkish-red tint. A large, solid pink circle is centered over the image, containing white text.

**L'avenir
professionnel,
ça ne se prédit pas,
ça se prépare.**

VOTRE TALENT POUR POINT DE DEPART

Votre **imagination** pour meilleure complice.

Le perfectionnement de votre **technique** pour ambition.

Vous dans un métier **créatif**.

Vos **réalisations** questionnant le monde.

Et chaque jour, la sensation que travailler est un **plaisir**.

Entre l'ESMA et vous, c'est une histoire sérieuse qui commence...



"Vivons DESIG"

**4 bonnes raisons
de se préparer un futur
dans le design
et la création**



1

L'ensemble des branches du champ statistique de la culture (le livre et la presse, les agences de publicité, l'architecture, les arts visuels, le patrimoine, l'enseignement artistique et culturel, l'audiovisuel, le spectacle vivant) ont généré 86,7 milliards d'euros et une valeur ajoutée de 46,1 milliards d'euros en 2020.

Source : ministère de culture, pdf Le Poids économique direct de la culture en 2020

2

L'édition jeunesse et les bandes dessinées représentent plus de 25 % des parts de marché des éditeurs en France (dont le chiffre d'affaires global représentait 3 milliards d'euros en 2022).
(Source : Syndicat national de l'édition)

Source : Syndicat national de l'édition

3

Plus de 85 millions de bandes dessinées ont été vendues en 2021 en France, soit un chiffre d'affaires de 889 millions d'euros.

Source : institut d'études de marché GfK

4

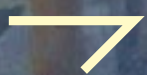
Le marché du design d'intérieur représente un chiffre d'affaires de 120,65 milliards d'euros en 2023. Il devrait atteindre 156,13 milliards d'euros d'ici 2028 et selon l'American Society of Interior Designers, 51% des designers se sont déjà adaptés à l'évolution du marché qui explose depuis la pandémie de COVID.

Source : www.mordorintelligence.com

L'art n'est pas qu'une question de talent ou d'imagination

Les compétences techniques et créatives sont très recherchées, d'où la nécessité de suivre des formations pointues, techniquement irréprochables, stimulantes en matière de créativité, et surtout en lien avec la réalité du terrain, telles que celles que propose l'ESMA.

Qui
recrute ?



Les agences de communication ou de design, ateliers de création, magazines et organes de presse, maisons de haute couture ou éditeurs de mobilier design, sociétés d'animation et de motion design... Une partie de nos étudiants a également expatrié ses talents à l'étranger.

Parmi nos anciens élèves, certains sont devenus directeur artistique, designer graphique, illustrateur, motion designer, architecte d'intérieur, concept artiste, webdesigner, designer d'espace...

Design Graphique Plurimédia

121 Digital Média - 13g - 87 seconds - Aelion - Agence Karactere - Agence NEA - Agence Okarina - Agence Satellite - Agence Wonderful - Au vieux campeur - Audacioza - Bigbird Communication - Blackmeal - Bleu Libellule - Bproduction - BRICOPRIVE - Cabinet Latitude - Cible publicité - Classip - Comète L'agence (Lyon) - Conseil départemental de Vaucluse - Cours Pi - CS GROUP - Digit RE Group - Échelle européenne - Empara - Entreprise de Conseil - Fab&Fab - F-ONE - F-ONE / MANERA - Fraichy - Frame by Frame (Copenhague) - GIE Oras-spl Agate-sat - Gouiran - Harrison fun - Hop'toys - I-REEL - Journal de la Haute Marne - Just Happiness - Kickmaker - Kozy - LA JUNGLE - Labdip Paris - Lanvin Paris - LAPSUS - Lempire - Lepermislibre - Les Dissidents - LOU Rugby - LSF - LVMH - Madame Figaro - Mairie de Labège - Maison Poiray - Menhir Fx - Midi Libre - Moreau sport - Mystery Machine - NOO - OCTIKA - Osée - Plug In Digital - Pôdevache - Pomelo Studio - Primal - Rec and Play - Ripaton - SAS DUDES - Seenk - Sephora - Sharingbox - Shopinvest - SMALLABLE - Squarefish - Studio Brainchild - Studio Feather (Canada) - Studio River - Sweetetch - Temple Caché - Trade Invaders - Travel-Insight - Ubisoft Shanghai - Vet Securite - Walacom - Wewatches - Wobz - YOTTA (...)

Architecture d'intérieur

Agence M2 - Agence MCFG - Agence Rocher Architecture - Alta Architectes & Element Exe - Apar Design - Arcytis - Atelier d'architecture Le Garzic - Atelier Muju - Atelier Poirier Morin - Chantiers de l'Atlantique - Christian Bernard Menuiserie agencement - Concept Interieur - Cusinella - Decodheure - Des Étoiles - Flora Auvray - Forma Design - Glaz architectes - Greenkub - Hic et Nunc Intérieurs - Inma Studio - Label Etudes - Munch Architectes - Quadro - Rocher Architecture - Zèbre Architecture Avengers : Endgame et Infinity - War - Ready Player One - Star Wars Les Derniers - Jedi - Blade Runner 2049 - Wonder Woman - Les Gardiens de la Galaxie - Ghost in the Shell - Aquaman - Le livre de - Boba Fett - Transformers - His Dark Materials : À la croisée des mondes - Le Livre de la Jungle Kingsman : le cercle d'or - Alita Battle Angel - Le Hobbit : la bataille des - Cinq armées - Troy (...)

Illustration Concept Art

TUMO - BoldBrush - Seaquarium Institut Marin - The Sandbox - Gazette de NÎMES - Agence Préambule - Cottel.com - CD PROJEKT RED - Tat Production - Boilau Illustration - Veepee - Barcelone - Barrahauss - L'Aube des chiens - Mount Olympus Comics - Bioviva - Notre Ecool - Millet Innovation - Fouchs Création - West Side - Press - Les 3 Sœurs - Studio River - O'Graph - Geofit - Orchestra - Isotropix - Groupe Studi - Magnane Studio - Paratope - W2P Production - Pinkanova - LA GOULE JOYEUSE - The Sandbox - Artisan Studios - Pastagames - MagicDesignStudios - Feerik - Bakcorp Studio (...)



LA PLUS BELLE CHANCE DE VOTRE VIE

La formation de l'ESMA est reconnue par le monde professionnel aux quatre coins de l'hexagone. En effet, ces entreprises et personnalités constituent le jury des Grands Prix et évaluent les productions de fin de cycle de nos étudiants. Une fois le projet présenté par votre équipe, un temps d'échange est prévu avec ces professionnels aguerris et en quête de nouveaux talents. Chaque création est évaluée au regard des compétences des étudiants attendues en fin de cursus. Pour nos étudiants, c'est une opportunité unique de se faire remarquer par les meilleurs professionnels des secteurs correspondant à leur formation.

Saurez-vous relever le défi ESMA ?



Pour se préparer à l'excellence, il faut savoir relever des défis. L'ESMA vous en lance un de taille, passionnant, stimulant et fédérateur : réaliser vos propres projets et les présenter aux Grand Prix ESMA !

À l'ESMA, chaque cursus (Design Graphique, Architecture d'intérieur, Illustration Concept Art) s'achève toujours par ces événements très attendus par l'ensemble des étudiants, des équipes pédagogiques et des professionnels.

**Travail d'équipe,
gestion de l'humain,
management,
prise de décision,
adaptation aux contraintes techniques...**

... étape après étape, vous mettez en œuvre les compétences acquises au cours de la formation et vous touchez du doigt les différents aspects de votre futur métier.



Le grand prix ESMA en 3 étapes :

- Pendant plusieurs mois, votre idée germe puis prend forme.
- Des prix viennent récompenser les créations les plus talentueuses jugées sur leurs qualités techniques, artistiques et narratives.
- Le jour de la remise du Grand Prix ESMA, les étudiants rencontrent les professionnels



Et si l'avenir, c'était d'étudier à l'ESMA ?



Le marché du travail vous attend et vous serez prêt à l'intégrer sereinement. Nous nous y engageons.

L'art est sérieux, notre enseignement aussi.

- Un cadre d'études à la hauteur des attentes des étudiants.
- Des formations à la mesure des exigences du marché.

L'ESMA appartient au réseau Écoles Créatives, un regroupement d'écoles portant et prônant les mêmes valeurs et philosophies pédagogiques rassemblées dans une charte éthique commune.

Nos formations sont solides.

Notre plus bel objectif : transformer les capacités de chacun en compétences reconnues sur le marché de l'emploi des métiers artistiques et créatifs.

Comment ? En combinant cours magistraux, travaux pratiques et dirigés, projets transversaux, conférences de professionnels et workshops pour confronter les élèves à des réalités tangibles.

Les points forts de notre pédagogie : les temps de rencontres et d'échanges avec des hommes et femmes reconnus dans leur profession.

Des enseignements diversifiés et pointus qui ouvrent la porte à une grande variété de carrières possibles.

Notre suivi est personnalisé.

Chaque étudiant est suivi et accompagné par l'équipe pédagogique administrative et enseignante de manière régulière. Des outils mis en place dans le cadre du dispositif Bloom permettent de les préparer à la recherche de stage et à leur entrée sur le marché du travail (plateforme alumni, base de données de professionnels mise à disposition, ateliers spécifiques organisés, conférences et rencontres avec des professionnels, passeport Bloom et guide des softskills.....). Une fois diplômé, il bénéficie d'un réseau solide pour sa recherche d'emploi.

Notre ancrage dans la réalité professionnelle est votre meilleur atout.

L'approche pédagogique de l'ESMA repose sur l'expertise d'une équipe enseignante hautement qualifiée et bien ancrée dans la réalité du terrain. La capacité des enseignants à intégrer les techniques et technologies en constante évolution permet aux étudiants de se construire un bagage solide et de se constituer un profil en adéquation avec les besoins du secteur.

Enseignants

Plus de 300 professeurs enseignent dans nos campus.
Quelques-uns se livrent sur nos formations :

Ludovic Bottosso, *Référent*

Section Illustration Concept Art - Montpellier

La formation ICA (illustration et concept art) est une formation professionnelle en 3 ans qui a pour but de préparer les étudiants aux différents métiers liés à la création d'image. Autant dans le domaine de l'illustration (édition, publicité, marketing, etc) que du concept art (jeu vidéo, cinéma et cinéma d'animation, séries TV, publicité, etc).

La particularité de cette formation est que tous les enseignants sont des professionnels en activité, ce qui leur permet de mieux préparer et mieux armer les étudiants à leur futur métier. De plus, des workshops et masterclass donnés par des intervenants extérieurs viennent renforcer cet apprentissage.



Marie Bastide, *Référent*

Section Architecture d'Intérieur
Montpellier

L'objectif de cet enseignement est de former de véritables professionnels qualifiés, capables de mener des projets d'architecture d'intérieur dans leur intégralité.

Composée à 100% de professionnels en activité, l'équipe pédagogique met toute son expérience au service de la transmission. À la fin de son cursus, l'étudiant a acquis toutes les compétences nécessaires au bon déroulement d'un projet.

Nous mettons un point d'honneur à transmettre aux étudiants l'envie d'imaginer et de mettre en œuvre des concepts singuliers et innovants.

Le plus de la formation : nous travaillons régulièrement sur de vrais projets, ce qui confronte inévitablement les étudiants à la réalité du métier.



Edouard Marpeau, *Référent*

Design Graphique - Toulouse

Quel que soit le domaine de communication le design graphique joue un rôle central comme vecteur de transmission des messages. La formation est donc conçue comme une véritable passerelle entre créativité et monde professionnel. À travers des projets concrets développant l'esprit créatif, technique et culturel et la mise en place d'un solide portfolio, l'objectif de l'équipe pédagogique composé de professionnels du secteur est de préparer aux enjeux futurs de la vie professionnelle comme Designer Graphique, en se projetant vers la Direction Artistique dans de nombreux secteurs nécessitant l'ensemble de ces compétences. En tant que référent de section je suis très attentif aux enjeux et évolutions de mon secteur d'activité, nous restons au contact de celui-ci afin de proposer une formation en adéquation avec la réalité professionnelle.

Virginie Torsiello, *Référent*

Design Graphique - Montpellier

Le design graphique est avant tout un métier au sein des arts appliqués, où le message est au service de la fonction. La demande client doit devenir une contrainte

positive qui stimule la création. Sa sensibilité et son dynamisme se reflètent sur des supports variés en print et digital. La formation pousse les étudiants à se dépasser avec un enseignement exigeant, audacieux, curieux, référencé et surtout passionné !

Conférenciers

Chaque année, nous convions un grand nombre d'intervenants prestigieux dans nos écoles :

Cléo Germain
Illustration & BD



Marie-Caroline Lucat
Photographe d'architecture



Brice Martinez
DA agence & co-fondateur agence Troa



Daniel Fayet
Scenographe



Jean-Baptiste Levée
Typographe



Frédéric Sanchez
Directeur & fondateur agence Kozy



Morgan Prost
Concept Artist



Yohan Colombié-Vivès
Illustrateur / BD



Juliane Gossart
Consultante communication & marketing



David Nicolas
Agence Just Happiness



Et bien d'autres...

LIVE,
WORK,
CREATE.

L'essentiel est dans les valeurs

L'ESMA fonde ses apprentissages et son fonctionnement sur de nombreuses valeurs, qu'elle partage avec l'ensemble des établissements du réseau Icônes. La vision commune, **audacieuse et innovante de la créativité** que tous portent contribue à façonner un avenir radieux aux étudiants.

Formation **inclusive**, handicap, **accessibilité**, accueil d'étudiants étrangers... nos écoles sont des lieux de **mixité sociale et culturelle** ouverts à toutes et à tous. Tout est mis en place pour favoriser **l'égalité des chances**, quel que soit le profil des étudiants.

Les futurs élèves sont sélectionnés sur la base de critères objectifs, sur étude de dossiers scolaires et artistiques. Cet état d'esprit favorise **l'émulation créative**, il est notre plus belle richesse. Quant à vous, votre meilleur atout pour intégrer l'école sera votre motivation !

Aides disponibles

Afin de faciliter à certains l'accès de nos formations, des bourses internes sont octroyées sous conditions, à compter de la deuxième année d'étude à l'ESMA.

The background image is a photograph of a creative workspace. In the upper half, a wall is covered in graffiti. On the left, a dark blue vertical panel features the word 'DREVEN' in light blue, blocky letters. In the center, a large, light blue graffiti piece reads 'Stasoulas' at the top, followed by 'ne soit pas a la' and 'nouveau de la'. On the right, another dark blue vertical panel has the word 'STASOULAS' at the top, followed by 'TE', 'CE', 'PE', 'CE', 'V', and 'TEN'. Below the wall, a table is visible with several papers and documents spread out. The entire image has a strong blue color cast. A large, solid blue circle is centered over the lower half of the image, containing white text.

La créativité,
ça ne s'invente pas.
Ça se stimule.

LES CURSUS

Vous, dans un **cadre d'apprentissage** idéal.

Vous, confronté(e) à de **grands professionnels** du métier.

Vos **envies** confortées par nos enseignements pointus.

Les **challenges** qui vous construiront, les défis qui vous animeront.

Vos **projets** qui naîtront, vos **rêves** qui se concrétiseront.

Vos années ESMA, c'est votre futur métier qui prend forme...

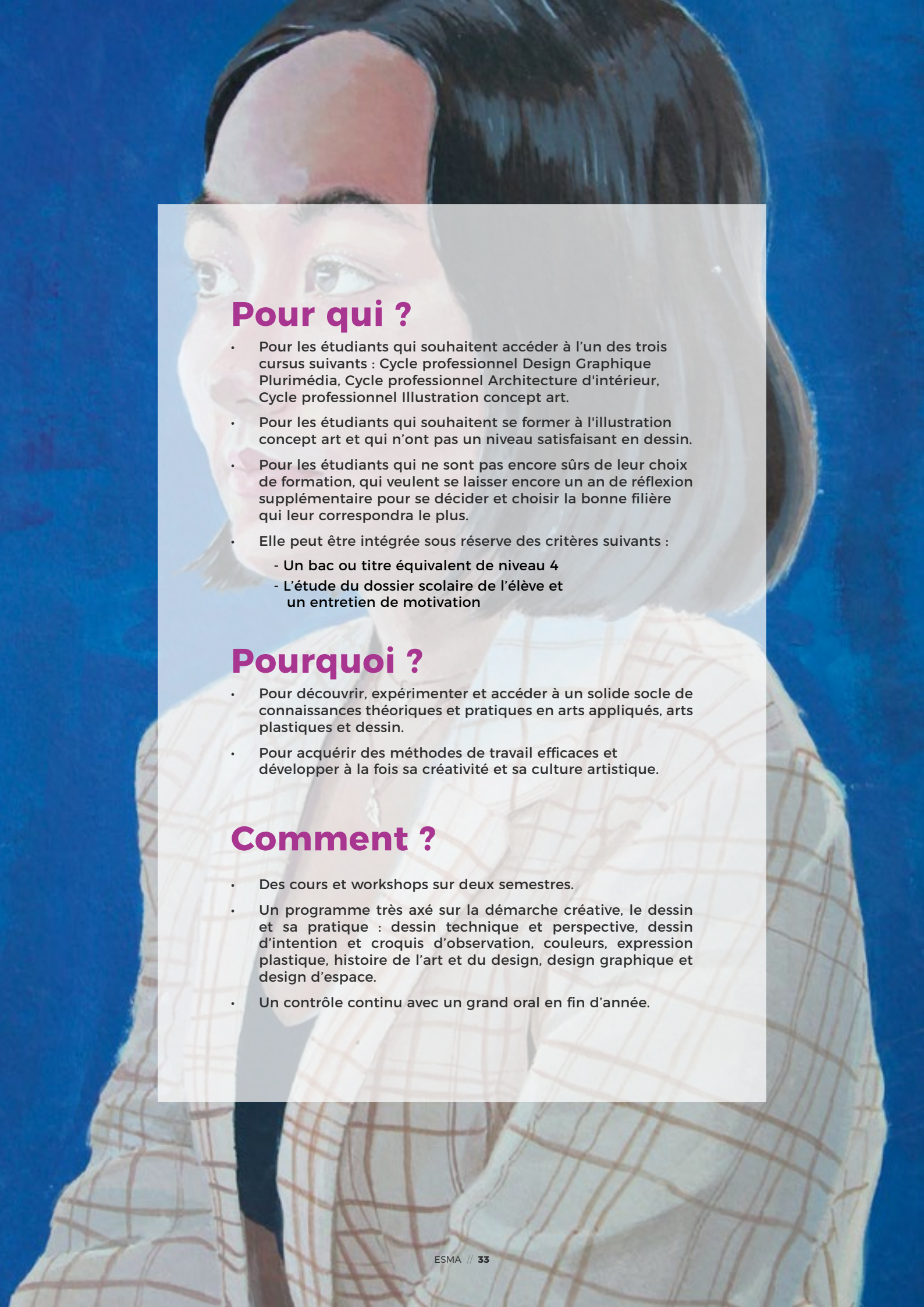
A hand holding a pencil is shown in the upper right corner, poised over a piece of paper with faint sketches. A large, solid purple circle is centered on the page, containing white text. The background is a soft-focus image of a hand drawing on paper, with a purple tint.

**Une prépa pour toi...
Une prépa pour quoi ?**

LA PRÉPA DESIGN

La Prépa Design de l'ESMA est une passerelle entre le baccalauréat et nos cycles professionnels. Elle dure une année scolaire. **C'est un sésame vers les savoirs théoriques et les pratiques indispensables.** Elle vous permet d'amener vos compétences artistiques au niveau de l'exigence de nos différents cursus de formation. Cette année préparatoire est proposée dans les campus ESMA de **Montpellier** et de **Toulouse**.





Pour qui ?

- Pour les étudiants qui souhaitent accéder à l'un des trois cursus suivants : Cycle professionnel Design Graphique Plurimédia, Cycle professionnel Architecture d'intérieur, Cycle professionnel Illustration concept art.
- Pour les étudiants qui souhaitent se former à l'illustration concept art et qui n'ont pas un niveau satisfaisant en dessin.
- Pour les étudiants qui ne sont pas encore sûrs de leur choix de formation, qui veulent se laisser encore un an de réflexion supplémentaire pour se décider et choisir la bonne filière qui leur correspondra le plus.
- Elle peut être intégrée sous réserve des critères suivants :
 - Un bac ou titre équivalent de niveau 4
 - L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation

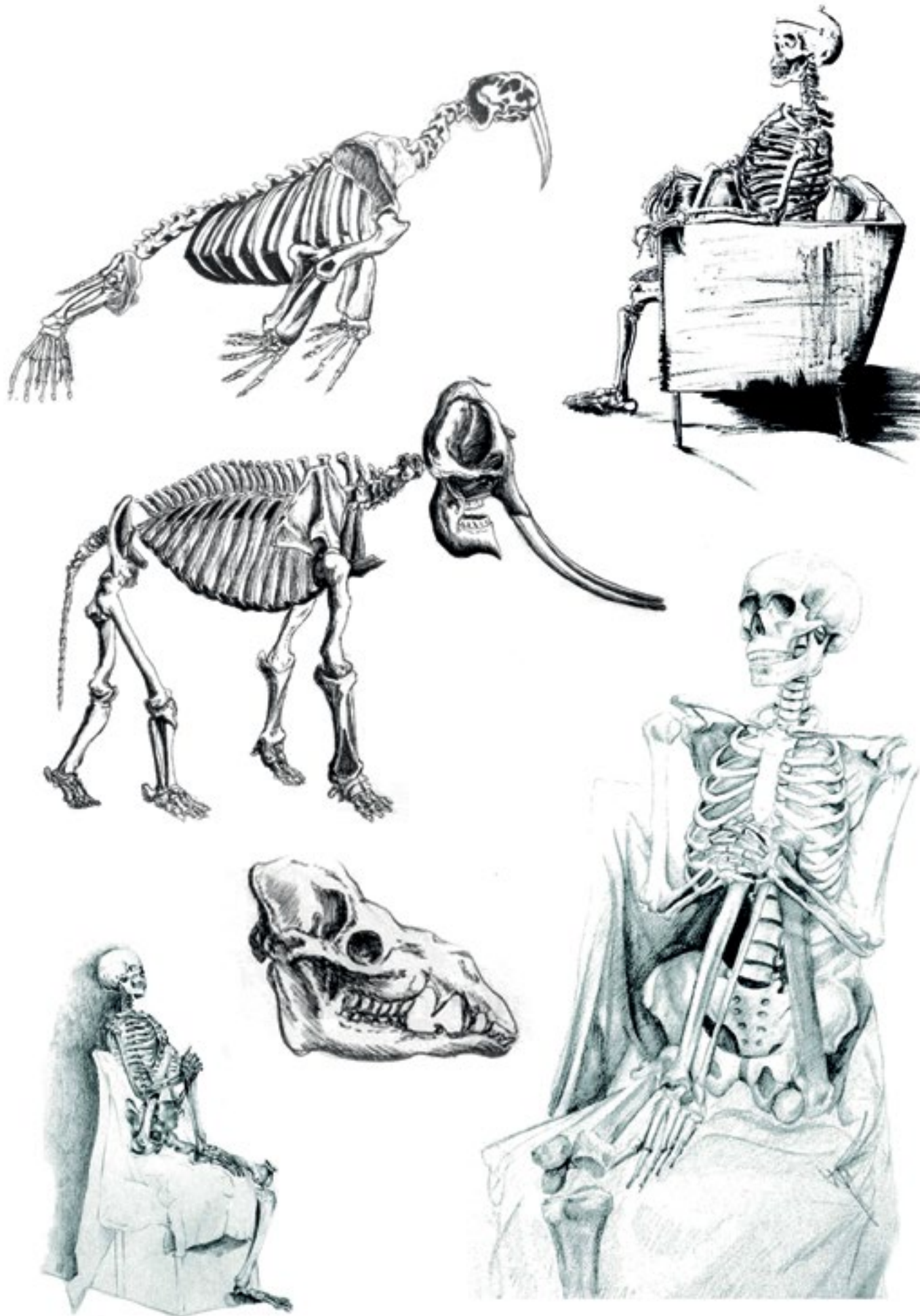
Pourquoi ?

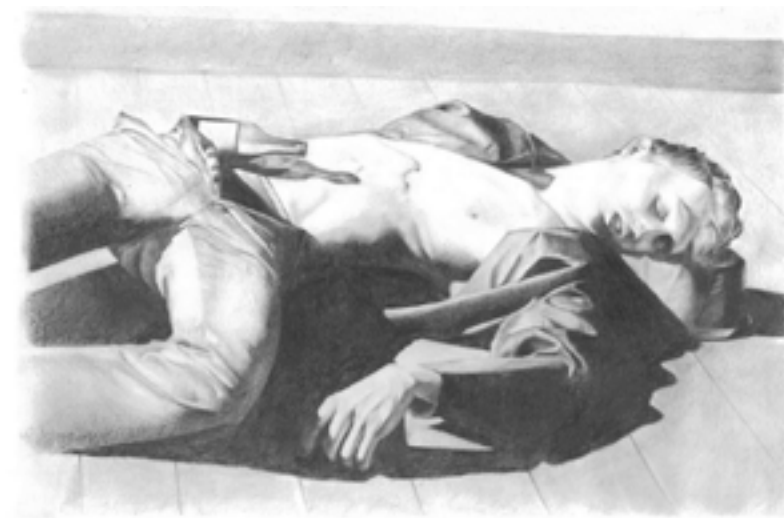
- Pour découvrir, expérimenter et accéder à un solide socle de connaissances théoriques et pratiques en arts appliqués, arts plastiques et dessin.
- Pour acquérir des méthodes de travail efficaces et développer à la fois sa créativité et sa culture artistique.

Comment ?

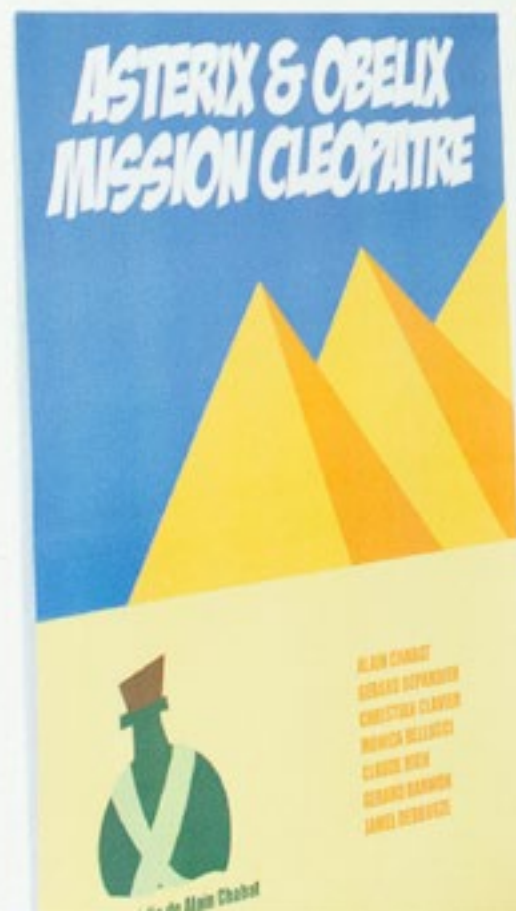
- Des cours et workshops sur deux semestres.
- Un programme très axé sur la démarche créative, le dessin et sa pratique : dessin technique et perspective, dessin d'intention et croquis d'observation, couleurs, expression plastique, histoire de l'art et du design, design graphique et design d'espace.
- Un contrôle continu avec un grand oral en fin d'année.













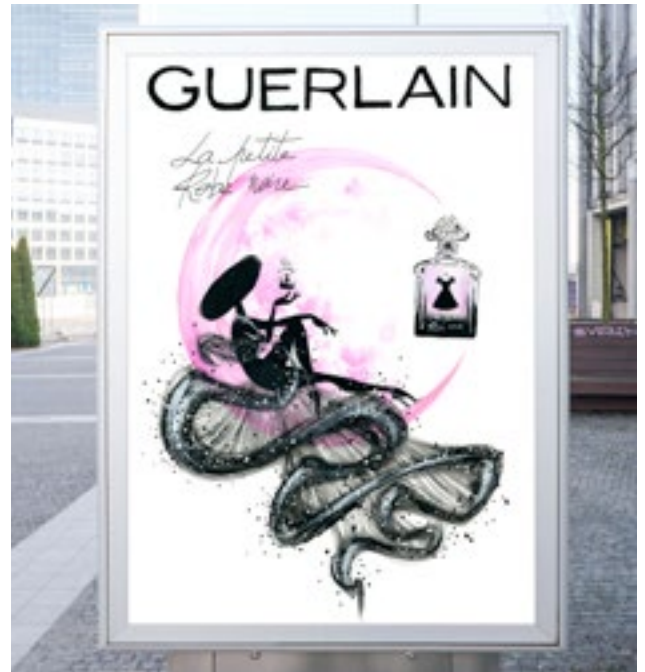
Prépa design ou prépa entertainment ?

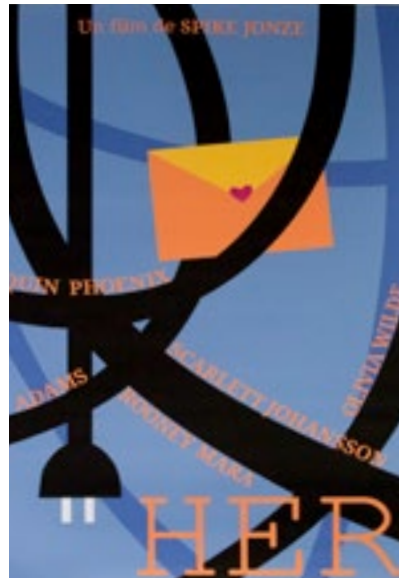
L'ESMA propose deux années préparatoires aux cycles dispensés dans ses campus : la Prépa Design et la Prépa Entertainment. Dans ces classes prépa, les apprentissages fondamentaux sont les mêmes, mais chacune propose, en plus, des enseignements ciblés.

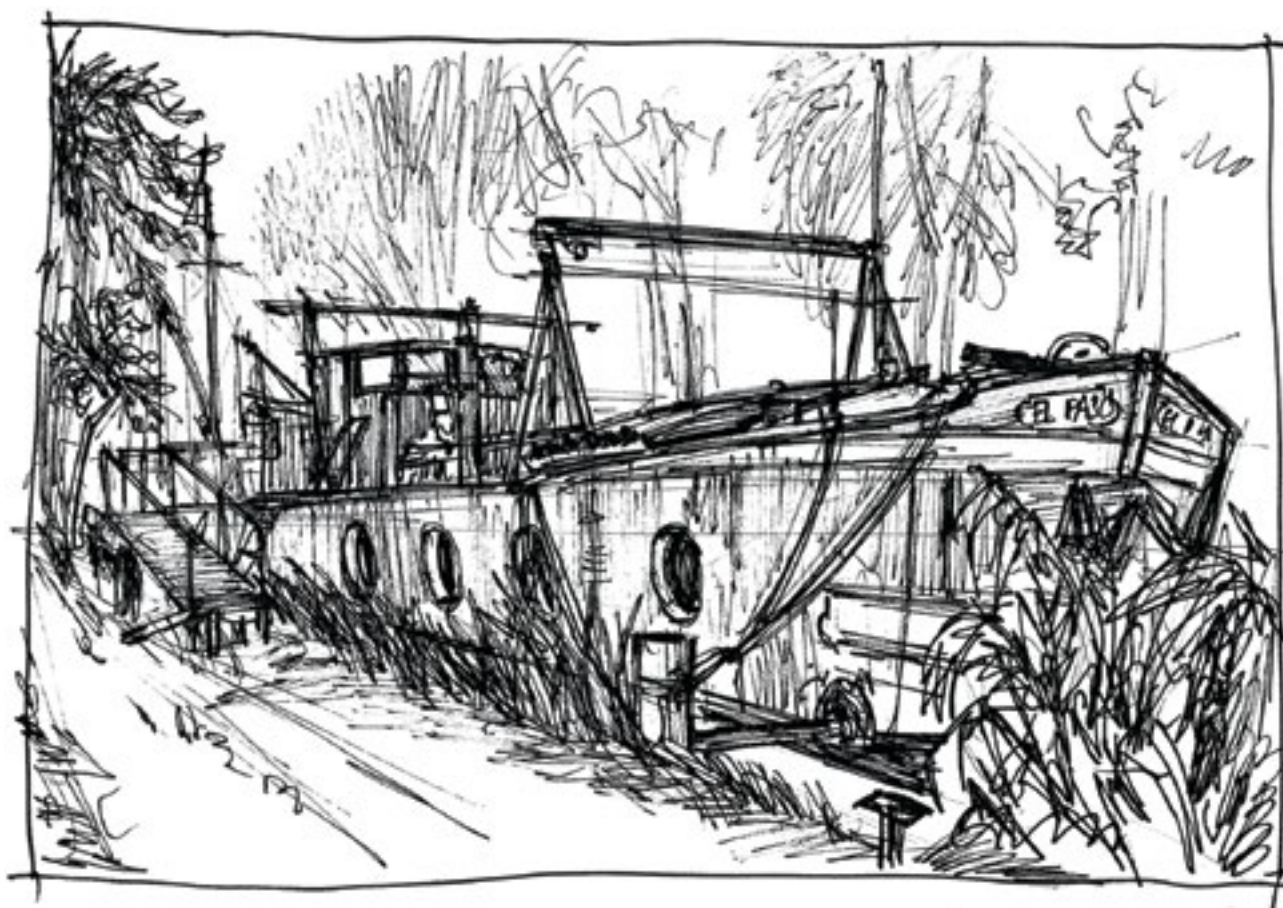
La Prépa Design donne accès avant tout aux **Cycles Professionnels Design graphique Plurimédia Architecture d'intérieur et Illustration Concept Art**. Elle intègre des cours de design graphique plurimédia et de design d'espace pour explorer les arts appliqués sous plusieurs formes.

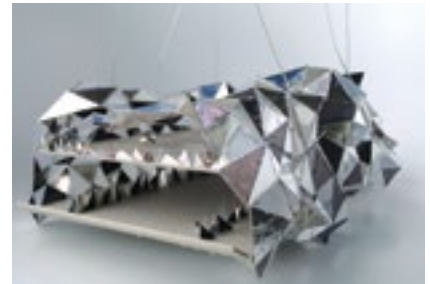
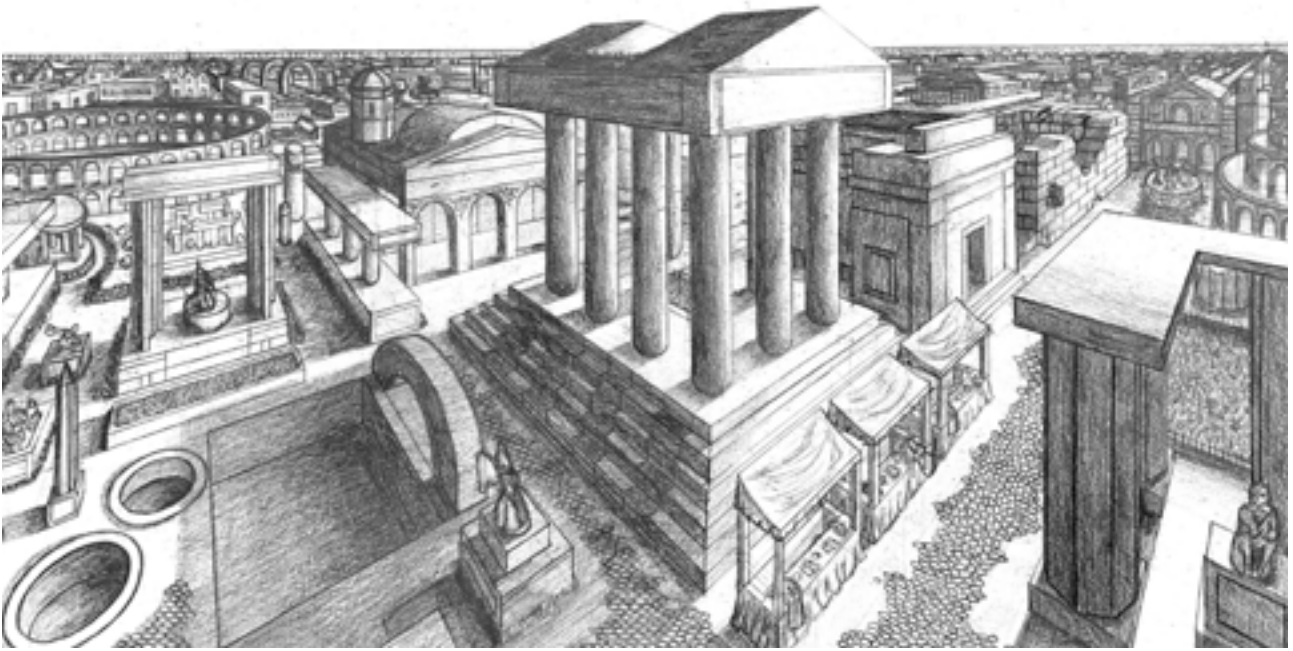
La Prépa Entertainment quant à elle ouvre les portes du **Cycle Professionnel Animation 3D et effets spéciaux**, mais les étudiants peuvent décider de poursuivre en **Cycle Professionnel Jeu vidéo** ou **Illustration Concept Art**.

Toutes les informations sur la prépa Entertainment sont disponibles dans une brochure dédiée.











Repoussez
vos limites
créatives

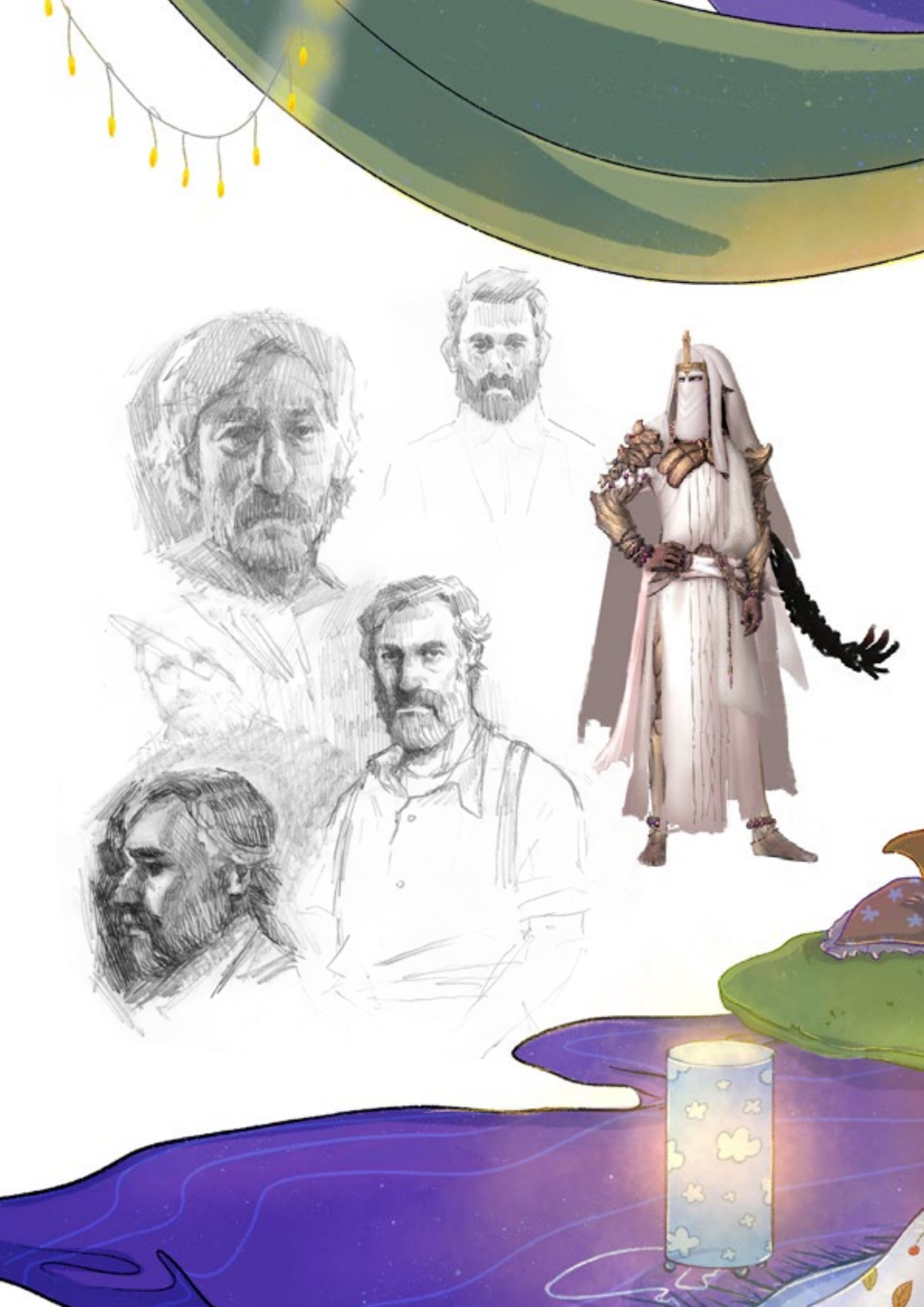
ILLUS- TRATION CONCEPT ART

MONTPELLIER

• CYCLE PROFESSIONNEL **ILLUSTRATION CONCEPT ART** (3 ANS)

Titre RNCP niveau 6

(Equivalent bac +3/4)



Pour qui ?

Pour tous ceux qui souhaitent faire de leur passion un métier, développer un univers graphique

La première année du cycle professionnel Illustration Concept Art peut être intégrée après :

- Un BAC +1 ou titre de niveau 4 spécialisé en arts appliqués et niveau de dessin requis
- L'étude du dossier scolaire de l'élève, un entretien de motivation et évaluation d'un portfolio artistique témoignant d'une culture de l'image, d'un univers personnel et de solides bases en dessin.
- Les prépas Design et Entertainment de l'ESMA offrent les voies les plus directes pour intégrer ce cursus.

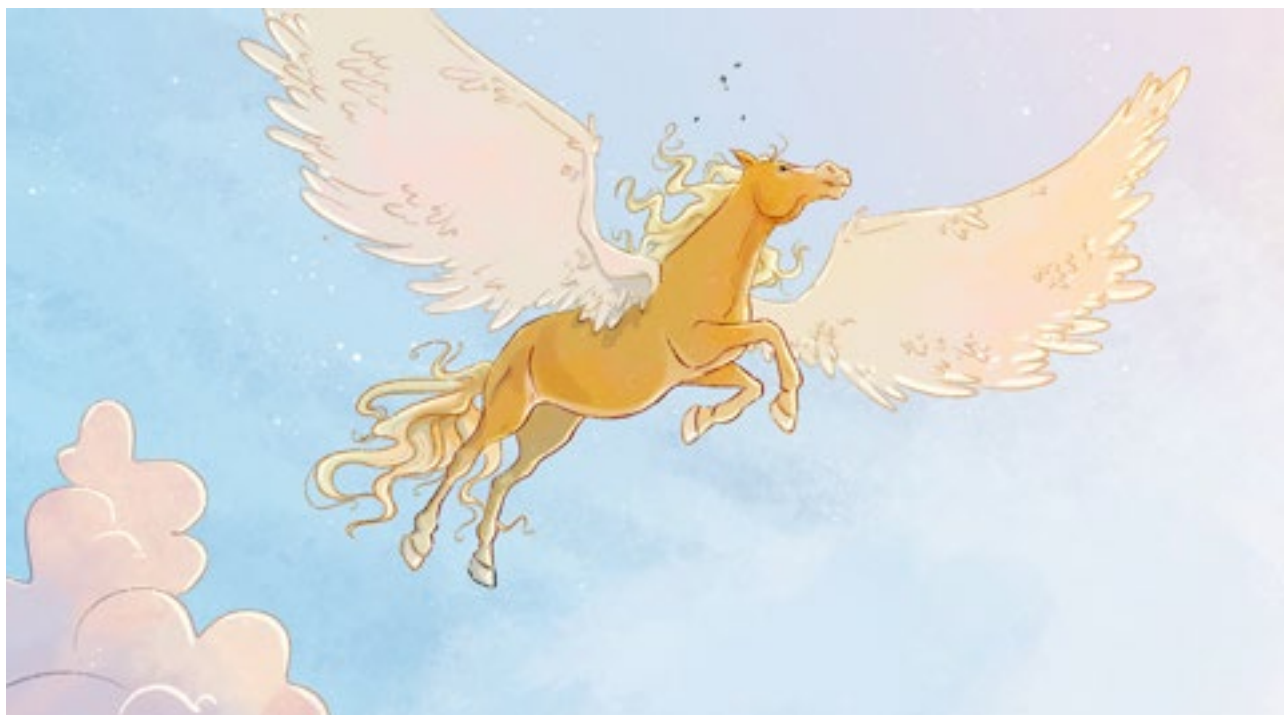
Pourquoi ?

- Pour se former, pendant trois années, au dessin, à l'illustration traditionnelle et numérique, ainsi qu'au concept art. Les étudiants pourront se spécialiser dans les créations d'univers et de personnages et s'insérer dans des secteurs d'activité tels que le jeu vidéo, le cinéma d'animation, la bande dessinée, l'illustration jeunesse, les jeux de société...

Comment ?

- 1^{re} année : acquisition des fondamentaux
- 2^e année : approfondissement et stage en fin de 2e année (6 semaines minimum)
- 3^e année : professionnalisation et réalisation du projet de fin d'études
- Un temps plein en présentiel sur toute l'année scolaire avec une alternance d'**enseignements théoriques**, d'**ateliers**, de **workshops** et de **masterclass**.
- De multiples **rencontres avec des professionnels** reconnus dans les métiers de l'illustration, du concept art, de l'écriture et de l'édition.
- Un **approfondissement du dessin** sous toutes ses formes : dessin d'observation et dessin analytique, croquis au sein d'ateliers, exploration des outils numériques, des pratiques de scénarisation et de narration.
- Un développement des **compétences en management et en gestion de projet** pour élargir les perspectives de carrière.
- Des **projets de plus en plus exigeants** au fil des ans et des **apprentissages en anglais** pour permettre aux étudiants d'envisager une carrière à l'étranger.





— **Extrait des travaux d'illustration pour un livre original, par Marion Vastesaeger**

"Maddie et Charlie décident un soir d'inventer des histoires. Leur imagination débordante va les propulser dans des mondes magiques où elles rencontreront des personnages hors du commun et vivront des aventures étonnantes !"



Le marché du travail vous tend les bras !



Le projet de fin d'études, présenté à un jury de professionnels de l'image lors du Grand Prix ESMA en fin de 3^e année, permet de constituer un book professionnel cohérent et d'accélérer l'accès au marché du travail.

À la fin du cursus, chacun aura développé une méthodologie de travail et saura manipuler techniques traditionnelles et digitales, des compétences essentielles pour préparer une belle intégration sur le marché du travail, quel que soit le métier envisagé.

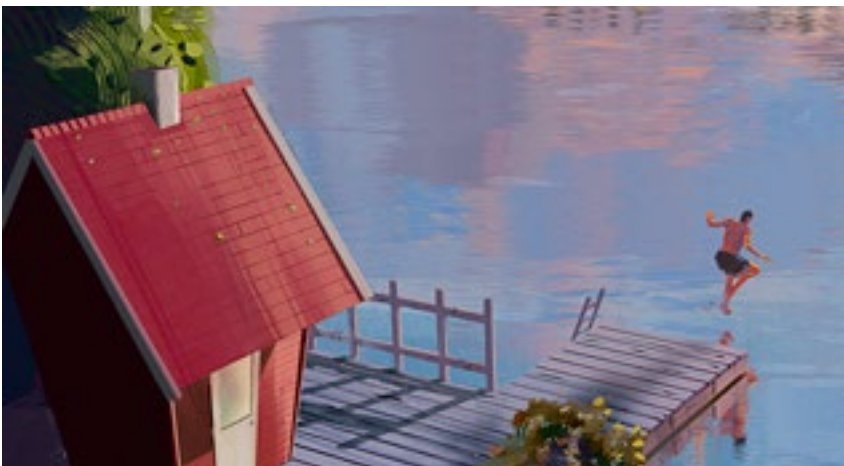
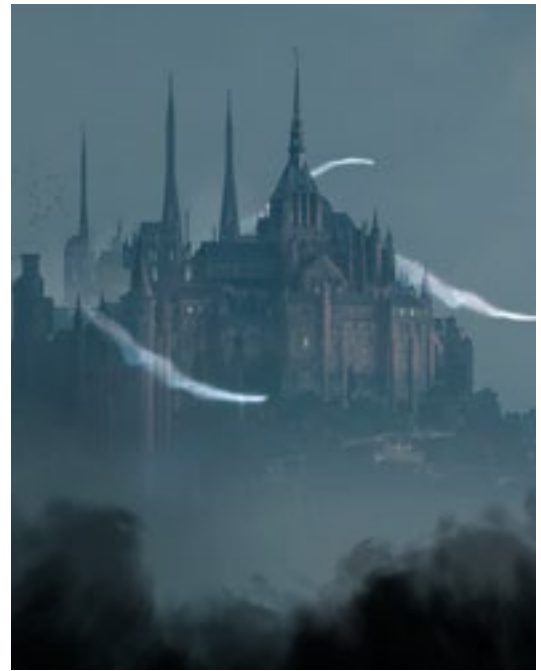


— **Extrait des travaux d'illustration pour le roman "Marcherève" de Pierre Gaux (1^{er} Prix 2023)**

"L'étrange commence là où s'arrête l'imagination. C'est la voix dans le vent. C'est les gargouilles en plein ciel et les chimères qui s'embrument, la Dame debout sur le lac. C'est ce que traquent les chasseurs aux lames d'argent que nous devons devenir."







— **Extrait des travaux
d'illustration pour le livre
'Mechanical field', par
Damien Soto**

'Dans un futur proche, un robot se réveille après une longue période de sommeil. Seul, il part à la recherche d'une éventuelle trace d'activité humaine. Il découvrira que la nature a petit à petit repris ses droits sur les paysages qui lui étaient autrefois familiers, et qu'il n'est pas le seul robot à arpenter ces territoires...'





Tous nos moyens sont bons pour réussir...



L'équipe pédagogique

du cycle Illustration Concept Art est constituée d'intervenants professionnels passionnés proposant un parcours cohérent et progressif.

Les équipements et logiciels

Les équipements informatiques et logiciels professionnels mis à disposition des étudiants (Photoshop, Illustrator, InDesign, Blender) sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité. Ils sont parfaitement adaptés aux besoins et aux usages du marché.







Et demain ?



À l'issue de la formation, les jeunes professionnels pourront accéder à tous les métiers des arts dessinés et envisager diverses voies professionnelles en tant que dessinateur illustrateur pour le compte d'entreprises de type PME, d'entreprises de taille intermédiaire et de grandes entreprises dans les secteurs suivants :

- **Edition (édition jeunesse, illustration, bande dessinée)**
- **Jeu vidéo**
- **Animation**
- **Communication visuelle/publicité**
- **Enseignement/éducation**

Ces métiers peuvent être exercés en tant qu'indépendant, freelance ou artiste auteur.

Illustrateur graphiste

salarié ou indépendant



Créatif et à l'écoute, professionnel à la fois rêveur et pragmatique, l'illustrateur graphiste se réinvente en permanence pour proposer des visuels artistiques variés destinés à des affiches, publicités, couvertures de livres, illustrations éditoriales... Son travail consiste à communiquer efficacement des idées, des messages ou des narrations à travers des images visuellement attrayantes.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une parfaite maîtrise des logiciels d'illustration et de conception graphique doublée d'une grande créativité.
- Une capacité d'adaptation à chaque sujet pour se renouveler à chaque projet.
- Un souci du détail pour garantir la qualité du résultat.



Concept artist

salarié ou indépendant



Le concept artiste est un artiste responsable de la création d'illustrations et d'images visuelles définissant l'univers visuel d'un projet artistique. Ses illustrations servent de référence pour les décors, les personnages, les véhicules et les éléments visuels du projet.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une grande créativité doublée d'une parfaite maîtrise des logiciels d'illustration et de conception graphique .
- Des compétences techniques pour créer des personnages et des environnements imaginatifs et donner vie à ses idées.
- La capacité de travailler en équipe pour créer en harmonie avec les réalisateurs et les producteurs.
- Une connaissance et une compréhension intime des couleurs, de la lumière et de l'ombre permettant de créer des ambiances visuelles convaincantes.
- Une bonne capacité à recevoir les retours de l'équipe d'animation pour ajuster le concept.

Character designer

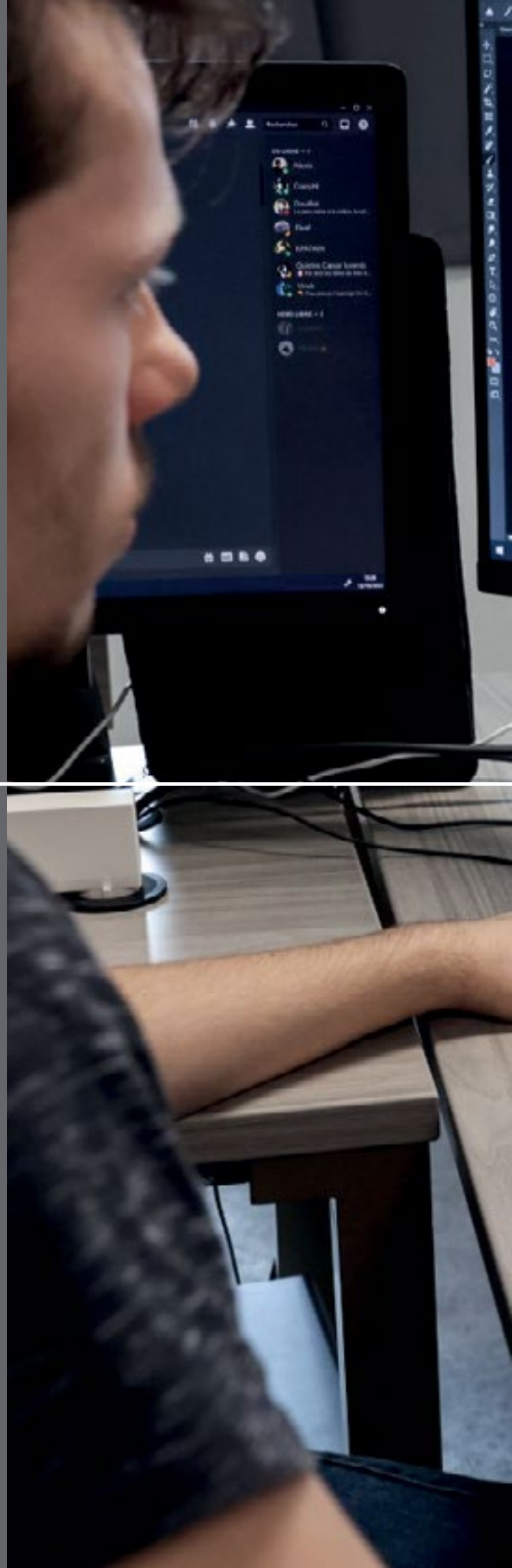
salarié ou indépendant

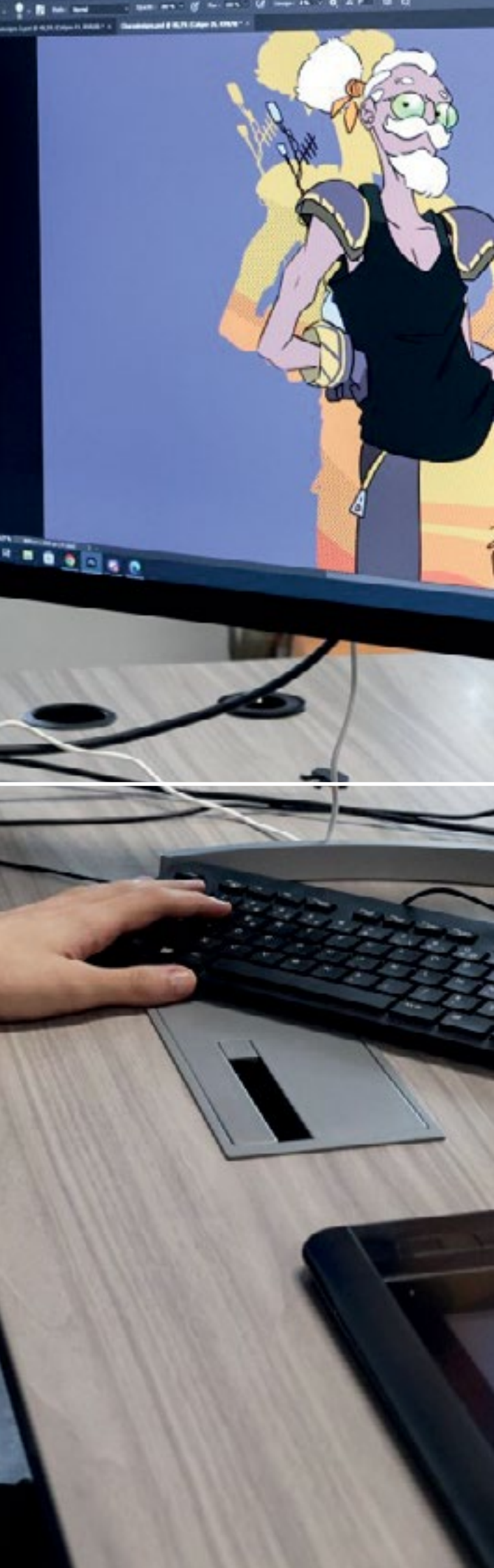


Par son imagination débordante et son envie de créer, le character designer donne vie à des personnages originaux pour une grande variété de projets artistiques : jeux vidéo, films d'animation, bandes dessinées... Il imagine leur apparence physique, leur personnalité et leurs émotions pour nourrir l'histoire de manière concrète et crédible.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une grande capacité à concevoir des personnages uniques et mémorables
- Des qualités narratives permettant de créer des personnages crédibles
- Des compétences techniques qui permettent de passer de l'idée à sa réalisation
- Un grand sens de l'esthétique et de la composition pour créer des personnages visuellement attrayants
- Un sens du travail en collaboration pour s'adapter aux exigences du projet





Auteur de bande dessinée

salarié ou indépendant



L'Auteur de bande dessinée conçoit des univers graphiques et narratifs captivants. Il développe les scénarios, crée les personnages, et dessine les planches qui donnent vie à ses histoires. Ce professionnel peut travailler seul ou en collaboration avec un scénariste, et publie ses œuvres sous forme d'albums, de séries ou de webtoons. Il évolue dans des maisons d'édition, des agences de communication, ou en tant qu'indépendant. Son activité s'étend à divers secteurs comme l'édition, la presse, ou encore le cinéma et le jeu vidéo, où ses talents graphiques sont aussi sollicités.

Pour exercer ce métier, il faut :

- De la créativité et de l'imagination
- Des compétences en dessin et la maîtrise des techniques graphiques
- La capacité à raconter des histoires visuellement
- De la patience et de la persévérance
- Le sens de l'observation et une curiosité culturelle

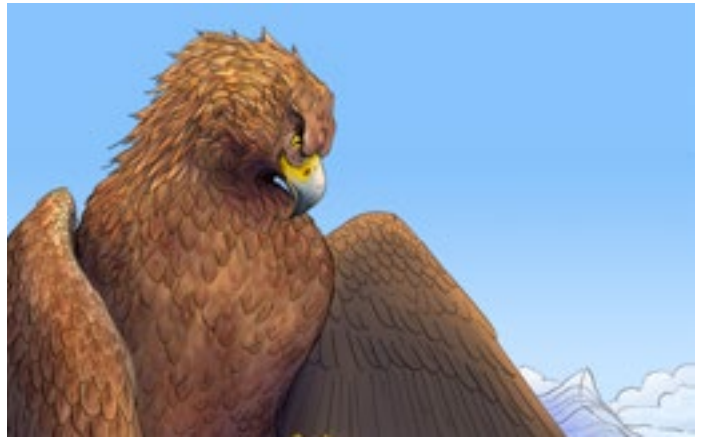




— **Extrait des travaux d'illustration pour le poème 'Je ne travaille pas' de Pierre Soletti, par Léa Siffert**

Un projet qui questionne la place du travail dans notre société et les dangers que celui-ci peut engendrer : pour la planète, la santé physique et mentale.





— **Salamandastron**

Extrait des illustrations d'un compte
chevaleresque par Chên Voillery





Environnement artist

salarié ou indépendant



L'Environnement artist crée les décors et environnements virtuels qui immergent le public dans les mondes imaginaires des jeux vidéo, films d'animation ou productions en réalité virtuelle. Il conçoit des paysages, bâtiments, et atmosphères en respectant les contraintes esthétiques et techniques du projet. Ce professionnel travaille au sein de studios de jeux vidéo, d'agences spécialisées ou de studios d'effets visuels. En collaboration avec les game designers et les développeurs, il s'assure que chaque environnement soit visuellement cohérent et participe à l'immersion des utilisateurs.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Le sens du détail et un esprit créatif
- Une bonne compréhension des perspectives et des volumes
- La capacité à travailler en équipe
- De la rigueur et respecter des délais
- Être passionné par les univers visuels et technologiques.









Lorenzo Mastroianni

ESMA Cycle ICA

**SENIOR CONCEPT ARTIST
CHEZ CD PROJEKT RED**

Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

« Ce qui m'a beaucoup aidé au démarrage de ma carrière, c'est le fait que la plupart des professeurs sont des professionnels. En plus d'une solide base théorique, ils nous ont très rapidement confrontés à la réalité du métier d'illustrateur. Notamment à des problématiques de logistique et de gestion auxquels nous sommes rapidement confrontés lorsque l'on se lance à notre compte. »

Baptiste Serrano (NAZU)

ESMA Cycle ICA

ILLUSTRATEUR INDÉPENDANT



Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

« La formation au numérique m'a beaucoup appris, notamment pour créer les maquettes de mes différents projets, que ce soit pour de la peinture ou pour faire des planches de recherches pour un client. »



Portrait

Yohan Colombié-Vivès



Dessin quand tu nous tiens ! Après une expérience professionnelle dans un cabinet d'architecture, Yohan Colombié-Vivès a retrouvé ses premières amours en intégrant le Cycle professionnel Illustration à Montpellier pour devenir auteur-illustrateur. Une discipline, un art dans lequel il excelle et s'épanouit.

Moins de contraintes, plus d'imagination ; la liberté de création a fini par l'emporter chez Yohan Colombié-Vivès après une expérience en architecture, histoire d'amortir durant quatre ans un brevet technique en habitat et architecture.

Une expérience professionnelle qu'il jugea à un moment donné trop contraignante.

Grâce à un accompagnement de Pôle emploi, il intégra l'école et son cycle professionnel d'illustration. Trois ans complets et variés faits d'illustration « tradi » mais aussi de numérique.

Sans perdre de temps, il créa immédiatement sa structure indépendante, fit jouer son carnet d'adresses notamment à Moissac sa commune pour l'élaboration d'un annuaire des associations ponctué d'illustrations.

De fil en aiguilles, les portes se sont ouvertes avec une volonté de s'adapter au marché, « je ne veux pas m'enfermer dans un créneau, j'essaie d'être polyvalent ».

Son panel s'est étoffé au gré des rencontres même s'il préfère la fiction, la création d'un univers singulier, son créneau phare.

Grâce à son style « modulable », le Gersois peut tout à la fois s'adresser à la jeunesse, aux adultes, traités des sujets de société entre autres.

Ainsi il traita de la famille dans un album intitulé Vacances en familles (l'Agrume, 2020) puis de la grippe (texte Pierre Bessière,

Edp Science, coll. Carnet de Labo, 2021), de la biodiversité (texte Julie Lardon, La poule qui pond, coll. Mondes Futurs, 2020) ou encore Un an d'actualités illustrées (Albert petit journal Illustré, La poule qui pond, 2020). Les livres jeux ne lui sont pas étrangers avec par exemple Au secours de Cléopâtre (texte Lylian, coll. Escape, Glénat, 2018).

Au secours Cléopâtre, c'est une centaine d'illustrations, à la fois des personnages, des ambiances décor, des objets, à destination d'enfants de 10-12 ans.

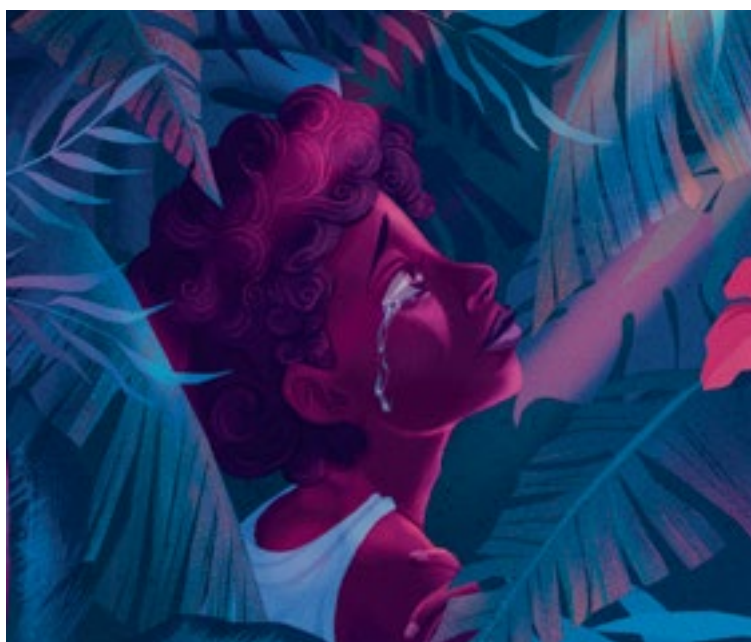
De facto, le trait de son dessin change et s'adapte à chaque tranche d'âges.

Un métier passion qui l'amène aussi à enseigner : des workshops à l'ESMA, enseignant en faculté à Montauban, en tant que prof pour les licences niveau 1, 2 et 3 en ce qui concerne le dessin technique et l'appropriation des techniques traditionnelles (peinture, acrylique, médium, encre de Chine, etc.).

De même il assure aussi des cours un peu plus magistraux avec des Mastères édition 1 autour de la relation texte et images et de la conception graphique.

Une relation texte-images qui suppose d'être curieux, d'avoir de la rigueur pour pouvoir tenir sur le long terme, d'afficher de l'enthousiasme, des qualités que Yohan Colombié-Vivès juge indispensables pour ceux qui se destinent à ce métier passion !





— **Noir vanille** par **Laurie Fontaine**
(2^{ème} Prix 2023)

Roman graphique sur le thème de
l'abolition de l'esclavage.

The background image shows a modern university building with a courtyard. The building has a white facade with large, rectangular windows and a series of vertical white columns. In the foreground, there are several wooden picnic tables and benches. A group of students is gathered in the courtyard, some standing and talking, others sitting at the tables. The sky is a deep purple and blue, suggesting dusk or dawn. A large, semi-transparent orange circle is centered over the image, containing the text.

Le bonheur
étudiant, ça ne
s'apprend pas.
Ça se vit !

LES CAMPUS

Votre **apprentissage** dans un cadre exceptionnel.

Votre quotidien dans des locaux **confortables**

Votre expérimentation entre les mains de professionnels
venus du **terrain**.

Votre apprentissage de la technique servi par
un **matériel de pointe**.

**Sur les campus de l'ESMA, c'est une nouvelle vie qui
commence ...**

Campus : lequel sera le vôtre ?



Montpellier
Toulouse



— Campus de Montpellier



— Campus de Toulouse



— Campus de Montpellier



— Campus de Montpellier



— Campus de Toulouse

Et si le vrai luxe, pour un étudiant, c'était l'espace ?



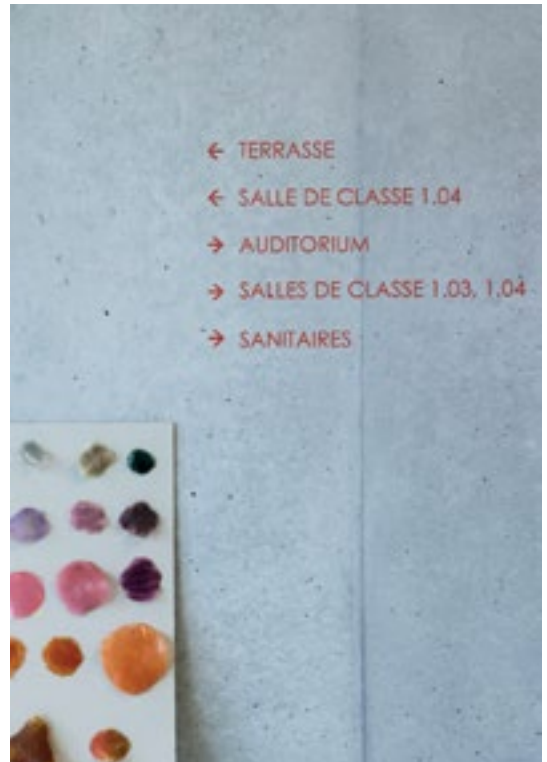
Espaces pour apprendre, espaces pour se détendre...

Tous les campus ESMA ont été développés dans l'optique de favoriser le bien-être étudiant. Tout y a été pensé dans le moindre détail.

Nos locaux sont récents, nos salles informatiques sont régulièrement renouvelées pour proposer **les toutes dernières technologies.**

Les outils techniques mis à disposition des étudiants sont **à la hauteur des ambitions créatrices de chacun.**





**INFRASTRUCTURES
CONFORTABLES
SALLES DE DESSIN
SALLES INFORMATIQUES
CAFÉTÉRIA
ÉQUIPEMENTS
HIGH TECH
ROOFTOP
AUDITORIUMS
PLATEAUX DE
TOURNAGE
BIEN-ÊTRE
STUDIOS SON
SALLE DE FITNESS
ÉPANOUISSEMENT
LARGES ESPACES
DE TRAVAIL
RÉSIDENCES
ÉTUDIANTES
ATELIERS**

L'ESMA, c'est 6 campus



Nos campus sont situés dans des quartiers dynamiques. Les étudiants peuvent s'y rendre facilement à pied, à vélo ou en transports en commun.

ESMA Montpellier

- **Prépa Design**
- **Illustration Concept Art**
- **Design graphique plurimédia**
- **Architecture d'intérieur**
- Prépa Entertainment* (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux* (en version francophone et anglophone)
- Jeu Vidéo*

ESMA Toulouse

- **Prépa Design**
- **Design graphique plurimédia**
- Prépa Entertainment *
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux *
- Jeu Vidéo *

ESMA Bordeaux

- Prépa Entertainment* (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux* (en version francophone et anglophone)
- Jeu Vidéo*

ESMA Nantes

- Prépa Entertainment*
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux*
- Jeu Vidéo*

ESMA Rennes

- Prépa Entertainment*
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux*
- Jeu Vidéo*

ESMA Lyon

- Prépa Entertainment* (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux* (en version francophone et anglophone)

À vous de voir !

Venez nous rendre visite et rencontrez nos équipes pédagogiques lors des événements organisés par l'ESMA : esma-artistique.com

*voir la brochure "ESMA Entertainment"



L'art est une chose sérieuse, l'avenir aussi.



Celui des étudiants bien sûr, mais également celui de la planète. C'est pourquoi l'ESMA accompagne la réalisation de chacun de ses campus d'une réflexion sur la réduction de l'empreinte carbone et privilégie une conception durable et énergétiquement sobre des bâtiments.

- Mobilité douce et mobilité partagée autour de nos campus
- Bâtiments vertueux dans leur construction comme dans leur usage
- Confort acoustique et énergétique supérieur aux normes en vigueur

Les idées vertes de l'ESMA*

- Chauffage urbain partagés
- Systèmes de ventilation double flux
- Réduction de l'empreinte carbone
- Installation de panneaux photovoltaïques sur le toit
- Récupération de l'eau de pluie pour l'arrosage
- Éclairages LED et détecteurs de lumière pour réduire les consommations d'énergie

* variable selon les campus

FAQ

Je veux faire une formation artistique après mon bac : suis-je obligé de faire un BAC STD2A ou prendre une option ART ?

Un baccalauréat STD2A est un diplôme destiné à entrer dans des études d'arts appliqués mais comme pour les options Art du Bac Général, il existe peu de place. Si vous ne faites pas ces choix-là car votre lycée ne le propose pas ou parce que vous n'êtes pas sûr de vous et avez peur que cela vous ferme des portes, rassurez-vous, vous pourrez quand même intégrer une école de design, d'illustration ou toutes autres spécialités artistiques. Les classes préparatoires artistiques (comme l'année préparatoire Design de l'ESMA) vous permettront en effet de vous préparer à ce type d'études et de métiers.

L'école aide-t-elle à trouver le stage professionnel ?

Notre rôle a pour but d'accompagner le mieux possible vers le monde professionnel. La recherche de stage entre dans le dispositif de préparation à l'entrée dans la vie active, l'étudiant doit effectuer ses démarches seul. Mais l'école lui met à disposition des outils et des ateliers d'écriture de CV, de préparation aux entretiens. Une plateforme de mise en relation avec nos alumni permet également aux étudiants et à nos anciens de prendre connaissance des annonces d'emplois ou de stages diffusés par les professionnels. Toutefois, nous sommes à la disposition des étudiants et aidons ceux qui rencontrent des difficultés.

Faut-il être bon en anglais pour faire du Design ou de l'Illustration ?

L'anglais est un outil indispensable dans votre futur métier. Vous pourrez être en contact direct avec des professionnels du monde entier tout au long de votre carrière professionnelle. Certains étudiants décident d'effectuer un stage à l'étranger, et c'est une très bonne idée !

Chaque année, nous nous rendons compte que ces étudiants séduisent davantage les futurs employeurs. Faire un stage à l'étranger induit une ouverture d'esprit et une plus grande autonomie des étudiants. À l'ESMA, l'apprentissage de l'anglais est une matière que l'on retrouve tout au long des études. Un séjour linguistique dans un pays anglophone peut être un plus afin de vous perfectionner.

Quelles sont les conditions d'admission pour rentrer en Prepa Design à l'ESMA ?

Il est nécessaire d'avoir obtenu un baccalauréat (général, technologique ou professionnel) ou équivalent de niveau 4. Après l'étude des bulletins de première et de terminale, vous passerez un entretien de motivation. La présentation d'un book artistique pour l'entrée en Prépa Design n'est pas obligatoire. Cependant, si vous apportez des dessins, des travaux, des projets menés en classe, sachez que vous ne serez absolument pas jugé sur la qualité de ce que vous présentez. Tout ce qui sera présenté lors de cet entretien ne servira qu'à appuyer vos propos et participer à prouver votre motivation..



Je veux m'inscrire à l'ESMA, dois-je m'inscrire sur parcoursup ?

L'ESMA est un établissement supérieur privé hors contrat et ne rentre pas dans le cadre des inscriptions par la plateforme Parcoursup.

Pour vous inscrire à l'ESMA, vous devez nous faire parvenir votre dossier de candidature par le biais de l'inscription en ligne sur notre site.

On me demande un book artistique (pour entrer en Cycle professionnel ICA) : que doit-il contenir ?

Lors de votre entretien, plusieurs points sont importants : le dossier scolaire, votre motivation et le dossier artistique. Celui-ci doit se composer de dessins : observation, nature morte, croquis, modèles vivants, perspective, couleur etc....). Ces travaux peuvent être des travaux d'école ou bien des travaux personnels. Ils peuvent être complétés par toute autre pratique artistique (photographie, volume, sculpture, vidéo, production informatique, codage, production narrative, recherches artistiques, histoire de l'art...). Lors de la prise de contact avec nos conseillers formations avant l'entretien de motivation, le contenu du book artistique propre à chaque voie vous sera bien précisé et expliqué.

On me demande un book artistique (pour entrer en Cycle professionnel Design Graphique) : que doit-il contenir ?

Lors de votre entretien, plusieurs points sont importants : le dossier scolaire, votre motivation et le dossier artistique. Celui-ci doit se composer de dessins : observation, croquis, modèles vivants, perspective, couleur, illustration, recherche graphique, création de logo ou d'identité visuelle. Ces travaux peuvent être des travaux d'école ou bien des travaux personnels. Ils peuvent être complétés par toute autre pratique artistique (photographie, vidéo, dessin numérique, exercices de PAO, motion design, recherches artistiques, histoire de l'art...). Lors de la prise de contact avec nos conseillers formations avant l'entretien de motivation, le contenu du book artistique propre à chaque voie vous sera précisé et expliqué.

Je veux faire de l'Architecture Intérieure, dois-je obligatoirement faire une année préparatoire ? et laquelle ?

Si vous avez obtenu un Bac Général ou Technologique vous serez effectivement obligé de passer par une année préparatoire. La Prépa Design est prévue pour cela et la plus adaptée car elle contient des cours de dessin technique et un atelier de design d'espace toute l'année. A l'issue de cette prépa Design, les étudiants sont parfaitement bien préparés pour la suite de leur cursus en Architecture d'Intérieur à l'ESMA.

Les étudiants ayant obtenu un Bac Art Appliqué, suivi une prépa design ou entamé des études en école d'architecture ou en DNMADE peuvent postuler en 2ème année du Cycle Professionnel Design d'espace.

Lors de votre entretien, plusieurs points sont importants : le dossier scolaire, votre motivation et le dossier artistique. Celui-ci doit se composer de dessins : observation, croquis, perspective, couleur, volumes de recherches, maquettes. Ces travaux peuvent être des travaux d'école ou bien des travaux personnels. Ils peuvent être complétés par toute autre pratique artistique (travaux numériques, exercices de PAO, recherche artistiques). Lors de la prise de contact avec nos conseillers formations avant l'entretien de motivation, le contenu du book artistique propre à chaque voie vous sera précisé et expliqué.

Je souhaite entrer en prépa Design mais je n'ai jamais dessiné et j'ai peur...

« Je ne sais pas si je vais être capable d'être au niveau parce que dans mon entourage ou ma famille, il n'y a personne qui travaille dans ce milieu. »

Nombre de nos étudiants n'ont pas eu la chance de prendre des cours de dessin ou de baigner dans une atmosphère familiale artistique mais montrent une forte appétence pour les métiers du design et des industries créatives. La prépa design est destinée particulièrement à ces élèves, qui veulent acquérir des bases solides en dessin, développer leur créativité et leur culture du design et artistique. Ils rencontreront des étudiants venant de tous horizons, avec des parcours très différents, qui leur permettront de s'enrichir mutuellement et avec lesquels ils n'auront pas peur d'échanger et partageront leur passion commune.

Établissement d'enseignement supérieur privé.



Montpellier

1 place Niki de Saint Phalle

34070 Montpellier.

contact@esma-montpellier.com

04 67 63 01 80

Toulouse

50 route de Narbonne

31320 Auzeville - Tolosane.

contact@esma-toulouse.com

05 34 42 20 02

Nantes

6 rue René Siegfried

44200 Nantes.

contact@esma-nantes.com

02 28 24 18 40

Lyon

2 cours Bayard

69002 Lyon.

contact@esma-lyon.com

04 78 37 22 32

Rennes

50 rue Jules Andrade

35000 Rennes.

contact@esma-rennes.com

02 23 46 09 88

Bordeaux

2 parvis Gattebourse

33800 Bordeaux.

contact@esma-bordeaux.com

05 56 40 00 55



esma-artistique.com

ÉDITION — SEPTEMBRE 2025



esma

école supérieure des
métiers artistiques

Tarifs formations en Alternance *2026 - 2027*

Prise en charge des formations

Formation financée par l'employeur via son OPCO (Opérateur de Compétences), selon les niveaux de prise en charge définis par la branche professionnelle, sans frais pour l'apprenti.

Si vous souhaitez plus d'informations contactez nous à :
alternance@ecolescreatives.com

Montpellier

1 Place Niki de Saint Phalle
34070 Montpellier
contact@esma-montpellier.com
Tél : 04 67 63 01 80

Toulouse

50, Route de Narbonne 31320
Auzeville-Tolosane
contact@esma-toulouse.com
Tél : 05 34 42 20 02

Nantes

6, Rue René Siegfried
44200 Nantes
contact@esma-nantes.com
Tél : 02 28 24 18 40

Lyon

2, Cours Bayard
69002 Lyon
contact@esma-lyon.com
Tél : 04 78 37 22 32

Rennes

50, Rue Jules Andrade
35000 Rennes
contact@esma-rennes.com
Tél : 02 23 46 09 88

Bordeaux

2, Parvis Gattebourse 33800
Bordeaux
contact@esma-bordeaux.com
Tél : 05 56 40 00 55



***Retrouvez nos formations en détail
en flashant les QR Codes.***

CYCLES PROFESSIONNELS



Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux



Jeu Vidéo



Design Graphique



Architecture d'Intérieur



Illustration Concept Art



ESMA & MBS SCHOOL OF BUSINESS



MSC Producer & Entertainment Manager



**ART IS
SERIOUS**

