

ART IS SERIOUS.



esma-artistique.com



esma

école supérieure des
métiers artistiques

**ART
SERI**

Is ous.

P.3	—	Manifeste
P.5	—	Edito
P.6	—	Le Lab
P.15	—	L'ESMA et vous
P.17	—	Qui recrute ?
P.24	—	L'ESMA se démarque
P.25	—	Le Grand Prix ESMA
P.31	—	La pédagogie de l'ESMA
P.32	—	Enseignants & Conférenciers
P.39	—	La Prépa Entertainment
P.57	—	Cycle Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux
P.99	—	Cycle Jeu Vidéo
P.132	—	Réseau & partenaires
P.134	—	Avis de pros
P.137	—	Les campus
P.146	—	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.



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.

De Guernica aux lapins crétins, des effets spéciaux de Spider-Man : Across the Spider-Verse, au courage des Gardiens de la Galaxie, l'impact d'une idée, d'une création, d'une représentation est mondial, durable, fondamental; sur nos consciences, nos comportements, nos envies, nos vies.

Les expressions artistiques ont ce réel 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



Animateur 3D, chef de studio 3D, réalisateur de film d'animation, rigger, superviseur des effets spéciaux, concepteur de jeu vidéo et d'environnements virtuels, game designer, narrative ou character designer, gameplay programmer, concept artist... vous accompagner vers votre futur métier est notre prochain challenge. Bordeaux, Lyon, Montpellier, Nantes, Rennes, Toulouse, Montréal... nos campus sont des lieux d'échanges, d'expérimentation et d'acquisition des performances qui offrent un environnement privilégié pour apprendre de manière optimale. Conférences, workshops, masterclass, les enseignements 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, l'ESMA propose des formations en Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux et Jeu Vidéo. **Transformer les capacités 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 the 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**.

Votre nom au générique.

Vos créations en haut de l'affiche.

Votre travail récompensé dans les festivals.

Vos **réalisations** questionnant le monde.

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

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

**5 bonnes raisons
de se préparer un futur
dans les industries
créatives et culturelles**



Le Monde - 12/02/2022

Les studios s'arrachent les jeunes qui sortent d'écoles d'animation. »

Louis Clichy,
réalisateur d'Astérix

1

L'audiovisuel et l'entertainment sont des univers en expansion.

2

Ces dernières années, les chiffres confirment le dynamisme du secteur

3

Les métiers liés à ces domaines font rêver les jeunes.

4

Les jeunes aussi font rêver les professionnels de ces industries.

5

Très attendus sur le marché, les étudiants des écoles françaises d'art et d'entertainment seront les talents de demain.



Attention : opportunités, à saisir !



— source : article 3DVF, 2025

" Nous observons un retour de l'optimisme: plusieurs studios recrutent dès cet automne, et les projets prometteurs affluent, laissant présager un renforcement des équipes. "

Alors ? Pourquoi pas vous ?

Depuis une vingtaine d'années, l'animation 3D et les effets spéciaux ainsi que le secteur du jeu vidéo ont le vent en poupe. Les technologies de plus en plus avancées qui se développent dans ces domaines nécessitent des formations bien spécifiques.

- La réalisation d'un film en 3D peut générer jusqu'à **300 emplois** sur une période pouvant aller jusqu'à **deux ans**.
- Dans le domaine de la création et de l'édition de jeux vidéo, la France figure aujourd'hui dans le **top 10 mondial** et au **3^e rang** européen en termes de chiffres d'affaires. [Sell.fr](#)
- Ces dernières années, de grands groupes technologiques d'envergure internationale - Facebook, Amazon, Google, Apple, Microsoft ou Tencent - ont investi massivement le secteur du jeu vidéo.

Par ailleurs, la production de films d'animation est quasiment la seule activité artistique pour laquelle la demande de profils ultra-qualifiés n'a pas cessé d'augmenter depuis plus de 20 ans... et les salaires ont suivi la même tendance ! Dans l'industrie du jeu vidéo, le nombre de recrutements est en progression constante depuis 2015 :

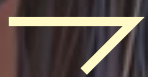
1 400
offres d'emplois
en 2015.

//
2 763
offres d'emplois
en 2022.

— [lemonde.fr](#)



**Qui
recrute ?**



Parmi les recruteurs de l'animation 3D, des effets spéciaux et des jeux vidéo, on trouve de très nombreuses sociétés de production françaises et internationales. Les acteurs majeurs du secteur - Disney, ILM, Fortiche Production, MPC, Illumination Mac Guff, Sony Pictures, TAT Productions, Framestore, Mikros, RodeoFX, Weta, Xilam... et pour les jeux vidéo Ubisoft, Quantic Dream, Arkane Studios, Larian Studios, Spiders, Dontnod Entertainment, Voodoo - sont toujours en recherche de nouvelles compétences.

Les emplois que proposent les acteurs majeurs de ces domaines artistiques très attractifs sont hautement qualifiés, très bien rémunérés et durables.

Parmi nos anciens élèves, un grand nombre sont devenus :

Lead ou superviseur en animation 3D ou en effets spéciaux, Technical Director, Directeur et fondateur de studio d'animation ou d'effets spéciaux ou Game Designer, concepteur de jeux vidéo...

Nombreux sont nos anciens qui ont travaillé sur des projets de classe mondiale et des jeux vidéo de référence ces dernières années en France ou à l'international...

Animation 3D

Mario Bros - Pinocchio - Les Minions 2 : Il était une fois Gru - Les Minions - Sonic 1 & 2 - Comme des bêtes 1 & 2 - Tous en scène 1 & 2 - Love Death + Robots - Pil - Les as de la jungle - Klaus - Les Mitchell contre les machines - Spider-Man : new generation - Hôtel Transylvanie 3 & 4 - Madagascar 3 - Shrek 4 - Total War : Wharhammer III & II - Arcane - Unicorn Wars

Effets spéciaux

Avatar 2 la voie de l'eau - Mercredi - Black Panther : Wakanda - Game of Thrones : House of the Dragon - Nope - Thor : Love and Thunder - Thor : Ragnarok - Top Gun : Maverick - Doctor Strange in the Multiverse of Madness - Les animaux fantastiques : Les secrets de Dumbledore et Les crimes de Grindelwald - The Batman - Maléfique : le pouvoir du mal - Le voyage du Dr Dolittle - Le Roi Lion - Godzilla 2 - Roi des monstres - X-Men - Dark Phoenix - Pokémon - Détective Pikachu - 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

Jeu vidéo

Total War : Attila - Total War : Thrones of Britannia - Star Wars Lego - La Saga Skywalker - Assassin's Creed : Valhalla - Beyond Good and Evil 2 - Star Wars Outlaws - The Division 2 - The Adventures of Tintin : Secret of the Unicorn - Rayman Adventures - Ghost Recon : Wildlands - Riders Republic - Dogs of War Online - Game of Thrones : The Wall - Wolcen - Under the Waves - Tell me Why

Ces studios nous font confiance et recrutent nos étudiants

Cette liste est non-exhaustive et nous nous excusons pour les nombreux studios qui nous font confiance en recrutant nos étudiants et que nous n'avons pas pu citer.



L'ESMA se démarque !



Notre notoriété dépasse les frontières de l'hexagone et nos formations sont reconnues à l'international par les professionnels et le public.

La preuve :



4 FILMS ESMA

*Dans le top 5 des
meilleurs films*

Rookie Awards 2025



Depuis 2012, le prestigieux site professionnel **Animation Career Review** publie un classement international des écoles formant aux métiers de l'audiovisuel. Chaque année, environ 200 écoles du monde entier sont passées au crible fin : programme, équipe pédagogique, réputation, taux d'insertion sur le marché du travail... aucun critère n'est négligé. **Et cette année encore, l'ESMA confirme sa place parmi les meilleures écoles du classement 2025, en France, Europe et monde !**

esma
GRADUATION SHOW
0 2 3



LA PLUS BELLE CHANCE DE VOTRE VIE

La formation de l'ESMA est encensée par les plus grands studios d'animation, de jeux vidéo et d'effets spéciaux à l'international.

En effet, ce sont eux qui 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 votre propre film d'animation ou votre jeu vidéo pour le Grand Prix ESMA !

À l'ESMA, chaque cursus (Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux, Jeu Vidéo) s'achève toujours par des événements très attendus par l'ensemble des étudiants, des équipes pédagogiques et des professionnels : les Grands Prix ESMA.

**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 lendemain de la remise du Grand Prix ESMA, les étudiants rencontrent les professionnels du secteur. Pour le cycle Cinéma d'Animation par exemple, plus de 1 300 entretiens d'embauche sont passés chaque année à cette occasion.



Des étudiants primés chaque année aux quatre coins du monde



Nos anciens étudiants de l'ESMA sont régulièrement récompensés par des prix nationaux et internationaux pour leurs créations en animation 3D et jeu vidéo. On les retrouve dans le palmarès des plus prestigieux festivals. Ci-après une liste non exhaustive.

Catégorie Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

SIGGRAPH - Palm Spring International Animation Festival - Tokyo Anime Awards Festival - Animayo - MovieValley International Film Fest - Zlin Film Festival - Festival de Roanne - Athens International Festival - HollyShorts Film Festival - Riverrun Film Fest - VES Awards Underexposed Film Festival - SOFIE Awards - Festival de Clermont Ferrand Cleveland International Film Festival Sapporo International Short Film Fest Fantasia International Film Festival International Animation Golden Kukur SOFIA - Festival d'Annecy - ANNIE Award Rhode Island International Film Fest Animayo - Animafest Zagreb - Brussels Short Film Festival - Chilemonos - Tirana International Film Festival - Deadcenter Film Festival - Warsaw Film Festival - Spark Animation - Anima Mundi - ANIMAC International Short Film Festival in the Palace - New York International Children's Film Festival - INDY Shorts International Film Festival - Stuttgart International Festival of Animated Film Show Me Shorts Film Festival - Student Academy Awards

Catégorie Jeu Vidéo

Prix « VR Entertainment » (à la VRJAM 2022) -
Prix « Push Start » (au Montpellier Stream Show 2022) -
Sélection pour le Prix du Big Festival 2023, catégorie "Jeux étudiants" (Sao Polo)
Sélection pour le Prix du « meilleur jeu étudiant » aux Ping Awards 2018 (l'un des événements les plus importants du jeu vidéo) -
Sélection pour le Grand Prix de l'Indie Game de Strasbourg 2018 -
Prix du MEILLEUR JEU ETUDIANT au Big Festival, le plus grand festival de jeu d'Amérique Latine -
Finaliste du concours BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) l'équivalent anglais des Oscars, composée de plus de 6000 professionnels de l'industrie du cinéma, de la télévision et des jeux vidéo

Des centaines de sélections et prix dans des festivals partout dans le monde







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'étude à la hauteur des attentes des étudiants.
- Des formations à la mesure des exigences du marché.

L'ESMA appartient au réseau Icônes, 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.

Une grande variété d'enseignements pointus qui ouvre 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 diplômés, ils bénéficient d'un réseau solide pour leurs recherches 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 :

Yann Pannetier, *Référent*

Section Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux - Toulouse



La formation de l'ESMA est axée sur une progression pédagogique cohérente et actualisée chaque année afin de suivre au plus près l'évolution de la technique et des process de l'industrie. Les étudiants sont formés à l'utilisation de multiples logiciels eux-mêmes utilisés par les professionnels. En parallèle, ils développent leur culture liée au monde de l'art ainsi qu'en leurs aptitudes créatives. La dernière année, consacrée à la réalisation d'un film, met en synergie l'ensemble de ces connaissances acquises autour d'un projet commun : la réalisation d'un court-métrage qui deviendra leur carte de visite pour leur entrée dans le monde professionnel.



Benjamin Deyries,

Référent

Section Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux - Nantes

L'ESMA propose une formation généraliste, dotant les étudiants de compétences fondamentales tant artistiques que techniques pour répondre aux exigences qualitatives de l'industrie 3D. La dynamique éducative vise à stimuler la créativité, la curiosité et l'exigence personnelle, des qualités essentielles dans le secteur professionnel. Encouragés par des projets concrets, les étudiants explorent de nouvelles idées pour créer des images innovantes avec des outils utilisés dans le monde professionnel. Ainsi formés, ils deviennent des artistes et techniciens 3D complets.



Conférenciers

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

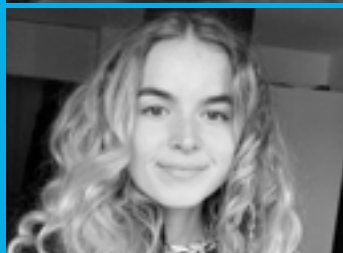
Julien Fournet
*Réalisateur chez
TAT Productions*



Bastien Grivet
*Environment artist, a
travaillé sur Spider-Man :
Across the Spider-Verse*



Tasha Beddoe
*Talent Coordinator chez
Studio Electric Theater
Collective*



Célia Hodent
*Directrice de l'UX chez
Epic Games*



Jérôme Denjean
*Supervising Creative
Director chez Blur Studio*



Éric Viennot
*Game Designer et
fondateur de Lexis
Numérique*



Amélie Paraïso
*Head of Recruitment
chez MacGuff*



Emeric Thoa
*Wordwide Conception
Director chez Ubisoft*



Romain Puig
*Talent Acquisition Lead
chez Rodeo FX*



Yoan Fanise
*Directeur du studio
Digixart Entertainment*



Alexis Wanneroy
*Head of Character
Animation chez Fortiche*



Anthony Simon
*Character Artist
chez ubisoft*



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 shows a wall with graffiti. On the left, a dark blue vertical panel has the word 'DREVEN' in light blue. In the center, a white wall is covered in dense, scribbled blue graffiti. On the right, another dark blue vertical panel has the word 'STAVEN' in light blue. A large, solid blue circle is centered over the image, containing white text. Below the circle, a dark, textured surface is visible.

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 mettre
toutes les chances
de votre côté**

LA PRÉPA ENTER- TAINMENT





Pour qui ?

- Pour les étudiants qui souhaitent intégrer l'un des deux cursus suivants : Cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux ou Cycle Jeu Vidéo.
- Pour les étudiants qui souhaitent se former au Cinéma d'Animation 3D et aux effets spéciaux et qui n'ont pas un niveau en dessin satisfaisant.
- 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 :

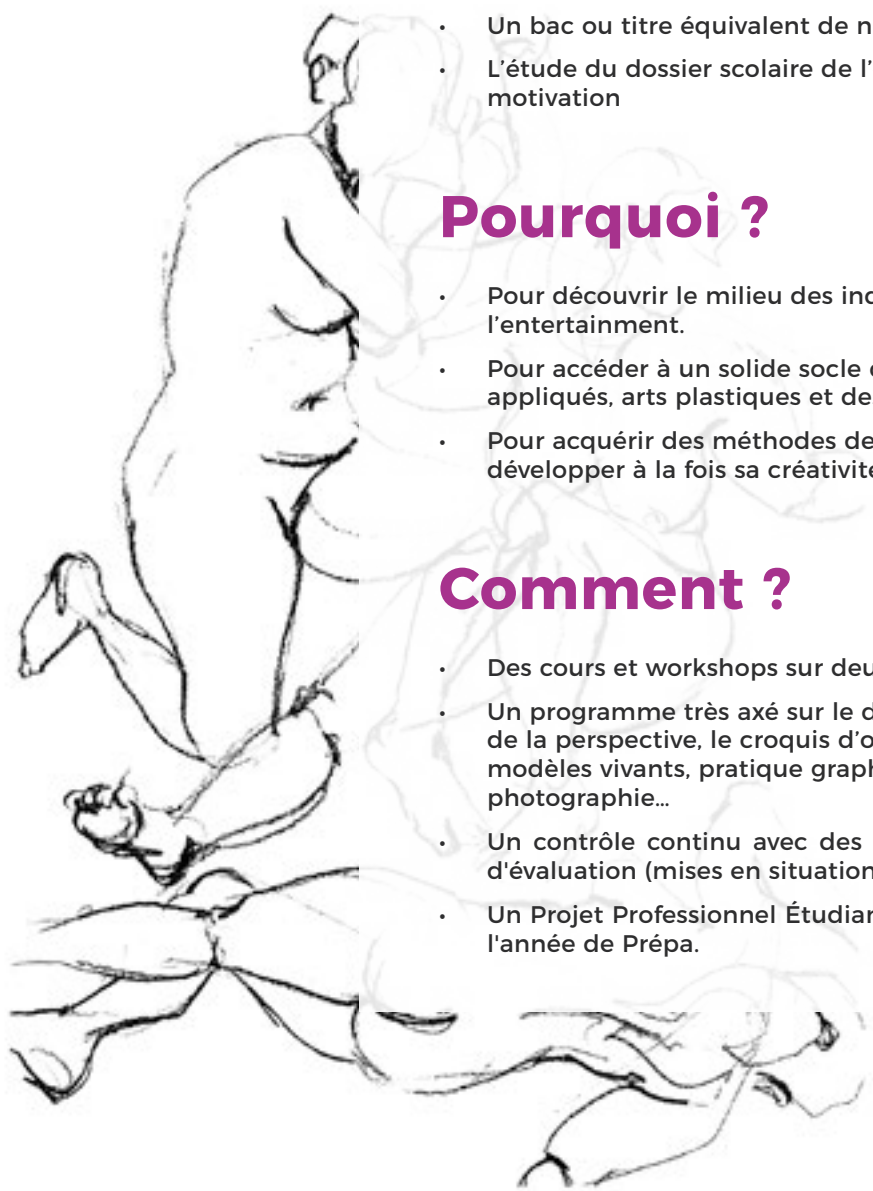
- Un bac ou titre équivalent de niveau 4
- L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation

Pourquoi ?

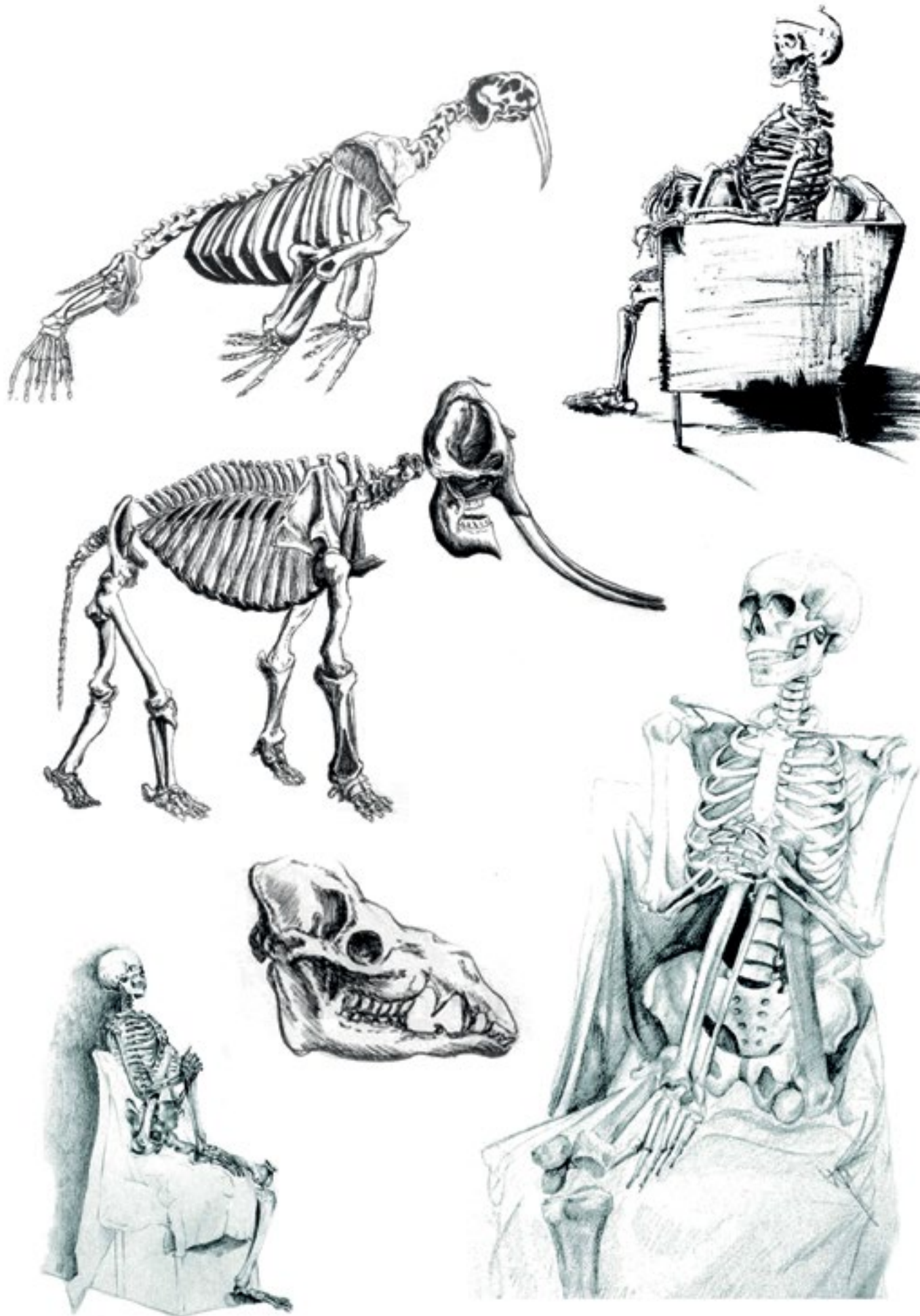
- Pour découvrir le milieu des industries créatives de l'entertainment.
- Pour accéder à un solide socle de connaissances en arts appliqués, arts plastiques et dessin.
- Pour acquérir des méthodes de travail efficaces et développer à la fois sa créativité et sa culture artistique.

Comment ?

- Des cours et workshops sur deux semestres.
- Un programme très axé sur le dessin et sa pratique : travail de la perspective, le croquis d'observation, dessin de modèles vivants, pratique graphique et plastique, volumes, photographie...
- Un contrôle continu avec des situations d'apprentissage et d'évaluation (mises en situation) à chaque fin de semestre.
- Un Projet Professionnel Étudiant (PPE) mené et encadré dès l'année de Prépa.











— Travaux de dessins & croquis.





In English, please !



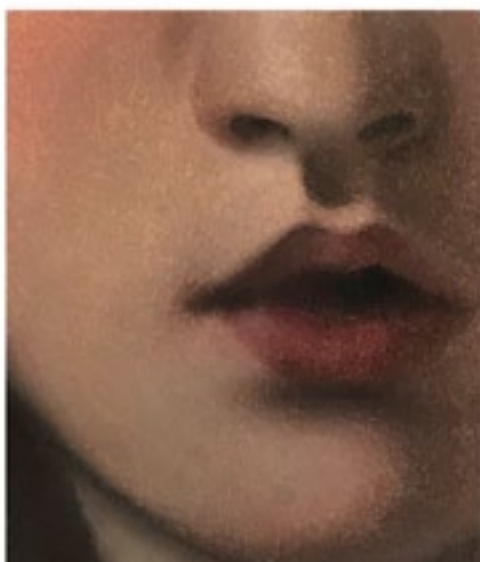
Il existe également une Prépa Entertainment anglophone dédiée aux étudiants non-francophones.

Son programme mixe cours de Français Langue Etrangère et apprentissage artistique de la Prépa avec des cours dispensés en anglais.

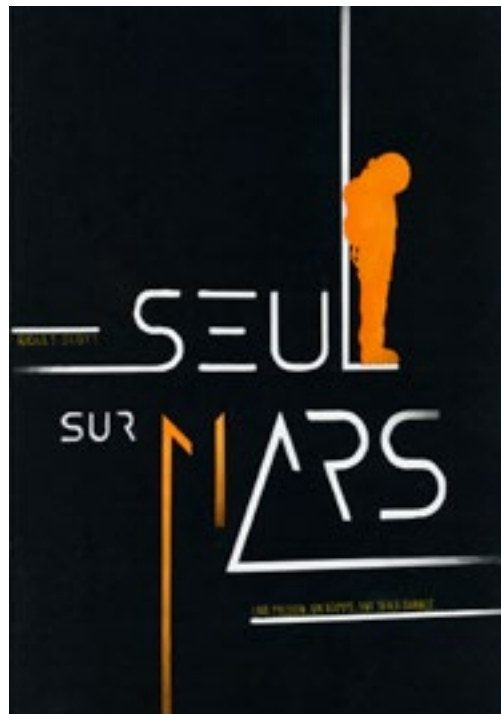
La Prépa Entertainment anglophone est complétée par deux voyages d'études (à Paris et dans une autre ville française ou européenne frontalière).

Elle peut être intégrée après un diplôme équivalent au baccalauréat, sur étude du dossier scolaire et suite à un entretien de motivation en anglais... of course !

À l'issue de leur année prépa anglophone à l'ESMA les étudiants pourront poursuivre leur cursus en Cinéma d'animation 3d dans la section anglophone.



— Réalisation d'un portrait à partir d'un collage



— Travail de design graphique autour de la création d'une affiche de film

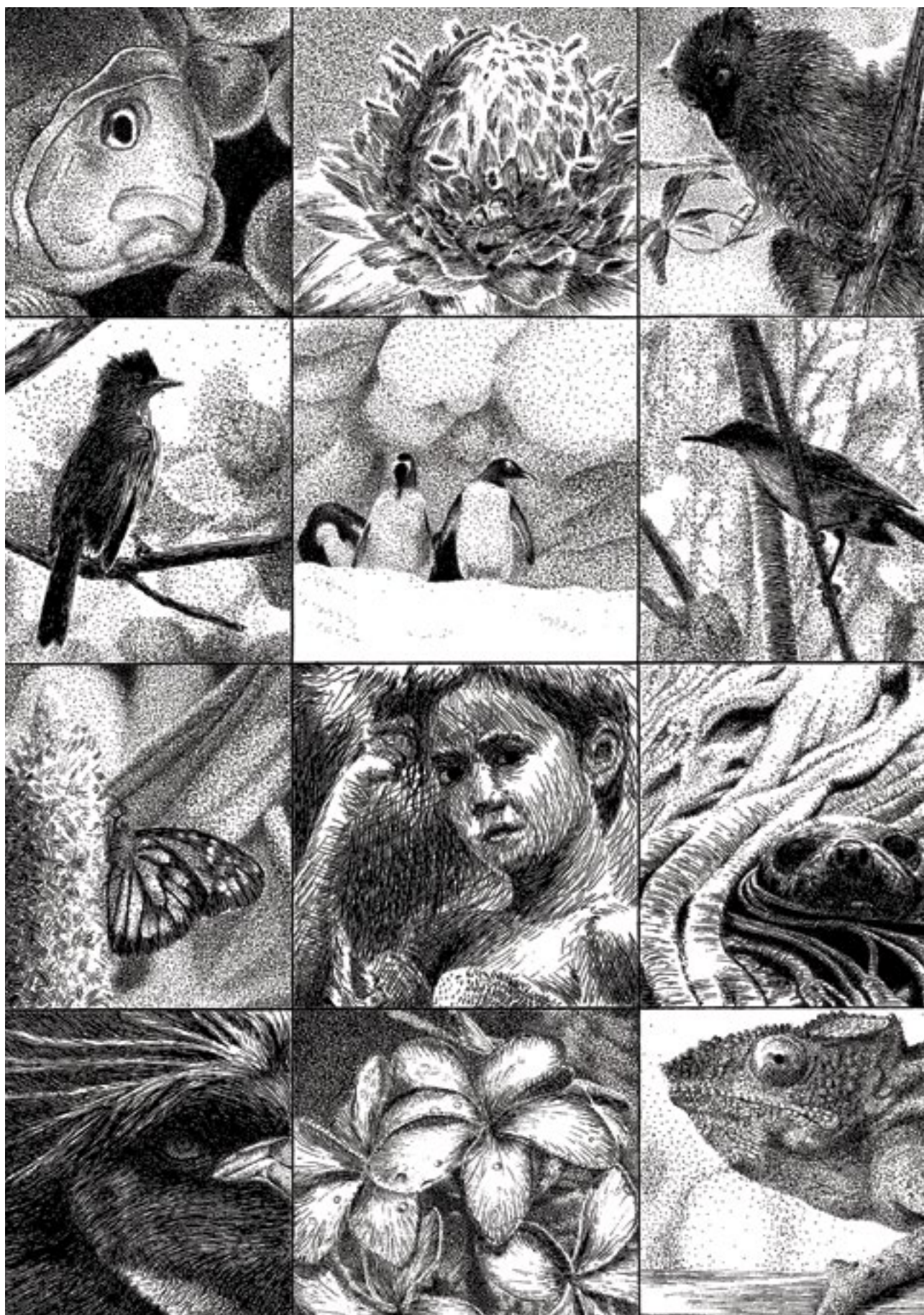


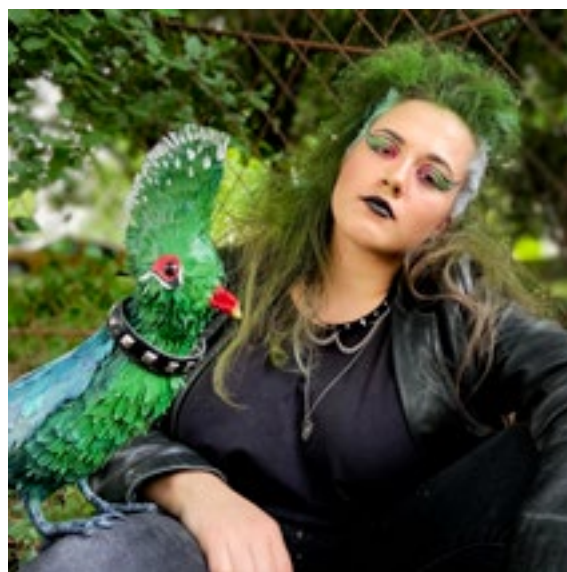
— Croquis



— Illustration traditionnelle









— Étude des bleus et de la liquidité

A photograph of a person's hands playing a video game on a PC. The person is holding a game controller and has a keyboard and mouse on the desk. Two monitors are visible in the background. The left monitor shows a character in a game, and the right monitor shows a game environment with a checkered floor and a character. A large blue circle is overlaid on the center of the image, containing the text "Et le jeu devient réalité!".

Et le jeu
devient
réalité !

JEU VIDÉO

Bordeaux - Montpellier - Nantes
Rennes - Toulouse

Titre RNCP niveau 6

Equivalent bac +3/4



Pour qui ?

Pour tous les fous de jeux vidéo qui adorent relever des défis techniques et se surpasser créativement.

La première année du cycle professionnel Jeu vidéo peut être intégrée sous réserve des conditions suivantes :

- Un bac ou titre équivalent de niveau 4 (toutes filières)
- L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation (niveau de codage et/ou de dessin minimum requis)

Pourquoi ?

Ce cursus proposé en 4 ans offre aux étudiants une vision globale des métiers du jeu vidéo. Il leur donne les atouts pour intégrer un secteur culturel en pleine croissance, dynamique et en recherche permanente de talents qualifiés et passionnés.

Parce qu'ils ont appris à développer une identité artistique singulière, les étudiants de l'ESMA sont en mesure de s'insérer dans l'industrie du jeu vidéo aussi bien au sein d'une équipe qu'en tant qu'indépendant. Parfaitement formés, ils deviennent des professionnels polyvalents du jeu vidéo, avec une ou des dominantes d'expertises techniques dans le Game Art ou le Gameplay Programmation.

Comment ?

- 1^{ère} et 2^e année : acquisition des fondamentaux
- 3^e année : approfondissement de la dominante de spécialisation
- 4^e année : réalisation du jeu de fin d'études jugé par des experts du domaine

Ces 4 années sont axées sur l'acquisition de compétences dans les 3 grandes familles de métiers : l'image, la technologie et le design (conception des mécaniques ludiques et narratives).

Immergés dans la réalité d'un studio, les étudiants développent leurs aptitudes individuelles (organisation, communication, compétences relationnelles, autonomie...) en gestion de projet et d'équipes.

- Des cours sur 2 semestres et un stage obligatoire de 8 semaines en fin de 2^e ou 3^e année
- Une pédagogie cohérente et construite de façon progressive et en transversalité, avec de nombreux projets pour mettre en application toutes les compétences travaillées durant les cours dès la première année
- Des conférences, workshops et masterclass pour créer son propre réseau et mûrir son projet professionnel au contact de créateurs renommés
- La 4^e et dernière année d'études est consacrée à la réalisation collective d'un jeu vidéo présenté devant un jury de professionnels internationaux et pour lequel chacun des membres de l'équipe apporte des compétences spécifiques liées à la dominante choisie en 3^e année



Abadi

ABADI est un platformer/puzzle qui se déroule dans la Perse antique. Deux frères vont demander l'immortalité au Dieu du Temps.

Ce dernier les met au défi et change leur corps en sable. Coopérez et exploitez les différentes propriétés du sable pour surmonter les épreuves qu'il vous a préparé.





— Charlène Ibos // Alexandre Lapostolle // Estelle Schweichler // Gauthier Vaillant



— Abadi





Le jeu vidéo un secteur à réinventer pour demain



Ces dernières années, il s'est développé de manière exponentielle et son univers s'est enrichi grâce aux innovations techniques permanentes et aux logiciels de plus en plus performants. C'est un monde en constante évolution qui demande une grande curiosité, mais aussi une soif d'apprendre et une furieuse envie de relever des défis.

Le cycle professionnel Jeu Vidéo de l'ESMA est une formation polyvalente permettant d'acquérir, en quatre ans, les compétences techniques et artistiques nécessaires pour devenir concepteur de jeux vidéo et de projets d'animation vidéoludique.

Nos équipes accompagnent nos étudiants dans la maîtrise des outils de création et dans le développement des compétences professionnelles nécessaires à l'élaboration de projets d'animation vidéoludique. Leur enseignement s'adapte en permanence aux besoins, aux usages et aux évolutions du secteur.

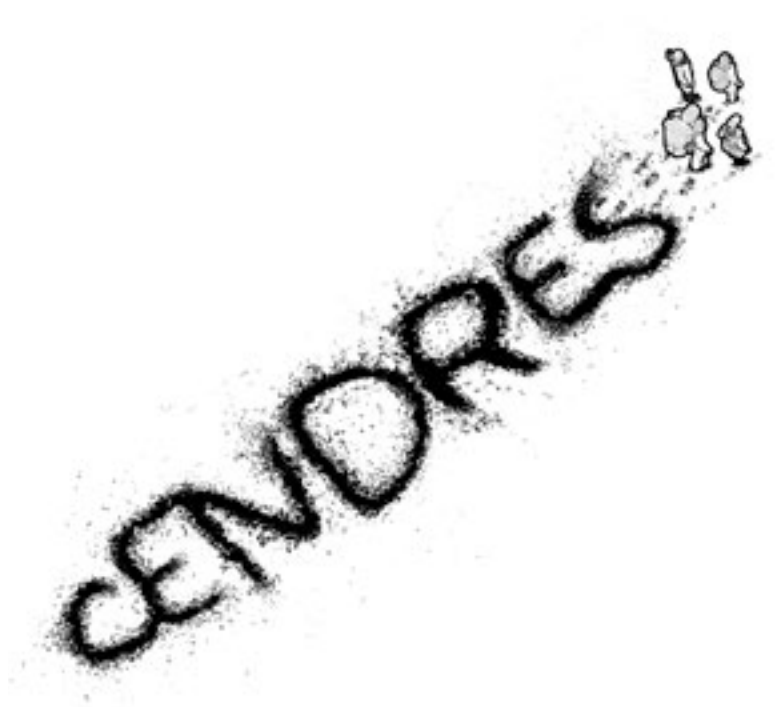
Les étudiants formés à l'ESMA sont reconnus par l'ensemble des acteurs de l'univers du jeu vidéo pour leur rigueur mais surtout pour leur polyvalence et leur capacité d'adaptation. Autant d'atouts recherchés par les studios de production !



Cendres

Cendres est un jeu de survie basé sur une narration immersive. Le monde a été ravagé par une catastrophe volcanique d'ampleur apocalyptique. Une partie de la population a réussi à survivre dans une superstructure, appelée le Dôme. La surface du globe est encore recouverte de cendres en suspension dans le ciel et sur la terre. 200 ans plus tard, un groupe de survivants, des exilés, vont se retrouver confrontés à la menace d'une nouvelle catastrophe. Sans autre espoir de survie, Petra, Zephyr, Alba et Maxwell vont entamer un voyage de retour vers l'endroit d'où ils ont été exilés : Le Dôme.





Tous nos moyens sont bons pour réussir...

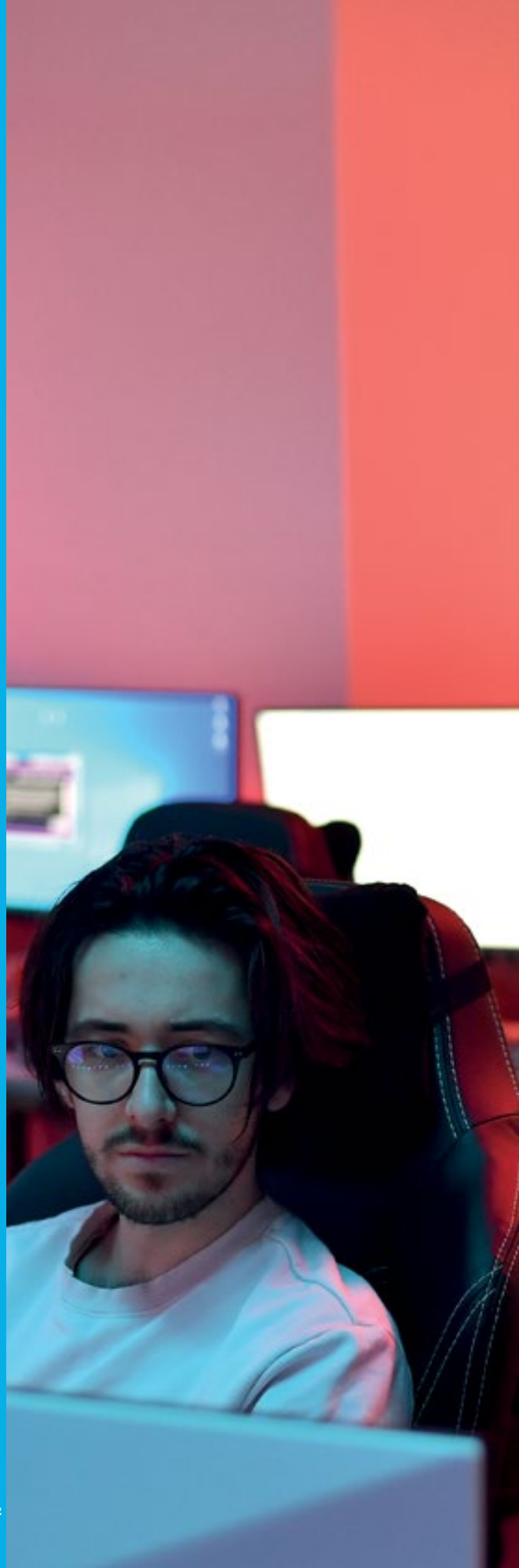


L'équipe pédagogique

du cycle Jeu vidéo de l'ESMA est constituée d'intervenants professionnels impliqués proposant un parcours cohérent et progressif.

Les équipements et logiciels

utilisés intensivement tout au long de la scolarité (logiciels de création, de programmation, moteurs de jeu, motion capture) sont ceux utilisés dans les studios professionnels. Ils permettent aux étudiants d'acquérir une parfaite maîtrise des outils utilisés dans l'industrie.







Core Defenders

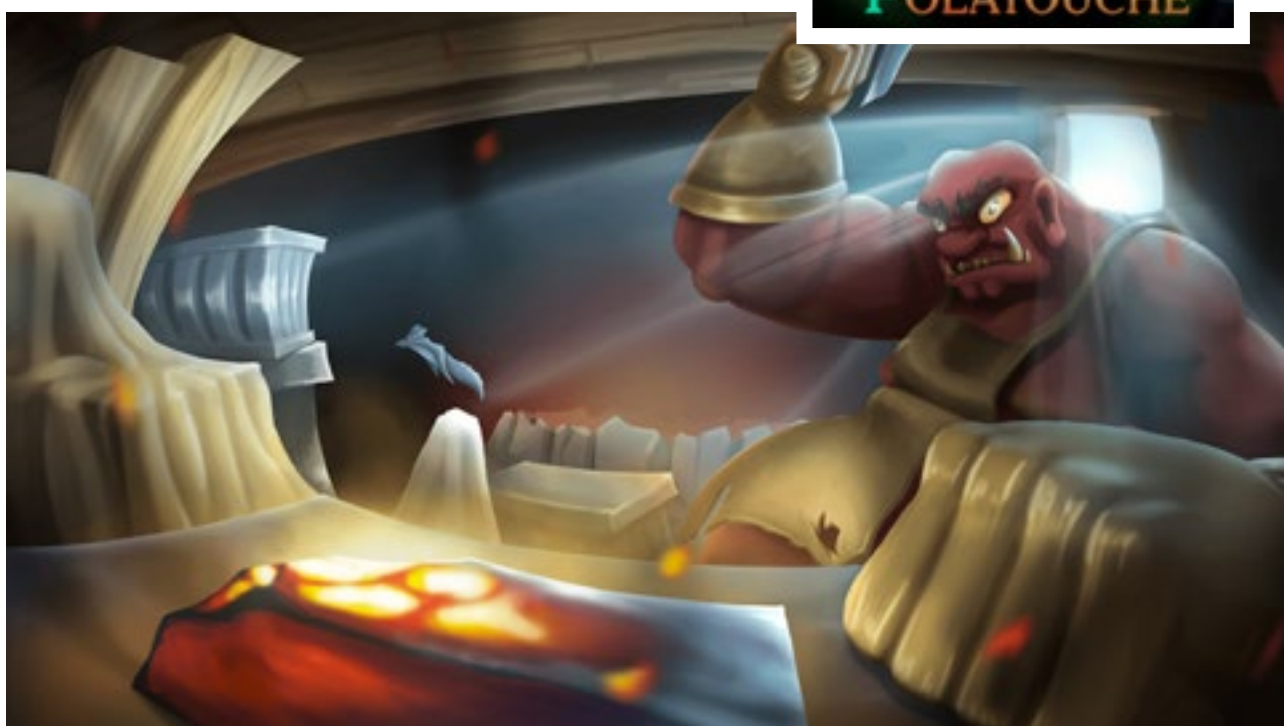
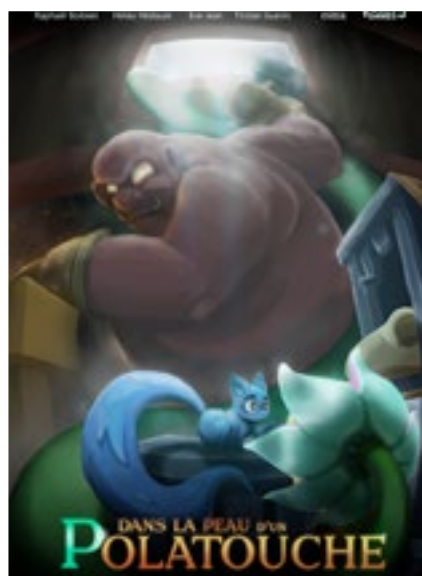


Nirvana

Un temple mystique aux multiples facettes, des salles sacrées aux cryptes oubliées, toutes liées par un mystérieux pouvoir de puissance divine... Au cours de votre quête, découvrez des artefacts perdus, combattez des créatures corrompues et rétablissez l'équilibre sacré.

Hugo ROCHE // Nathan GATEAU-REUZÉ // Mathieu ABADIE // Lucas COULOMBEL // Andreas VANMEERBECK // Ilona DUPREY // Noa AFFAGARD // Antonin COUZINET





— Polatouche

Un petit écureuil volant s'aventure dans la forêt à la recherche de nourriture. Il se réveille dans la gigantesque maison d'un ogre taxidermiste. Pour s'échapper, il doit faire preuve d'agilité et d'intelligence.

Rayan RIFAÏ // Lévi LUCINA
 Alexandre MARTIN // Héléna HEDOUIN // Tristan GUERIN // Danny BEGUE
 Eve JEAN // Raphael BOIBIEN





Et demain ?



À l'issue du cycle professionnel Jeu vidéo de l'ESMA, nos jeunes experts pourront intégrer un studio au titre de game designer, game artist, game play programmer, technical game designer, de tech artist ... ou exercer leurs talents en freelance entre autres.

Ils pourront ensuite évoluer vers des postes à responsabilités, tels que chef de projet, lead game designer ou encore directeur artistique. Une évolution naturelle et courante dans l'industrie du jeu vidéo, en France ou à l'international.

L'expertise complète, la flexibilité, l'adaptabilité et la polyvalence des étudiants du cycle Jeu vidéo sont très recherchées par les grands studios comme par ceux de plus petite taille.

Les futurs employeurs de nos étudiants sont :

- **Les grands studios de création de jeu vidéo :** Ubisoft, Dontnod Entertainment, Quantic Dream, Spiders, Ankama, Voodoo, Kylotonn, Arkane Studios, Focus Home Interactive, Larian Studios...
- **Les studios de taille plus modeste.**
- **Les éditeurs de jeux vidéo** et de jeux de société : fabricants de jouets et de jeux électroniques.
- **Les agences de communication, de publicité et de marketing, les agences de gamification.**
- **Les développeurs de « serious games ».**

Game Designer

(ou concepteur de jeu)

salarié ou indépendant



Le game designer est le véritable maître du jeu ! Son inventivité lui permet de créer le concept d'un jeu vidéo dans sa globalité. Il en invente les règles, les niveaux, les étapes, vérifie la jouabilité et s'assure que l'expérience de jeu est engageante et amusante pour les joueurs.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une bonne dose de créativité pour concevoir des idées de jeu innovantes et originales.
- Des compétences en narration afin de proposer des scénarios captivants et des univers immersifs.
- Un savoir-faire en design pour établir des mécanismes de jeu équilibrés et stimulants.
- Un sens du travail en équipe pour collaborer efficacement avec les programmeurs, artistes et autres membres du projet.
- Une capacité à intégrer les retours et commentaires des joueurs et de l'équipe de développement qui permettront d'améliorer et d'affiner le jeu en fonction des commentaires.





VFX Artist

salarié ou indépendant



Le VFX Artist en jeu vidéo crée des effets visuels immersifs qui enrichissent l'expérience des joueurs, comme les explosions, la fumée, les sorts magiques ou les éléments météorologiques. En utilisant des logiciels spécialisés, il conçoit et intègre ces effets en temps réel pour qu'ils soient parfaitement synchronisés avec l'action du jeu. Ce professionnel travaille dans des studios de développement de jeux vidéo, souvent en étroite collaboration avec les game designers et les développeurs, pour assurer que chaque effet contribue à l'ambiance et à la dynamique de l'univers du jeu.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Maîtriser des logiciels de VFX temps réel
- Posséder une grande créativité et la compréhension des dynamiques visuelles
- Savoir optimiser les effets pour les performances du jeu
- Disposer d'une capacité à résoudre des problèmes techniques
- Aimer travailler en équipe et savoir s'adapter
- Être passionné par les univers immersifs.



Programmeur Gameplay

salarié ou indépendant



Esprit vif, connaissances pointues et vision globale caractérisent le Gameplay programmer, acteur-clé dans la programmation des mécanismes de jeu. Le Gameplay programmer est le garant de la jouabilité du jeu vidéo et il s'assure que les interactions du joueur avec le jeu sont fluides et réactives.

Pour exercer ce métier, il faut :

- De solides compétences en programmation afin de coder les fonctionnalités de gameplay.
- Une connaissance des moteurs de jeu pour utiliser les outils et les moteurs de développement de jeux.
- Une analyse fine pour comprendre les mécaniques de jeu et les besoins des joueurs.
- Un esprit d'équipe car le travail se fait en collaboration avec des designers, des artistes et avec les autres programmeurs.
- Une bonne capacité à résoudre les problèmes de performance, identifier et corriger les bugs.





Animateur 3D

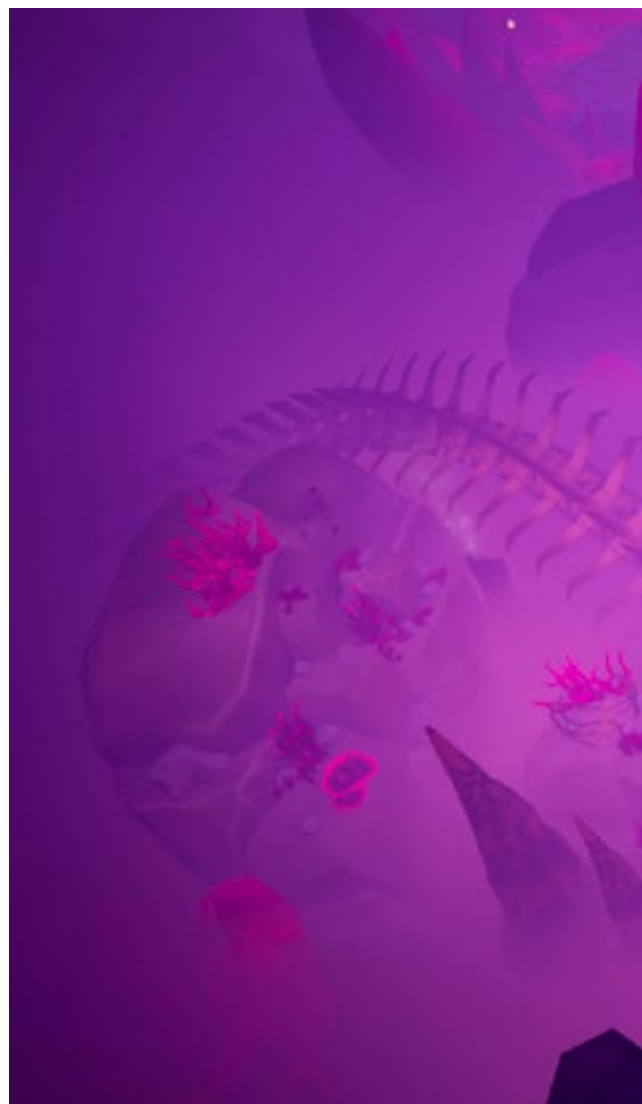
salarié ou indépendant



La qualité de l'animation, c'est son domaine ! Pour donner vie aux personnages, aux objets et aux environnements, l'animateur 3D doit veiller à créer des mouvements fluides et réalistes. Pour y parvenir, il travaille en étroite collaboration avec les concepteurs et les programmeurs.

Pour exercer ce métier, il faut :

- De belles compétences en animation afin de créer des mouvements expressifs et réalistes.
- Un grand sens de l'observation pour reproduire les mouvements et les comportements réels de manière convaincante.
- Une bonne connaissance des logiciels d'animation 3D et des moteurs de rendus en temps réel.
- Une capacité à travailler en collaboration avec une équipe pour s'adapter aux exigences du projet.
- Beaucoup de patience car l'animation 3D peut être un processus long et complexe...



— Heart Of The Abyss

Incarnez le Gardien de l'Océan. En tant que sentinelle et protecteur des fonds marins, vous devrez sauver les abysses du mal qui le ronge. Dans ce jeu d'action à l'univers fantastique, l'essentiel de votre mission sera d'affronter un crabe géant, corrompu par une matière visqueuse aux pouvoirs destructeurs.

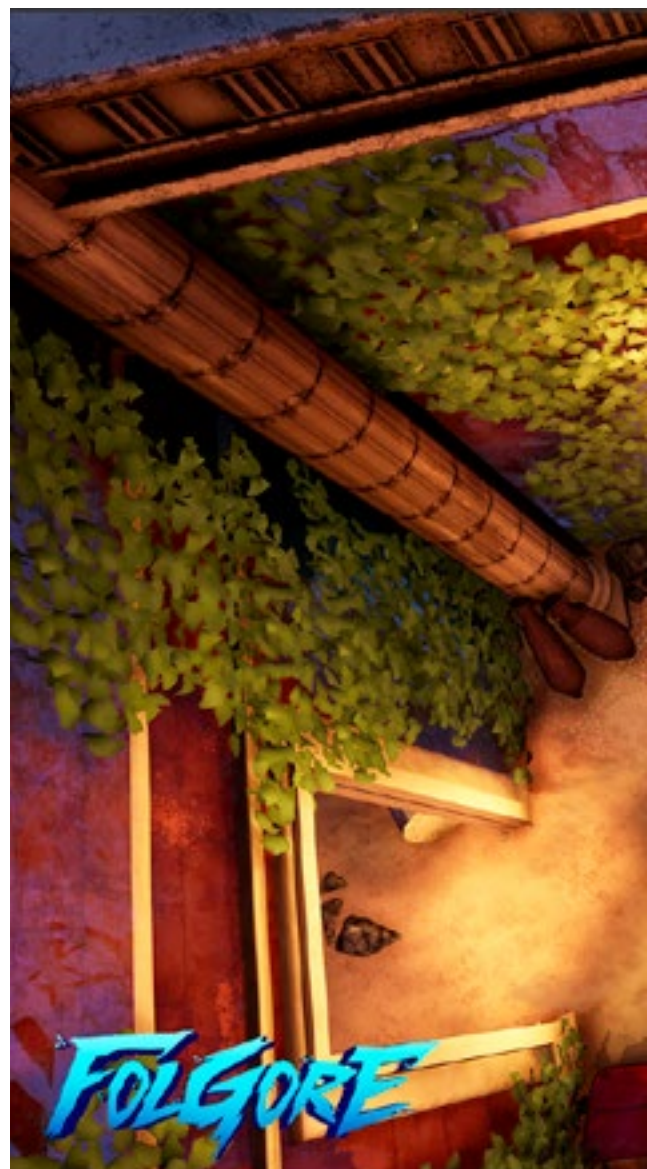
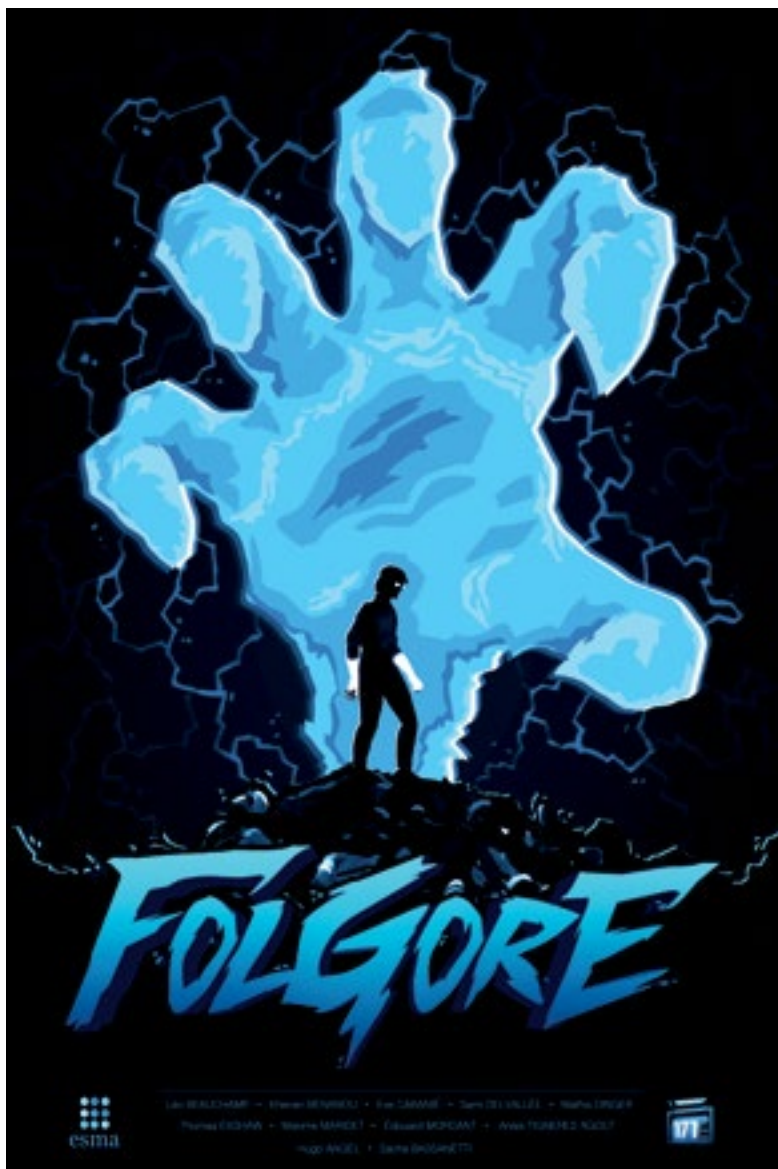




— Brieux Caquelin // Alexis Heng // Jonas Champoiral // Anaïs Biscaras // Corentin Habib // Mickaël Flaesch-Perreau // Romain Coutellier // Julien Pawlowski // Valentin Chevrier // Theo Clavel // Matei Pouzet



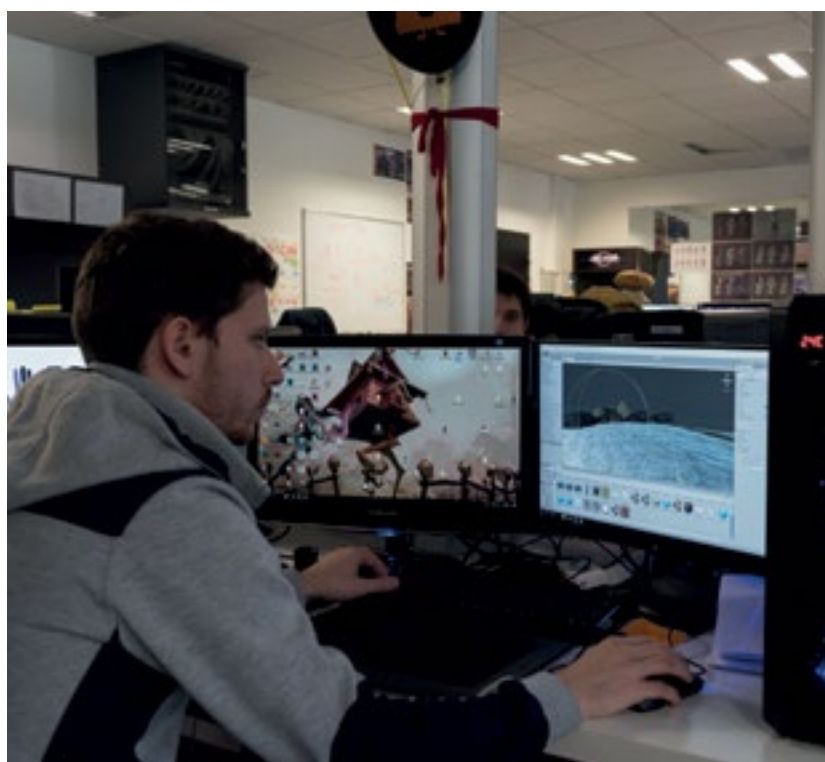




Folgore

Incarnez Giove Scadenza et, à l'aide de vos nouveaux pouvoirs, combattez la mafia Inferna afin de sauver votre fiancée kidnappée. Arrivez-vous à dompter le Folgore ?

Folgore est un jeu de combat inspiré des comics et se déroulant dans l'Italie des années 60. Le joueur peut attaquer en combinant des attaques de corps à corps et des pouvoirs électriques. Il peut également interagir avec son environnement pour se débarrasser des ennemis et progresser à travers les niveaux.





— Léo Beauchamp // Khenan Benanou // Eve Cabanié // Sami Delvallée // Mathis Dinger // Thomas Exshaw // Maxime Maridet
Edouard Mordant // Anaïs Tigner Agout // Hugo Angel // Sasha Bassanetti

Technical artist

salarié ou indépendant



Maillon essentiel dans la création d'un jeu vidéo, le Technical artist est un lien entre les artistes et les programmeurs. Il résout les problèmes techniques liés aux éléments artistiques du jeu, optimise les performances et facilite l'intégration des ressources dans le moteur du jeu.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Des compétences techniques pointues afin de comprendre les aspects artistiques et techniques du développement du jeu.
- Une grande créativité pour trouver des solutions innovantes aux défis techniques rencontrés.
- Un bon sens de la communication pour collaborer efficacement avec les artistes et les programmeurs.
- Une connaissance des moteurs de jeu pour une intégration fluide dans le jeu.
- Une forte capacité à apprendre pour suivre les avancées technologiques et les nouveaux outils du secteur.



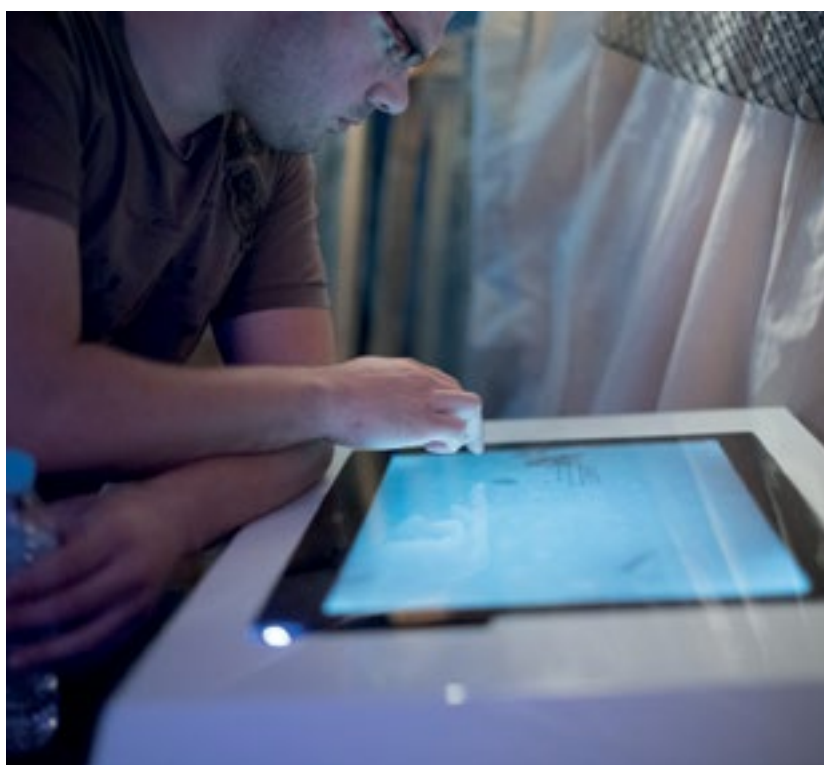


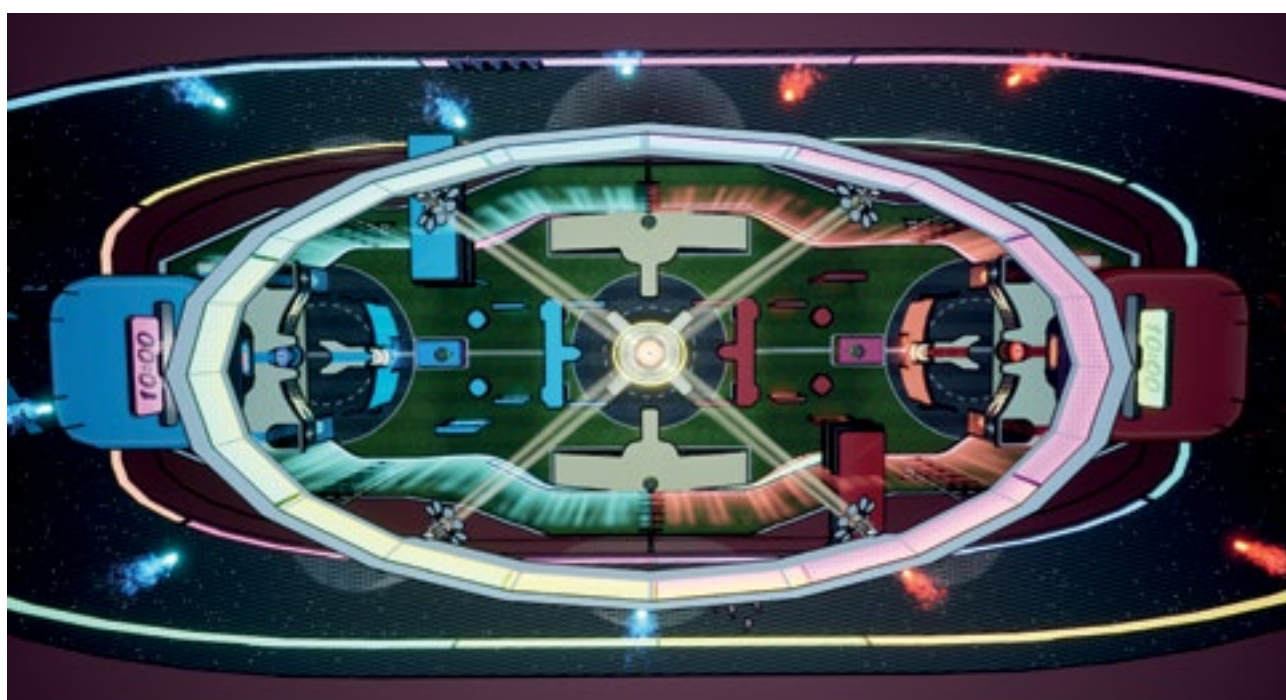


Mayhem League

Dans un univers rétro-futuriste, un jeu populaire fait trembler les stades : le "Mayhem League" ! Sur un terrain semé d'embûches, deux équipes de deux joueurs s'affrontent pour la possession de la balle qui leur donnera la victoire.

Mayhem League est un jeu PC qui recrée les conditions d'un jeu de sport fictif, en multijoueur et en ligne, se jouant avec deux équipes de deux joueurs. Celles-ci sont composées d'une Striker et d'un Smasher, le but est d'aller dans la zone adverse avec la balle pour marquer des points.





— Loïc Barbato // Andrea Michel // Quentin Jeune-Lapanouze // David Borie // Vincent Gauthier // Vincent Calledé
Antoine Douillet // Lucas Mazenc





Yann Regourd

ESMA Cycle Jeu Vidéo

VFX ARTIST,
a travaillé chez **TT GAMES** qui a réalisé
le jeu **Star Wars Lego**
The Skywalker Saga, et
travaille actuellement chez
BEHAVIOUR INTERACTIVE
à Montréal.

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

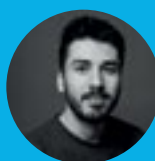
« Cette formation permet de donner l'opportunité aux étudiants de toucher à tout dans le processus de création d'un jeu vidéo, même si le game design reste au cœur des enseignements. Et même sans être spécialisé, c'est important de savoir comment l'ensemble fonctionne, pour mieux travailler avec les différents pôles d'un studio. Par exemple, à TT Games, il m'est arrivé plusieurs fois que l'on me fasse des compliments sur le fait que j'aie des bases sur l'ensemble des disciplines de production et sur ma capacité à être polyvalent. Ça m'a permis de me démarquer et ça a été un réel atout pour mon équipe. »

Promotion 2019

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

« La capacité d'adaptation que j'ai acquise à l'école m'a permis de m'intégrer rapidement à l'équipe Ubisoft, car j'avais déjà vu de près ou de loin un peu tous les domaines, en plus de ma spécialisation bien sûr. Et c'est quelque chose que le studio recherchait justement. Donc ça a matché parfaitement ! »

Promotion 2020



Pinho Dos Santos

ESMA Cycle Jeu Vidéo

TECHNICAL GAME DESIGNER
CHEZ UBISOFT ANNECY
(où il a effectué son stage
directement après l'obtention de
son diplôme avant de signer un
CDD puis un CDI)



ESMA : la puissance d'un réseau



Partenaires
Agences
Experts
Institutionnels
Professionnels
Studios

Le monde
de l'image
fait confiance
à l'ESMA
depuis plus
de 30 ans.

Reconnue par les professionnels du métier, l'ESMA a toujours su bien s'entourer et a mis en place des partenariats avec de grands noms du monde de l'image pour permettre à ses étudiants de bénéficier des meilleurs outils techniques dans le cadre de leur formation. Chaque année, le réseau de l'ESMA s'étoffe un peu plus pour recruter de nouveaux enseignants, faire connaître le contenu de ses formations et faciliter l'insertion de ses étudiants en multipliant les passerelles vers le monde professionnel.

Récompensés par Sony

En 2009, l'ESMA a obtenu le label IPAX (Imageworks Professional Academic Excellence), une récompense délivrée par l'un des géants du cinéma : les studios Sony Pictures Imageworks. Ce label correspond à des critères artistiques et pédagogiques très rigoureux, il n'a été attribué qu'à une vingtaine d'écoles ou d'universités dans le monde et en France, à seulement deux établissements - dont l'ESMA !

Grâce à l'obtention du label IPAX, l'ESMA a pu envoyer des professeurs et des étudiants se former chez Sony et se confronter aux exigences professionnelles et aux technologies les plus pointues dans ce domaine.

Soutenus par Pixar

Depuis plusieurs années, l'ESMA met à disposition de ses étudiants le logiciel de rendu Pixar's RenderMan. Grâce à un partenariat avec le concepteur du logiciel, le célèbre studio Pixar, l'école bénéficie d'un support privilégié régulier tout au long de l'année. Les équipes de Pixar se rendent disponibles pour nos étudiants et, last but not least, le célèbre studio américain présente désormais les films des étudiants de l'ESMA lors de ses conférences aux quatre coins du monde.

Adhérent au RECA

L'ESMA appartient au RECA - Réseau des Écoles françaises de Cinéma d'Animation - qui a pour objectif d'apporter une information fiable et lisible à celles et ceux souhaitant intégrer une formation en animation.

The Rookies

The Rookies est un concours reconnu dans l'industrie de l'animation et des effets spéciaux. Elle classe les écoles qui ont postulées et récompense les travaux les plus créatifs des étudiants, leur permettant de se démarquer sur le marché. L'ESMA est mise en lumière par The Rookies et intègre chaque année ses classements.

Partenaires

RENDERMAN



VICON

ARRI®



AUTODESK

YETI

Houdini
3D ANIMATION TOOLS



PROGISS
3DVF.FR

Avis de pros



Shelley Page

Key Talent and Artist Liaison - Locksmith Animation

« Je me sens flattée d'être associée aux travaux de cette école merveilleuse depuis tant d'années, et quand j'en parle à mes collègues chez Dreamworks Animation, je leur dis souvent que l'ESMA est l'une des deux meilleures écoles, pas juste en France, mais dans le monde. »



Dylan Sisson

Technical Marketing Specialist Pixar

« L'ESMA est une école fantastique, l'animation et les effets spéciaux réalisés par les étudiants sont remarquables à tous points de vue. Je suis toujours impatient de découvrir les nouveaux projets. »



Kristof Serrand

Directeur d'animation Netflix Europe

De jeunes membres de jury assis juste derrière moi dans la salle de projection se sont exclamés en visionnant l'un des films [des étudiants de l'ESMA] : « ce n'est pas vrai, les étudiants sont meilleurs que nous ! » Kristof Serrand, ancien directeur de l'Animation chez Dreamworks, qui œuvre aujourd'hui pour les studios Netflix



Jason Figliozzi

Animation Director - Netflix

« Pour se préparer au monde professionnel, les étudiants de l'ESMA apprennent l'importance du travail en équipe et la notion de date butoir. Ils travaillent avec des professeurs passionnés et talentueux sur la production de projets d'animation ambitieux. »

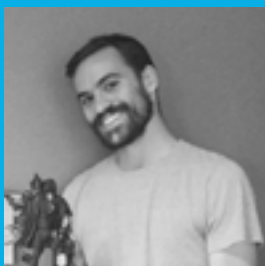


Erik Smitt

Director of Creative Production – Skydance (ex Director of Photography – Pixar Animations Studios)

Cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux

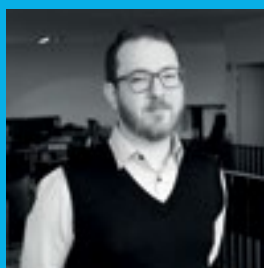
L'ESMA bénéficie d'une très solide formation en cinéma d'animation et c'est vraiment ce que l'on recherche. Cela permet d'avoir des étudiants spécialisés, très concentrés sur leur carrière. Les étudiants sont passionnés et hyper motivés par ce qu'ils font.



Mathieu Monsauret

Product manager chez Crytek

« C'est ce que l'on cherche en tant que studio, des gens employables, capables d'avoir de la réflexion et de se poser les bonnes questions en production. Et les étudiants de l'ESMA n'ont pas à rougir face à leurs futurs collègues. »



Édouard Imbert

*Associate Combat Design Lead
chez Larian Studios*

A notamment travaillé sur Baldur's Gates 3, mais aussi Divinity Original Sin 2 ou encore Eden : Renaissance

« J'ai mon petit chouchou parmi les jeux que j'ai pu tester, mais ils étaient tous formidables, il y a vraiment un bon niveau général. Lorsque je discutais avec les étudiants, je sentais bien qu'ils savaient de quoi ils parlaient, ils ont une bonne connaissance de leur domaine et sont très enthousiastes. »



Emmanuel Forsans

Président de l'AFJV

« Cela fait plusieurs années que je participe aux jurys de fin d'études de la formation Jeu Vidéo, et je constate que le niveau s'améliore constamment. C'est aujourd'hui digne d'une production professionnelle, et c'est d'autant plus impressionnant qu'ils n'ont que quelques mois pour développer leur jeu. »



Hervé Bonin

Directeur du studio Nameless XIII

« On sent tout de suite une belle connexion entre l'équipe pédagogique et les étudiants. C'est le terreau de belles créations de projets. Je suis à chaque fois émerveillé de voir des étudiants sortir des jeux de cette qualité en un temps aussi court ! »

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 votre ?



Bordeaux

Lyon

Montpellier

Nantes

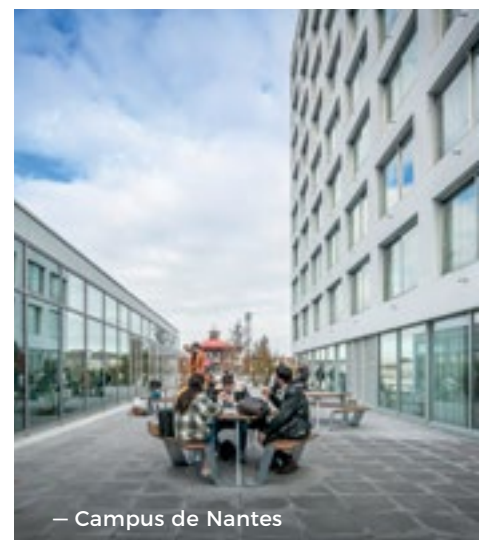
Rennes

Toulouse

Montréal



— Campus de Rennes



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 7 campus



En France et au Québec. 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 Bordeaux

- **Prépa Entertainment** (en version francophone et anglophone)
- **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)

ESMA Montpellier

- **Prépa Entertainment** (en version francophone et anglophone)
- **Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux** (en version francophone et anglophone)
- **Jeu Vidéo**
- **Prépa Design** (voir la brochure « ESMA Design »)
- **Illustration Concept Art** (voir la brochure « ESMA Design »)
- **Design Graphique Plurimédia** (voir la brochure « ESMA Design »)
- **Architecture d'intérieur** (voir la brochure « ESMA Design »)

ESMA Toulouse

- **Prépa Entertainment**
- **Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux**
- **Jeu Vidéo**
- **Prépa Design** (voir la brochure « ESMA Design »)
- **Design Graphique Plurimédia** (voir la brochure « ESMA Design »)

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 Montréal

- **Mise À Niveau Artistique**
- **Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux** (Cycle spécifique au Québec en six quadrimestres)

À vous de voir !

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



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 jeu vidéo, d'animation 3D, d'effets spéciaux ou toutes autres spécialités artistiques.

Les classes préparatoires artistiques (comme l'année préparatoire Entertainment 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 de 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 Cinéma d'Animation ou du Jeu Vidéo ?

L'anglais est un outil indispensable dans votre futur métier. Vous serez en contact direct avec des professionnels du monde entier tout au long de votre carrière professionnelle. Nombreux sont les étudiants qui, dès la sortie de l'école sont embauchés dans des studios du monde entier : Angleterre, Canada, Espagne, Allemagne, Nouvelle-Zélande....

A l'ESMA, l'apprentissage de l'anglais est une matière que l'on retrouve tout au long de vos 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 Entertainment 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 entertainment 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 parcourcup ?

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 2e année du Cycle professionnel Animation 3D par exemple) : 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.

Je souhaite entrer en prépa Entertainment 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 des industries créatives. La prépa entertainment est destinée particulièrement à ces élèves, qui veulent acquérir des bases solides en dessin, développer leur créativité et leur culture 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.



Comment choisir son école d'Animation 3D ou de jeu vidéo ?

Plusieurs éléments sont à prendre en compte pour bien choisir son école :

La qualité et la quantité de productions réalisées par les étudiants donnent un aperçu de la formation. Allez découvrir les productions de nos étudiants sur notre chaine youtube « ESMA movies ».

Le même nombre d'années d'études conduit parfois à des validations (si validation il y a) très différentes allant d'un titre de niveau 5 à un titre de niveau 7 (bac+2 à bac+5).

Attention également aux nombres d'années d'études : certaines écoles ont des cycles en 5 ans mais avec une année préparatoire en plus à prévoir soit 6 ans de cursus.

Et d'autres écoles tiennent des discours ambigus en annonçant par exemple qu'une année préparatoire pour faire de l'animation 3D n'est pas obligatoire mais vont vous proposer quand même des formations en 5 ans. Soyez vigilants !

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 / Prices

2026 - 2027

Notre établissement vous propose d'échelonner le paiement de vos frais de scolarité jusqu'à 8 mensualités sans coûts supplémentaires.

For international students in the English-speaking section, the remaining tuition balance can be paid in 3 installments without additional fees

Cycle

ENTERTAINMENT

	Frais de scolarité	Arrhes
Prépa Entertainment	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Animation 3D & Effets Spéciaux	7 980 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Jeu Vidéo	6 680 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Illustration Concept Art	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes

Training in English	Price	Deposit
Entertainment Preparatory class (Propaedeutic year)	6 380 € including a 700€ deposit	
CG Animation and Special Effects - Master Degree	7 980 € including a 700€ deposit	
Msc Producer & Entertainment Manager	27 200 € including a 800€ deposit (french students) Or 3 000€ deposit (international students)	

ARTS APPLIQUÉS

Prépa Design	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Design Graphique années 1 & 2	6 580 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Design Graphique année 3	6 680 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Architecture d'Intérieur années 2 & 3	6 580 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Architecture d'Intérieur année 4 & 5	4 290 €	dont 700€ d'Arrhes

Frais de gestion / Registration fee

En plus des frais de scolarité s'ajoutent des frais de gestion de 200€ pour les formations en Français et 500€ pour les formations en Anglais. Il est également possible de payer ces frais en plusieurs versements.

In addition there is a registration fee of €200 and €500 for English training. It is also possible to pay these fees in several installments.

*Les arrhes versées lors de l'inscription sont encaissées et remboursées uniquement en cas d'échec au bac sous réserve que votre établissement en soit informé sous 5 jours ouvrés.

The deposit paid during registration is cashed and refundable only in case of failure to pass the baccalaureate

ART IS
SERIOUS

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
Auzerville-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 Andr e
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

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**

