

Livret des formations Entertainment

- Prépa Entertainment
- Cycle Professionnel
Cinéma d'Animation 3D
& Effets Spéciaux
- Cycle Professionnel Jeu Vidéo

Édition octobre 2024



SOMMAIRE

Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux	P.5
Cursus Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux	P.6
Année 1 : Prépa Entertainment	P.7
Années 2 & 3 : Acquisition et approfondissement des fondamentaux	P.8
Année 4 : Année de spécialisation	P.9
Année 5 : Année professionnalisante et diplômante	P.10
Débouchés Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux	P.11
Admission Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux	P.12
Cycle Professionnel Jeu Vidéo	P.14
Cursus Jeu Vidéo	P.15
Années 1 & 2 : Acquisition des fondamentaux	P.16
Année 3 : Approfondissement et spécialisation	P.17
Année 4 : Professionnalisation et diplôme	P.18
Débouchés Jeu Vidéo	P.19
Admission Jeu Vidéo	P.20
Tarifs	P.21
Financements et aides	P.22



FORMATION

Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux



Bordeaux – Lyon
Montpellier - Nantes
Rennes – Toulouse



5 ans dont
une année préparatoire



Statut étudiant,
en formation initiale



Temps plein
en présentiel



Titre RNCP Niveau 7
(Équivalent Bac+5)



Enseignements en français
dans toutes les villes /
en anglais à Bordeaux, Lyon
et Montpellier



Bac minimum



Stages : d'une durée totale
de 8 semaines en fin
de 3^e et/ou 4^e année

Le Cycle professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux de l'ESMA a pour vocation, en 5 ans (année préparatoire comprise), de former les étudiants pour devenir des experts en conception et réalisation de films d'animation. Nos équipes pédagogiques les accompagnent dans l'acquisition des outils de création et dans le développement de leurs compétences artistiques et techniques, nécessaires à l'élaboration de projets d'animation.

À l'issue du cycle, ils auront toutes les compétences requises pour intégrer des studios d'animation, d'effets spéciaux, de jeux vidéo ou de publicité.

La formation est validée par le titre RNCP 37415 **Expert en conception et réalisation - Animation 3D et Effets Spéciaux**, de niveau 7 (équivalent Bac+5), enregistrée le 27/03/2023.

Objectifs

Acquérir une polyvalence et une expertise de l'ensemble du pipeline de production :

- Concevoir le développement artistique d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux (pré-production)
- Organiser la production d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux
- Piloter la fabrication d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement alterne cours théoriques et pratiques (ateliers, workshops, masterclass). C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

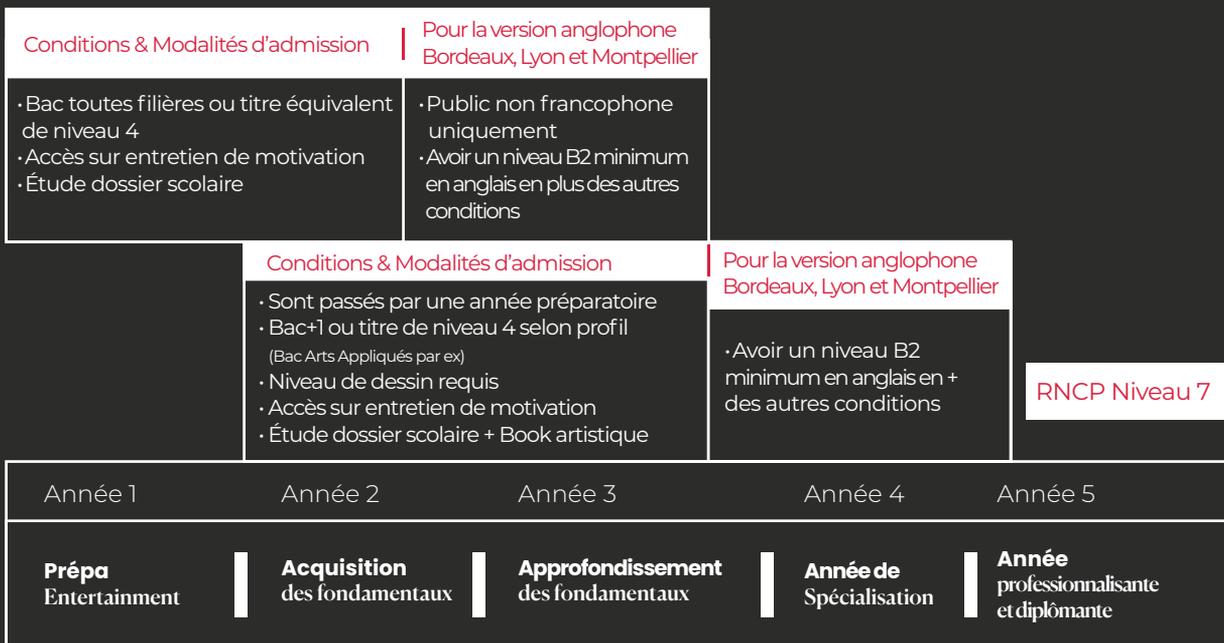
Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le

suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

Les équipements et logiciels mis à disposition des étudiants et utilisés intensivement tout au long de la scolarité leur permettent une parfaite maîtrise des outils utilisés dans l'industrie.



CURSUS



Conditions d'obtention de la certification

Le parcours de formation est validé par la certification professionnelle RNCP 37415 - Expert en conception et réalisation - Animation 3D et Effets Spéciaux (niveau 7), enregistrée au répertoire national des certifications professionnelles, par décision du directeur général de France compétences en date du 27/03/2023.

Certificateurs : ETPA-Écoles Créatives, Écoles Créatives Montpellier, Écoles Créatives Nantes, Écoles Créatives Lyon – Bordeaux, Écoles Créatives Rennes.

La validation peut être partielle (remise d'un certificat de compétences par bloc obtenu). Plus d'informations sur le site France compétences : RNCP 37415 - Expert en conception et réalisation - Animation 3D et Effets Spéciaux.

La certification est obtenue par la validation des 3 blocs de compétences :

BLOC 1 : Concevoir le développement artistique d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux (pré-production)

BLOC 2 : Organiser la production d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux

BLOC 3 : Piloter la fabrication d'un film d'animation 3D et/ou à effets spéciaux

La certification est aussi accessible par la VAE.



>Année 1

Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

Prépa Entertainment

+750h
d'enseignement :

cours, ateliers, workshops
De septembre à fin mai

ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Arts visuels
- Ateliers spécifiques : séquençage d'images, photographie, design graphique, volume, PAO
- Communication et techniques d'expression
- Couleurs et textures
- Expérimentation graphique et plastique
- Pratiques du dessin : dessin d'observation, anatomie et mouvement, dessin analytique et technique, dessin d'intention et de narration

Ce programme est complété par des conférences, des sorties pédagogiques, des workshops dans l'année...

DESCRIPTION

Passerelle entre un baccalauréat et les formations aux métiers du Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux et du Jeu Vidéo, la prépa Entertainment est destinée à ceux qui souhaitent évoluer dans l'industrie de l'Entertainment (Animation 3D et effets spéciaux, jeu vidéo, concept art...). Elle est intégrée au cycle professionnel en cinéma d'animation 3D & effets spéciaux.

OBJECTIFS

- **Enrichir sa culture générale et artistique, et développer sa pratique et son univers créatifs**
- **Acquérir les bases techniques et créatives via la pratique du dessin**
- **Développer un regard critique et une capacité d'analyse**
- **Acquérir une méthodologie de travail, de recherche et de création**
- **Acquérir les compétences pour développer des univers graphiques, plastiques, personnels**

Acquisition & approfondissement des fondamentaux

+750h
par année
d'enseignement :
cours, ateliers,
workshops
De septembre à juin

ENSEIGNEMENTS

- Analyse filmique
- Anglais
- Animation 3D
- Compositing
- Concept art
- Dessin-anatomie
- Dessin-Illustration
- Écriture de scénario
- Lighting / rendu
- Modélisation
- Rigging
- Storyboard
- Techniques numériques 2D

Ce programme est complété par des conférences, des sorties pédagogiques, des workshops dans l'année...

DESCRIPTION

Les étudiants acquièrent en 2e et en 3e année les apprentissages fondamentaux leur permettant d'appréhender l'intégralité de la chaîne de production du cinéma d'animation 3D & effets spéciaux et la maîtrise des outils.

OBJECTIFS

- S'approprier les outils et logiciels informatiques 3D
 - Maîtriser les techniques de bases du dessin notamment les formes, les volumes
 - Développer son sens de l'observation et gagner en finesse et justesse de représentation
 - Établir des process de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et référencement
 - Se perfectionner en points de vue, cadrage, perspectives, volumes, éclairage
 - Acquérir les compétences pour modéliser des environnements, objets, décors et pour le traitement de l'image
-
- Maîtriser les étapes de production d'images animées en 3D et les différents enjeux afin d'avoir une vision globale de son environnement
 - Maîtriser les compétences suffisantes pour des postes généralistes avant de choisir une spécialisation
 - Préparer un portfolio, une bande démo (demoreel) pour la recherche de stage

ANNÉE 2

ANNÉE 3

Année de spécialisation

+750h
d'enseignement :

**cours, ateliers,
workshops**

De septembre à juin

Le volume de cours
est variable en fonction du choix de
dominantes et d'options.

ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Concept art
- Écriture de scénario
- Masterclass
- Projets de réalisation
- Storyboard
- Workshop expert animation 3D
- Workshop expert compositing
- Workshop expert lighting
- Workshop expert rendu
- Workshop expert rigging
- Workshop expert sculpt / modélisation
- Workshop expert effets spéciaux (FX)

DESCRIPTION

Lors de cette 4e année, les étudiants choisissent les modules qui vont leur permettre de se spécialiser sur une ou plusieurs étapes de la chaîne de production. Les étudiants choisissent des dominantes et options parmi les disciplines techniques proposées.

Les occasions de mettre en pratique leurs compétences techniques, artistiques et organisationnelles et leur autonomie sont également renforcées, à travers une 1re réalisation en groupe et la pré-production du film de fin d'études.

OBJECTIFS

- **Atteindre un niveau d'expertise poussé dans les spécialités choisies**
- **Expérimenter le pipeline de production pour la réalisation d'une séquence animée**
- **Développer ses compétences de direction artistique et de réalisation (notamment à travers la réalisation d'une séquence animée et la préparation d'un film de fin d'études)**
- **Être apte, techniquement et humainement, à intégrer un groupe de travail et développer ses soft skills (compétences comportementales)**
- **Affiner son projet professionnel en se positionnant parmi les spécialités pour la réalisation du film de fin d'études**
- **Etoffer sa bande démo (demoreel)**

>Année 5

Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

Année professionnalisante et diplômante

+2200h
de suivi de production
des films et Masterclass
thématiques

Réalisation du film
de fin d'année
De septembre à fin juillet

DESCRIPTION

Dans la continuité du travail entamé en fin de 4^e année, la 5^e année est entièrement consacrée à la réalisation, en groupe, d'un court métrage d'animation, présenté devant un jury de professionnels internationaux. Ce projet leur permet de mettre en pratique les compétences acquises dans le cadre de leur formation. Ils sont accompagnés et supervisés, tout au long de ce projet titanesque, par l'équipe pédagogique, constituée d'enseignants et d'intervenants extérieurs, référents dans leur domaine.

La projection et le jury final sont suivis d'un job fair durant lequel les étudiants rencontrent les professionnels du cinéma d'animation et des effets spéciaux, leur offrant l'opportunité de se faire connaître, de se constituer un réseau et d'intégrer le monde de l'industrie de l'Entertainment.

Les films de fin d'études de l'école sont proposés par l'école dans de nombreux festivals dont les plus prestigieux : Annecy, le Siggraph, l'ITFS, Palm Springs, International ShortFest...

TEMPS FORTS DE L'ANNÉE

- Réalisation du projet de fin d'études en équipe
- Direction artistique (musique, doublage)
- Rencontre avec les professionnels et anciens étudiants
- Simulations professionnelles (Reviews – coaching en anglais)
- Grand jury
- Job fair

ÉVALUATIONS & VALIDATION DE LA CERTIFICATION

- Contrôle continu : évaluation en continu des avancées du film en conditions professionnelles (Reviews).
- Évaluations certificatives : mises en situation professionnelles et projection devant un jury professionnel et un public des films de fin d'études.

Débouchés



>Métiers préparés

La formation Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux, donne accès à des métiers de l'animation 3D et effets spéciaux à responsabilité :

POSTES D'EXPERTS	POSTES D'ENCADREMENT
Animateur 3D, Rendering Artist, Rigging Artist, Modeleur, Compositing artist, Lighting Artist, 3D Artist, Concept Artist, Character designer, FX Artist, CFX Artist, Groomer Artist, Graphiste 3D.	Lead, Technical Director (TD), Superviseur, CG Superviseur, Directeur artistique, Chef de projet, Réalisateur, Chef de studio 3D.

Nos diplômés prennent rapidement des postes de responsables grâce à leur connaissance et à leur maîtrise globale de la chaîne de production et à leur expertise dans un ou deux domaines de spécialisation.

>Domaines

Les postes ciblés s'exercent dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel, du jeu vidéo, de la publicité, dans des entreprises produisant des produits audiovisuels intégrant des images numériques :

- Studios d'animation réalisant des films d'animation pour le cinéma ou la télévision : long métrage et court-métrage, séries télévisées.
- Sociétés de post-production chargées de la réalisation des effets spéciaux des films, des publicités animées, des habillages de chaînes télévisées

- Studios de création de jeux vidéo pour la production des univers graphiques et des animations
- Studios de création d'images de synthèses dans les domaines industriel, architectural, scientifique, médical et autres
- Agences de publicité

Nos alumni exercent :

- en tant que salarié dans de gros studios, le plus souvent à dimension internationale
- ou encore en tant qu'indépendant, fondateur/dirigeant de studio de production ou encore free-lance en tant qu'expert dans un domaine particulier (rigging, animation, compositing, modeling, fx, rendu...)

ADMISSION



PRÉREQUIS

Année préparatoire Entertainment (Année 1)

- Bac ou titre équivalent de niveau 4
- Coursus en anglais : niveau B2 minimum en anglais + être non francophone

Passerelle possible en Année 2

- Bac +1 ou titre de niveau 4 spécialisé en arts appliqués
- Coursus en anglais : niveau B2 minimum en anglais + être non francophone

MODALITÉS & DÉLAIS D'ACCÈS

Candidature toute l'année

Prochaines rentrées : Septembre – Octobre 2025

Inscription en ligne sur notre site : esma-artistique.com, espace "Candidater"



Accès année préparatoire Entertainment (année 1)

- Étude du dossier scolaire
- Entretien de motivation

Accès en année 2

- Étude du dossier scolaire
- Entretien de motivation
- Évaluation d'un portfolio artistique témoignant d'une culture de l'image, d'un univers personnel et de solides bases en dessin

Confirmation de l'admission sous 48h après l'entretien

Le candidat a 2 semaines pour valider son inscription

Accessibilité aux personnes handicapées

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation de handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion. Tous nos campus respectent les normes PMR. Les candidats et étudiants peuvent contacter nos référents Handicap en leur adressant un mail : accessibilite@esma-artistique.com

FORMATION

Cycle Professionnel JEU VIDEO



Bordeaux – Montpellier
Nantes - Rennes – Toulouse



4 ans



Statut étudiant, en formation initiale



Temps plein en présentiel



Titre RNCP Niveau 6
(Équivalent Bac+3/4)



Enseignements en français



Bac minimum



Stages : d'une durée totale
de 8 semaines en fin
de 2^e et/ou 3^e année

Le cycle professionnel Jeu vidéo est une formation polyvalente permettant d'acquérir, en 4 ans, les compétences techniques et artistiques nécessaires pour devenir concepteur de jeux vidéo et de contenus multimédia interactifs.

Nos équipes pédagogiques accompagnent les étudiants dans l'acquisition des outils de création et dans le développement des compétences professionnelles nécessaires à l'élaboration de projets d'animation vidéoludique.

Les étudiants formés à l'ESMA sont reconnus pour leur rigueur et leur sens de l'esthétisme qui leur ouvrent les portes des studios de jeux vidéo, d'animation, d'effets spéciaux, ou encore de publicité.

La formation est validée par le titre RNCP38806 - **Concepteur de jeux vidéo - Game Designer**, de niveau 6, enregistrée le 27/03/2024.

Objectifs

Acquérir une polyvalence et une expertise de l'ensemble du pipeline de production :

- Proposer un concept de jeu à un commanditaire
- Concevoir et prototyper un jeu
- Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo
- Contrôler la qualité de l'expérience joueur
- (Option Game Art) : Réaliser les éléments graphiques d'un jeu
- (Option Programmation gameplay) : Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance d'enseignements théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

L'équipe est constituée d'intervenants professionnels, impliqués sur un parcours pédagogique cohérent et

progressif, dans le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

Les équipements et logiciels mis à disposition des étudiants et utilisés intensivement tout au long de la scolarité, leur permettent d'acquérir une parfaite maîtrise des outils utilisés dans l'industrie.



CURSUS

Conditions & Modalités d'admission

- Bac toutes filières ou titre équivalent de niveau 4 (Niveau de dessin ou de codage minimum requis)
- Étude dossier scolaire, entretien de motivation et présentation d'un book personnel artistique et/ou technique

RNCP Niveau 6

Année 1

Année 2

Année 3

Année 4

Acquisition
des fondamentaux

Approfondissement
des fondamentaux

Approfondissement
& spécialisation

Réalisation
des jeux de fin d'étude

Conditions d'obtention de la certification

Le parcours de formation est validé par la certification professionnelle RNCP38806 - Concepteur de jeux vidéo - Games Designer (niveau 6), enregistrée au répertoire national des certifications professionnelles, par décision du 27/03/2024.

Certificateurs : ETPA-Écoles Créatives, Écoles Créatives Montpellier, Écoles Créatives Rennes.

La validation peut être partielle (remise d'un certificat de compétences par bloc obtenu). Détail des compétences et des modalités d'évaluation sur le site France compétences : RNCP38806 - Concepteur de jeux vidéo.

La certification professionnelle est obtenue par la validation des blocs de compétences 1 à 4 + 1 bloc optionnel 5 ou 6 :

BLOC 1 : Proposer un concept de jeu à un commanditaire

BLOC 2 : Concevoir et prototyper un jeu

BLOC 3 : Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo

BLOC 4 : Contrôler la qualité de l'expérience joueur

BLOC 5 : (option Game Art) : Réaliser les éléments graphiques d'un jeu

OU

BLOC 6 : (option Programmation gameplay) : Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu

La certification est aussi accessible par la VAE.



Acquisition des fondamentaux

+ **750h**
par année
d'enseignement :
cours, ateliers,
workshops
De septembre à juin

ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Animation 2D
- Concept Art
- Construction d'un parcours d'autonomisation et de professionnalisation
- Culture de l'image
- Dessin
- Fondamentaux du Game Design
- Game Design
- Infographie 2D & 3D
- Laboratoire – développement de l'autonomie
- Modélisation 3D
- Participation à des Gamejam
- Peinture digitale
- Programmation gameplay
- Programmation Unreal Engine
- Projets de jeux vidéo
- Rig Animation 3D
- Sculpt 3D
- Semaines spéciales
- Tech Art
- UX (UI, Signes et feedbacks)

DESCRIPTION

Au cours des deux premières années de la formation, les étudiants acquièrent un certain nombre de fondamentaux en matière de conception et de développement de jeux vidéo, et déploient des compétences à la fois artistiques et techniques.

OBJECTIFS

- ANNÉE 1**
- Comprendre les mécaniques ludiques d'un jeu vidéo
 - Concevoir des règles des jeux sur la base d'un corpus de référence
 - Mettre en œuvre les techniques de représentation par le dessin et par la peinture digitale, lignes, volumes et valeurs
 - Acquérir les fondamentaux de conception et de développement d'un jeu vidéo
 - S'approprier les outils et logiciels informatiques 3D
 - Identifier et analyser les attentes d'un cahier des charges
 - Définir et planifier un projet
- ANNÉE 2**
- Mettre en œuvre les techniques du Game design
 - Identifier les problématiques d'expérience utilisateur et d'interface utilisateur (UX/UI)
 - Définir et mettre en œuvre les étapes de production d'une séquence interactive (création d'assets, intégration, programmation) et d'un environnement artistique cohérent
 - Définir et mettre en œuvre les techniques de conception en animation et en Tech Art
 - Construire un portfolio, une bande démo ou démoreel pour la recherche de stage en anglais et en français
 - Définir, planifier, contrôler et suivre un projet
 - Analyser et évaluer les attentes d'un cahier des charges



Approfondissement et spécialisation

+ **750h**
d'enseignement :

cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

Le volume de cours est variable
en fonction du choix de
dominantes et d'options

DESCRIPTION

En 3e année, les étudiants choisissent les modules qui vont leur permettre de se spécialiser dans le domaine artistique ou technique. Les occasions de mettre en pratique leurs compétences techniques, artistiques et organisationnelles et leur autonomie sont également renforcées : à travers, d'abord, la création d'un mini projet en groupe, puis un travail de recherche et développement en préproduction du jeu vidéo de fin d'études.

OBJECTIFS

- Acquérir un haut niveau d'expertise artistique ou technique, selon les spécialisations choisies.
- Développer des compétences de narratologie et narrative design
- Développer son autonomie
- Être apte, techniquement et humainement, à intégrer une équipe

ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Création d'un portfolio personnel
- Game Design
- Masterclass, ateliers soft skills et insertion professionnelle
- Narrative Design
- Option Tech Art
- Option rigging & animation 3D
- Projets de création de jeu dans le cadre de game jam et de partenariats institutionnels
- Spécialité Art : sculpt 3D, direction artistique, infographie 3D, option tech art
- Spécialité programmation

Professionnalisation et diplôme

Réalisation du jeu vidéo de fin d'études

+1000h
de suivi de production
des jeux et Masterclass
thématiques

Réalisation du jeu vidéo de
fin d'études
De septembre à juin

DESCRIPTION

Dans la continuité du travail entamé en fin de 3e année, la 4e année est entièrement consacrée à la conception et au développement, en groupe, du prototype de leur projet de jeu vidéo de fin d'études. Celui-ci vient conclure plusieurs mois d'enseignements artistiques et techniques intensifs.

À l'issue de la validation du prototype, les étudiants entrent en phase de production dans les mêmes conditions qu'un réel studio de développement.

Accompagnés des enseignants et marrainés ou parrainés par un professionnel du secteur, ils mettent en application leurs connaissances, expérimentent les apprentissages théoriques et pratiques abordés à l'occasion de la formation et démontrent toutes leurs compétences graphiques, techniques, et de gestion de projet.



TEMPS FORTS DE L'ANNÉE

- Conception du jeu de fin d'études en équipe
- Prototype Gameplay et direction artistique
- Rencontre avec les professionnelles
- Simulations professionnelles
- Grand Prix

ÉVALUATIONS & VALIDATION DE LA CERTIFICATION

- Contrôle continu : évaluation en continu des avancées du jeu vidéo en conditions professionnelles.
- Evaluations certificatives : mises en situation professionnelles et évaluation par un jury professionnel des jeux de fin d'études.

Débouchés



> Métiers préparés

MÉTIERS DU DESIGN	MÉTIERS DE L'IMAGE
Game Designer, Level Designer, Economic Game designer, Technical Game Designer	Game Artist, Environnement Artist, Artiste 3D, Animateur 3D, Modeleur 3D, VFX Artist, Tech Artist, Technical Animator
MÉTIERS DE LA TECHNOLOGIE	MÉTIERS DU SUPPORT
Programmeur de mécanique de jeu (Gameplay Programmer), Programmeur de jeu (Game programmer), Game Developer	Tester (QA tester)

Avec de l'expérience, les certifiés pourront évoluer vers des postes de Senior et de Lead.



> Domaines

Les postes ciblés s'exercent dans les secteurs de la production de jeux vidéo (studios de création de jeux vidéo, de « serious games », éditeurs de jeux), de la production de jeux et jouets (éditeurs de jeux de société, fabricants de jouets et de jeux électroniques), de la communication (agences de communication & marketing, agences de gamification).

De nombreux secteurs en phase de transition numérique recourent également au développement de jeux en tant qu'outils de simulation, de formation, d'information ou de communication internes ou externes : santé, éducation / formation, défense et sécurité civile, industrie 4.0, agriculture 4.0.

Les étudiants en conception de jeux vidéo peuvent exercer en indépendant ou en freelance, statut particulièrement adapté aux collectifs de production que l'on a vu se développer ces dernières années, et qui se forment le temps de la production d'un jeu.

ADMISSION

PRÉREQUIS

Bac ou titre équivalent, de niveau 4
Niveau de dessin et/ou de codage minimum requis

MODALITÉS & DÉLAIS D'ACCÈS

- Étude du dossier scolaire
- Entretien de motivation
- Évaluation d'un portfolio personnel artistique et/ou technique

Candidature toute l'année

Prochaines rentrées : Septembre – Octobre 2025

Inscription en ligne sur notre site : esma-artistique.com,
espace "Candidature"



Confirmation de l'admission sous 48h après l'entretien
Le candidat a 2 semaines pour valider son inscription

Accessibilité aux personnes handicapées

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation d'handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion. Tous nos campus respectent les normes PMR. Les candidats et étudiants peuvent contacter nos référents Handicap en leur adressant un mail : accessibilite@esma-artistique.com

TARIFS



Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

	Frais de scolarité/an	Arrhes	Solde
Prépa Entertainment	6080 €	700 €	5380 €
Cycle Animation 3D & Effets Spéciaux	7780 €	700 €	7080 €

Training in English

Entertainment Preparatory class (Propaedeutic year)	6080 €	700 €	5380 €
CG Animation and Special Effects - Master Degree	7780 €	700 €	7080 €

Cycle Professionnel Jeu Vidéo

	Frais de scolarité/an	Arrhes	Solde
Cycle Jeu Vidéo	6 680 €	700 €	5980 €

Cycle
Professionnel
Cinéma
d'Animation 3D
& Effets Spéciaux



Cycle Professionnel Jeu Vidéo



FINANCEMENTS ET AIDES

L'inscription à nos formations se fait exclusivement sous le statut d'étudiant, elles ne sont pas accessibles à des stagiaires de la formation professionnelle financés par des fonds mutualisés (Pôle Emploi, OPCO, Région, Association Transition Pro, CPF...).

1/ Facilité de paiement : les Ecoles créatives proposent à leurs étudiants d'échelonner le paiement de leurs frais de scolarité sans coût supplémentaire jusqu'à 8 mensualités.

2/ Remise fratrie : une réduction de 10 % des frais de scolarité de chacun des enfants est offerte à l'inscription d'un 2e membre d'une même fratrie.

3/ CROUS : nos formations ne sont pas éligibles aux Bourses sur critères sociaux du CROUS. En revanche elles peuvent ouvrir droit selon le dossier familial au logement universitaire du CROUS et l'accès aux restaurants universitaires. trouverunlogement.lescrous.fr/

4/ Bourses Lespry : afin de faciliter au plus grand nombre l'accès à ses formations d'excellence, les Ecoles créatives, par l'intermédiaire de leur fond de dotation ont mis en place un système d'aide financière basé sur le mérite et critères sociaux. Créé à l'initiative des dirigeants des Ecoles Créatives, le fonds de dotation des Ecoles Créatives LESPRY est un organisme de droit privé à but non lucratif, indépendant des Ecoles Créatives. Sa mission est d'accompagner et d'aider les étudiants et les jeunes actifs créatifs à déployer leurs talents en favorisant leur accès aux études menant aux métiers des industries culturelles et créatives (ICC) et en les accompagnant, une fois diplômés, dans leurs projets professionnels en lien avec les ICC, au travers de l'attribution de :

- Bourses d'études
- Bourses « accident de la vie »
- Bourses de mobilité à l'international (stage)...

5/ Autres bourses : même si vous n'êtes pas éligibles aux bourses sur critères sociaux, des fondations vous donnent accès à des aides financières. Vous retrouverez d'autres aides issues de Fondations sur le site de la Fondation de France : www.fondationdefrance.org/fr/

5/ Le prêt étudiant : n'hésitez pas à contacter votre banque mais aussi les banques concurrentes pour connaître les formules et avantages qu'elles peuvent vous proposer. Beaucoup d'entre elles proposent des conditions spécifiques pour les étudiants.

7/ L'aide au logement : tous les étudiants ont le droit de formuler une demande d'APL auprès de la CAF dont ils dépendent.

www.caf.fr/allocataires/caf-de-la-reunion/offre-de-service/logement/aide-au-logement-etudiant

8/ Les autres aides : différentes aides des collectivités locales (département, régions), aide au mérite, aide à la mobilité... Des sites ont été créés spécialement pour aider les étudiants à connaître les aides auxquelles ils peuvent prétendre.

www.etudiant.gouv.fr/fr/vos-aides-financieres-1896

9/ Carte étudiante internationale ISIC : lorsque vous êtes inscrit dans l'une de nos écoles, vous avez le statut étudiant et il vous sera remis une carte d'étudiant internationale ISIC. Elle vous permettra de prouver votre statut d'étudiant à l'international et surtout de profiter de nombreux avantages et réductions dans le monde entier. isic.fr/

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



esma
école supérieure des
métiers artistiques