

L'ÉCOLE DES MÉTIERS DE LA 3D ET DES JEUX VIDÉO

STUDIO
MÉRCIER

ACCÈS BAC
À BAC+4

PREPA JEU VIDÉO
BACHELOR
MASTÈRE



www.studiomercier.com



ÉTUDE DE PASSIONNÉS

LES 10 RAISONS DE NOUS CHOISIR



**6 BACHELORS
ET
3 MASTÈRES**

pour construire votre carrière
dans le jeu vidéo et l'animation 3D



85%
DE RÉUSSITE

aux diplômés*

Une admission

**HORS
PARCOURSUP**

95

Entreprises

PARTENAIRES



1500

diplômés et anciens
étudiants dans les plus

**GRANDS
STUDIOS**

Entretiens et orientation

PERSONNALISÉS

85%

TAUX D'EMPLOI

à 9 mois après le diplôme

EN STAGE

Chez Ubisoft, Superprod,
Image Engine Design Inc,
UNIT IMAGE, Fortiche
production...

100%

Des intervenants sont
des professionnels
du secteur

Du matériel à la

POINTE DE LA TECHNOLOGIE

pour apprendre comme les experts
du domaine [pc, logiciels, caméra, motion capture...]



PHILOSOPHIE DE L'ÉCOLE

UN ÉCOSYSTÈME DE TALENTS CRÉATIFS UNIQUE

Studio Mercier, plus qu'une école, est une famille, un point de convergence, une mise en réseau de talents, d'expertises, qui fonctionnent ensemble. La **pédagogie en mode projet** permet à chaque filière d'interagir et de se nourrir l'une de l'autre.

Dès le début de leur cursus, les étudiants sont **acteurs de leur formation** et considérés comme de jeunes professionnels. Cette approche unique, appuyée par le soutien des équipes enseignantes, leur permet de prendre confiance en eux, de révéler tout leur **potentiel créatif** et de monter rapidement en compétences.



TRANSFORME TA PASSION EN UN MÉTIER D'AVENIR

Studio Mercier, école humaniste et bienveillante, offre à tous ceux qui ont la passion créative, l'opportunité d'entreprendre des études qui leur correspondent.

Grâce à un **accompagnement individualisé**, chaque étudiant est coaché dans son projet professionnel en 4 ans. Il réalise un jeu vidéo complet (ou une animation 3D) pertinent pour son portfolio et ses entretiens d'embauche.

L'objectif des formations Studio Mercier est d'offrir un **épanouissement personnel** à chacun, sans perdre de vue l'aboutissement final :

La réussite et l'insertion professionnelle

À la sortie de leurs études, les étudiants diplômés sont **immédiatement opérationnels** pour exercer dans des métiers en perpétuelle évolution.

L'ÉCOLE MATCH AVEC TOI SI :

- 📖 Tu veux devenir un expert de la 3D
- 📖 Tu aimes travailler en équipe
- 📖 Tu veux donner vie à ton imagination
- 📖 Tu souhaites intégrer l'industrie du jeu vidéo



@ Mael A - Forgotten Robot

**"STUDIO MERCIER EST UN POINT DE CONVERGENCE,
UNE MISE EN RÉSEAU DE TALENTS ET D'EXPERTISES, QUI
FONCTIONNENT ENSEMBLE"**



@ Martin B - Studio Build The Light- Baron Samedi

PARTENARIATS ET RÉSEAUX

FAIS DE TA PASSION UN MÉTIER

Loin d'avoir une formation purement théorique, Studio Mercier forme les étudiants par la pratique sur l'ensemble des **outils professionnels** que pourront utiliser les étudiants dans leur profession en jeux vidéo ou en animation.

Nos formations permettent, selon les années, **d'accéder à des stages et ou à des alternances**. Et pour cela l'école peut compter sur un important réseau de 95 entreprises partenaires.



700

STUDIOS EN FRANCE

300 Mds €

POUR LE MARCHÉ DU JEU
VIDÉO MONDIAL

TOP 3

LA FRANCE EST LE 3ÈME
ACTEUR MONDIAL EN
PRODUCTION D'ANIMATION

ILS ONT TRAVAILLÉ SUR :

The Mandalorian - Moïse



Arcane - David



Prince of Persia - Alix



HALL OF FAME

Pendant leur cursus, les étudiants prennent part à de **nombreux projets et concours**. L'opportunité pour eux de développer leurs compétences en s'immergeant dans des **situations professionnelles concrètes** et de se confronter aux étudiants d'autres écoles, en France ou à l'international auprès des grands employeurs des métiers.

UBISOFT GAME CHALLENGE



Le Game Challenge, réunit 150 étudiants de France et Belgique durant 72 heures. Le jury, composé de **développeurs d'Ubisoft**, accompagne les équipes pendant la compétition. Chaque équipe travaille des **techniques de design et d'UX**, sous la forme de cartes à jouer, conçues pour l'occasion. **2 étudiants Studio Mercier ont remporté la compétition avec « Don't Forget »** sur le thème de la maladie d'Alzheimer.

GAME JAM INTERCAMPUS

Ce hackathon intercampus réunit plus de 250 étudiants venus de tous les campus Studio Mercier pour **réaliser un jeu vidéo** en 48 heures. Le jury **Ubisoft Ivory Tower** a noté les créations de nos étudiants sur le thème : En moins d'une minute

IMAGINE CUP MICROSOFT

Plus **prestigieux concours mondial** en technologie et innovation numérique, l'Imagine Cup permet aux étudiants des cinq continents d'exprimer leurs talents, de la conception de logiciels au **développement de jeux vidéo**. **Studio Mercier a remporté la médaille d'or** lors de la finale internationale aux États-Unis !

LES PÉGASES

La cérémonie des Pégases est un **événement prestigieux** qui célèbre chaque année l'innovation dans le domaine du jeu vidéo en France. Organisée par l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo, cette cérémonie **met en lumière les talents** des développeurs, des studios et des créateurs. **En 2024, Studio Mercier a eu l'honneur d'être nommé dans la catégorie "Meilleur jeu étudiant de l'année"**.



GLOBAL GAME JAM : REGIONAL ORGANIZERS

Le Global Gam Jam est le plus grand **événement de jeu vidéo mondial** sur sites physiques. L'événement se déroule durant un week-end et les participants sont mis au défi de **concevoir un jeu vidéo** complet en seulement 48 heures. Lors de l'édition 2025, **80 étudiants Studio Mercier ont réalisé 19 jeux sur le thème imposé : "Bubbles"**

*Bulles

PORTFOLIO

NOS ÉTUDIANTS ONT DU TALENT



@ OreI - Model of Towing Tractor



@ Stéphane M - Lava throne



@ Lilou C - The Abandoned Hotel



@ Mael A - Gas Station

COMP



@ Creazach - Bloom and Rage



@ Gabi - One Summer Day



@ Honey M - Eggy the Robot



@ Alexandre R - Fantasy Mountain Landscape

COMMENT REJOINDRE L'ÉCOLE ?

ÉTAPE 1

Dépose ton dossier de candidature en ligne

Complète tous les champs requis pour nous présenter au mieux ton profil et ce que tu recherches au sein de notre école. Nos chargés d'admission te contacteront pour convenir d'un entretien individuel.

ÉTAPE 3

Examen de ta candidature

Nos chargés d'admission étudient ton dossier et te donnent une réponse, le plus rapidement, possible sur tes résultats d'admission.

CANDIDATURE

DOSSIER DE



ÉTAPE 2

Passes ton entretien d'admission

En distanciel ou en présentiel, passe ton entretien avec un de nos chargés de recrutement.

Il t'aide dans tes démarches, t'oriente vers la voie qui te correspond et échange avec toi sur tes motivations et compétences.

ÉTAPE 4

Ta candidature est retenue ?

Finalise ton dossier d'inscription

Dernière étape : complète et dépose ton dossier d'inscription. Te voilà prêt à intégrer ton école de jeu vidéo pour la rentrée prochaine !

Inscription
toute l'année

- ADMISSION HORS PARCOURSUP
- ADMISSION POST-BAC
- ADMISSION BAC+2
- ADMISSION BAC+3

5 FILIÈRES DE SPÉCIALISATION

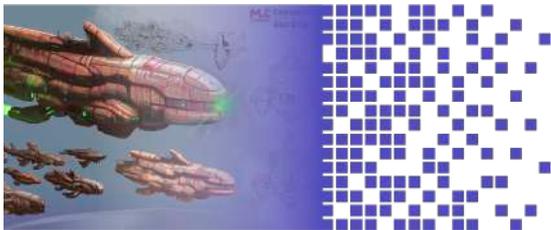


PARCOURS JEUX VIDÉO

Le parcours de formation en jeux vidéo offre une **immersion complète dans l'univers de la création vidéoludique**. Cette formation couvre une gamme variée de compétences essentielles, allant de la conception artistique à la programmation.

PARCOURS INFOGRAPHIE ET ANIMATION 3D

Le parcours en infographie 3D offre une immersion dans le monde de la création visuelle numérique. Cette formation complète aborde une variété de compétences, permettant aux étudiants de **maîtriser les techniques de modélisation, de texturage, d'éclairage et d'animation**.



PARCOURS CONCEPT ART

Les étudiants commencent par les bases du dessin et de la peinture numérique, apprenant les principes fondamentaux de la composition, de la perspective, et de la théorie des couleurs. Ils développent ensuite des **compétences en illustration, en se concentrant sur la création de personnages, de créatures, et d'environnements uniques**.

PARCOURS GAME DESIGN

Les étudiants commencent par apprendre **les principes fondamentaux du game design**, incluant la théorie du jeu, la conception de mécaniques de gameplay et l'équilibrage des jeux. Ils explorent également le level design, en créant des niveaux qui offrent des défis et une progression fluide pour les joueurs.



PARCOURS DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO

Les cours d'utilisation de moteurs de jeu, comme Unity et Unreal Engine, permettent aux étudiants de comprendre comment ces outils sont utilisés pour développer des jeux. Ils apprennent à importer des assets, à **créer des environnements interactifs et à implémenter des mécaniques de gameplay complexes**.

TON PARCOURS — D'ÉTUDES

ANNÉE 5

ANNÉE 4

ANNÉE 3

ANNÉE 2

ANNÉE 1

MASTÈRE EN
ALTERNANCE

B3 EN RYTHME
ALTERNÉ

B1 & B2 EN INITIAL

MASTÈRE
JEUX VIDÉO

MASTÈRE
INFOGRAPHISTE 3D ET
CINÉMA D'ANIMATION 3D

MASTÈRE
CONCEPT ART



MASTÈRE
JEUX VIDÉO

MASTÈRE
INFOGRAPHISTE 3D ET
CINÉMA D'ANIMATION 3D

MASTÈRE
CONCEPT ART



Titre Certifié Niveau 6

Bachelor 3
JEUX VIDÉO

Bachelor 3
INFOGRAPHISTE 3D & CINÉMA
D'ANIMATION 3D

Bachelor 3
CONCEPT ART

Bachelor 3
DÉVELOPPEUR
JEUX VIDÉO

Bachelor 3
GAME DESIGN



Bachelor 2 – spécialisation progressive
> JEUX VIDÉO > INFOGRAPHISTE 3D
> CINÉMA D'ANIMATION 3D > CONCEPT ART



Bachelor 2 – spécialisation progressive
> DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO
> GAME DESIGN



BACHELOR 1 – SOCLE COMMUN
> JEUX VIDÉO > INFOGRAPHISTE 3D
> CINÉMA D'ANIMATION 3D > CONCEPT ART
> PRÉPA JEUX VIDÉO



BACHELOR 1 – SOCLE COMMUN
> DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO
> GAME DESIGN



ACCÈS BAC OU NIV 4



A vibrant tropical island scene. In the foreground, a small wooden boat with a single sail is on the turquoise water. The background features a lush green island with a large waterfall cascading down a rocky cliff. The sky is bright and slightly hazy. The overall aesthetic is that of a high-quality video game or animated film.

SECTEUR

JEUX VIDÉ

& ANIMATIO

0 ON 3D



DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN

STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours, nous apprenons les fondamentaux du dessin et de la peinture numérique, la modélisation 3D, la création de textures et l'animation. Nous travaillons également sur des projets pratiques pour développer des compétences en design de personnages, d'environnements et d'interface utilisateur.

LES MÉTIERS VISÉS

- Environment Artist
- Infographiste 3D temps réel
- Character Artist
- VFX Artist temps réel
- Véhicule Artist
- Animateur 3D
- Technical Artist
- Lighting Artist
- Cinematic Artist
- Rigger

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



Substance



Unreal
engine

3DS MAX
3DS Max



Photoshop



Unity 3D



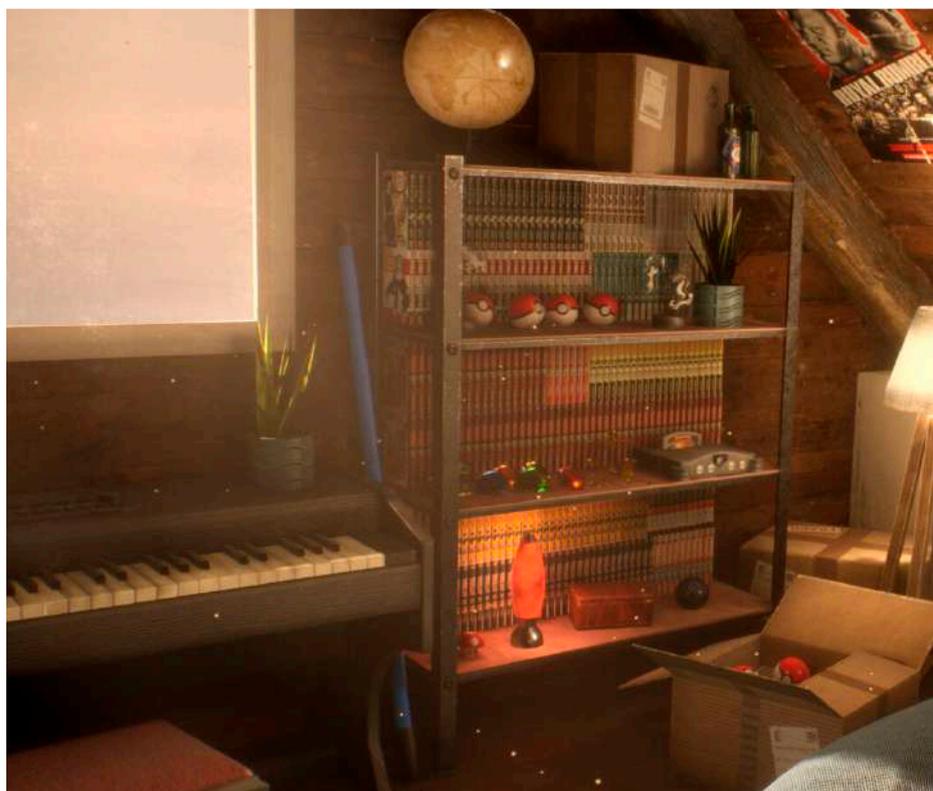
Houdini



Z Brush



Speedtree

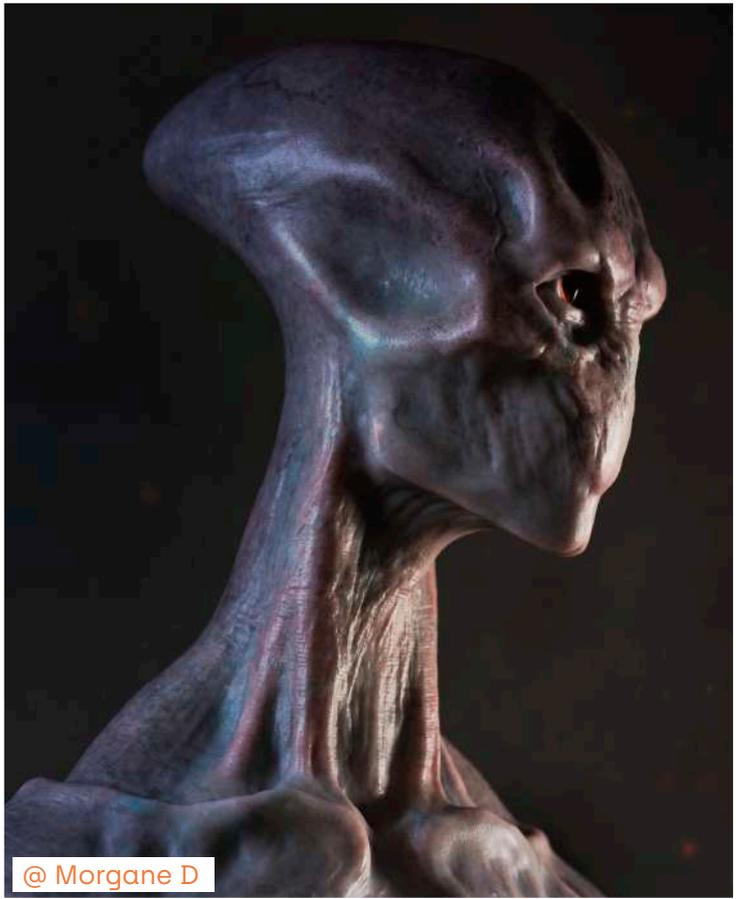


Le **Bachelor Jeux vidéo** s'adresse aux étudiants créatifs et passionnés. Il forme aux méthodes, logiciels et outils utilisés aujourd'hui dans les studios de développement.

Au fil de leur spécialisation, les étudiants apprennent à **concevoir des personnages et environnements 3D**, à les modéliser, les animer, puis à les intégrer dans un moteur de rendu temps réel (Unity, Unreal Engine, etc.). Ils développent également leurs compétences en gameplay design, en level design, en écriture interactive, ou encore en gestion de projet agile.

Les étudiants **créent leur propre jeu vidéo** en abordant toutes les étapes de la production : scénarisation, concept et mécaniques de jeu, éléments visuels, game documents... Ils découvrent l'ensemble des rôles dans la chaîne de production d'un jeu vidéo.





@ Morgane D



@ MARTIN L & ALEXANDRE P



LEONIE C.

J'ai découvert STUDIO MERCIER lors d'une journée portes ouvertes et j'ai été séduite par l'ambiance familiale et les échanges passionnants avec l'équipe pédagogique et les étudiants. L'école m'a appris le travail en équipe à travers des projets collaboratifs, ce qui m'a préparée à la réalité des grandes entreprises du secteur.

DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN

STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours d'infographie 3D, nous explorons la **modélisation**, le texturage, l'éclairage, le rendu et l'**animation** en utilisant des logiciels spécialisés pour créer et intégrer des objets, personnages et environnements virtuels dans des projets complets, tout en développant des **compétences techniques** et **artistiques essentielles**.

LES MÉTIERS VISÉS

- Animateur 3D
- Infographiste Effets Spéciaux
- Infographiste Rendu 3D
- Concepteur d'image de synthèses
- Technicien en rendu 3D
- Graphiste illustrateur 3D

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



Substance



Unreal
engine



3DS Max



Photoshop



Unity 3D



Houdini



Z Brush



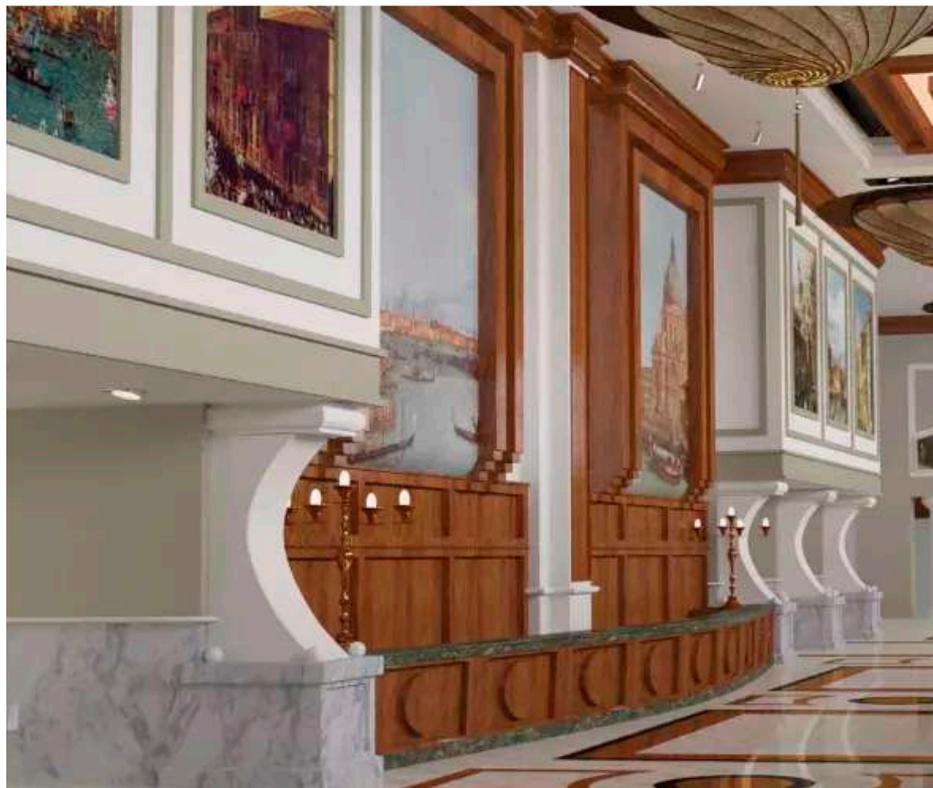
Speedtree



Nuke



Blender

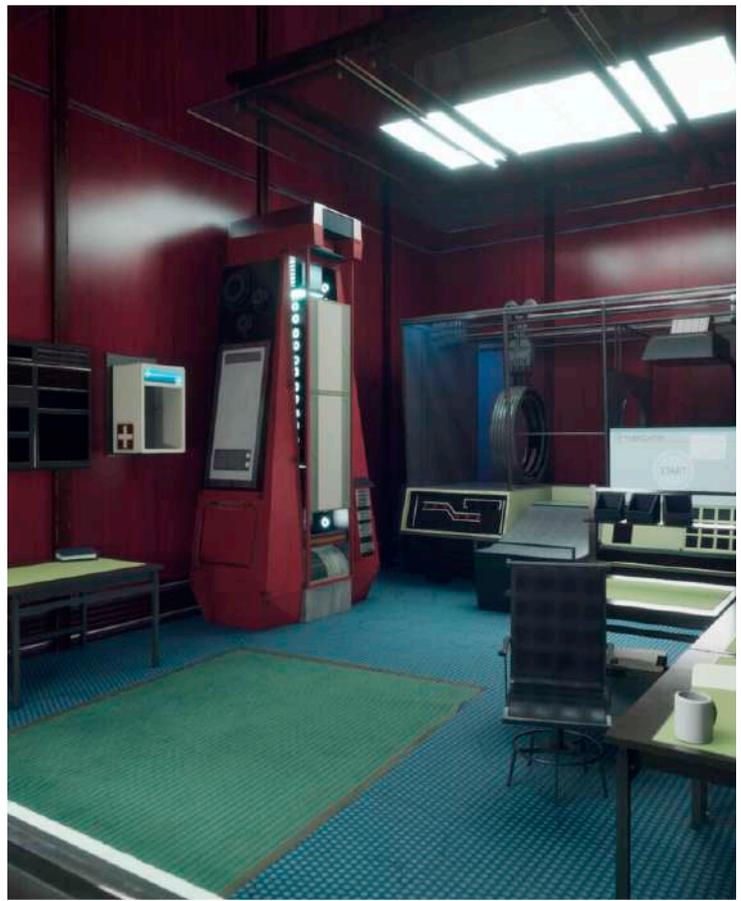


Le **Bachelor Infographiste 3D** s'adresse aux **étudiants créatifs**, passionnés par le design 3D (Jeu vidéo, médical, architecture, automobile...)

Le rôle de l'infographiste 3D est de **donner vie à une idée** en la modélisant. Il permet aussi de projeter le client ou l'équipe projet dans un univers photoréaliste.

L'infographiste 3D va particulièrement travailler les **textures**, les **couleurs**, les **lumières** du décor ou de l'objet qu'il modélise. Les infographistes 3D sont particulièrement recherchés dans les domaines du **jeu vidéo**, de l'animation, de la publicité, l'architecture, l'imagerie médicale, la décoration, le design produit, ainsi que le retail.





GABRIEL A.

À titre personnel, j'ai toujours été attiré par le côté lighting du métier, mettre en valeur un modèle ou encore sublimer le travail des autres artistes est vraiment gratifiant. Je pense qu'un lighting réussi contribue énormément à la qualité finale d'un projet et améliore la charge de travail des compositeurs !

BACHELOR CINÉMA D'ANIMATION 3D

TITRE CERTIFIÉ
RNCP DE NIVEAU 6

DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN
STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours d'**animation 3D**, nous apprenons les principes de base de l'animation, la création de squelettes (rigging), le skinning, ainsi que les **techniques avancées** pour animer des personnages et des objets, en utilisant des logiciels spécialisés pour donner vie à nos **créations virtuelles**.

LES MÉTIERS VISÉS

- Texturing Artist
- CG Rigger
- Animateur 3D
- VFX Artist
- Environment Artist
- Lighting Artist

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



Substance



Unreal
engine



Houdini



Photoshop



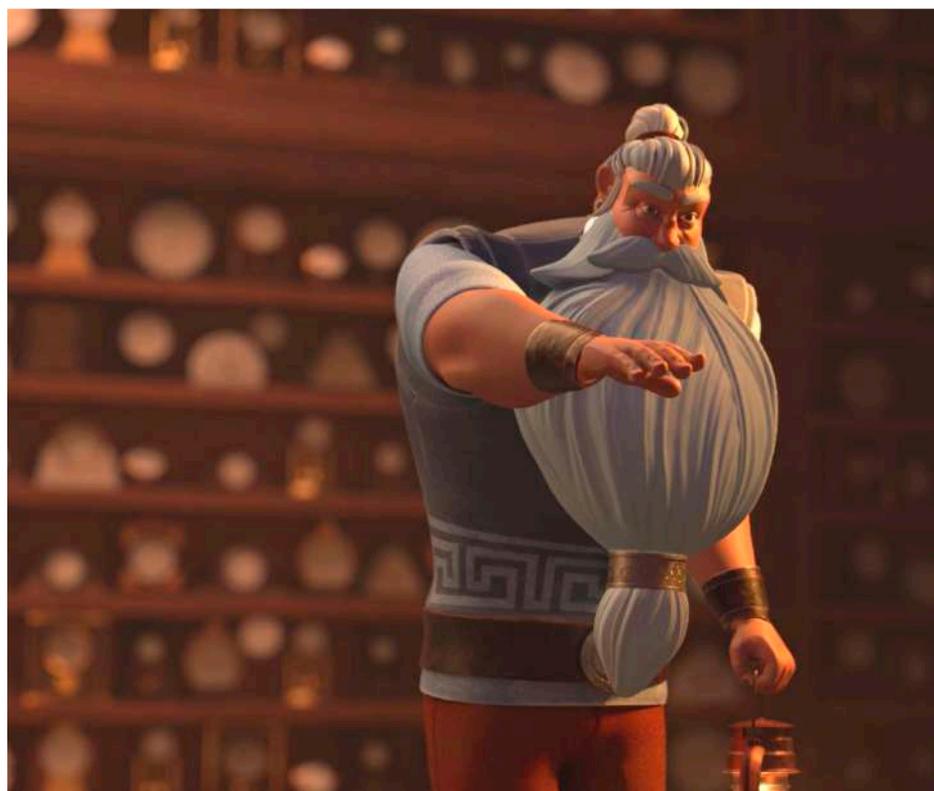
Speedtree



Nuke



Z Brush



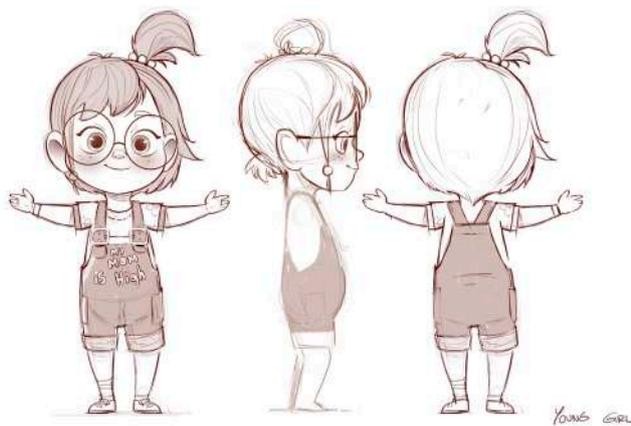
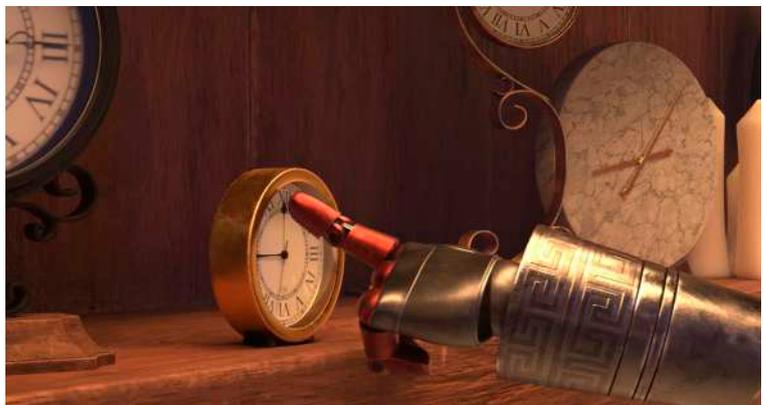
Le **concepteur de film d'animation 3D** assure les responsabilités artistiques et techniques de la conception et de la réalisation d'un projet d'animation. Les étudiants en **Bachelor Cinéma d'Animation 3D** apprennent à retranscrire les besoins d'un commanditaire à travers un concept créatif.

Ils réalisent des storyboards, produisent des illustrations en 2D et 3D, **animent univers et personnages** et exécutent le montage et la postproduction. Leurs choix artistiques et techniques leur permettent de créer ambiances, situations et textures en accord avec les demandes de l'équipe.

L'animation 3D consiste à **modéliser et à animer** des objets et des personnages dans un environnement 3D. Elle est largement utilisée dans les films, les jeux vidéo, la publicité, et les simulations.

@ Laetitia M





ANGELYNE G.

C'est la seule école qui m'a mis des étoiles dans les yeux. Après le lycée, je ne savais pas où aller, ni quoi faire. Lors d'une convention, parmi tant d'autres stands, j'ai vu celui de cette école, la seule spécialisée dans le jeu vidéo. Je suis allée voir et j'ai découvert des animations comme Hélio. C'était magnifique et c'est à ce moment-là que j'ai découvert les coulisses de l'animation. J'ai réalisé que je pouvais faire la même chose.

DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN

STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours de **concept art**, nous étudions les **techniques** de dessin et de peinture numérique, la création de personnages, d'environnements et d'objets, ainsi que la composition et la couleur, afin de développer des **concepts visuels originaux** et cohérents pour des projets de jeux vidéo et de films.

LES MÉTIERS VISÉS

- Concept Artist
- Storyboarder
- Props Designer
- Character Designer
- Directeur Artistique
- Illustrateur
- Designer de jouets

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



Substance



Unreal
engine



Houdini



Photoshop



Z Brush



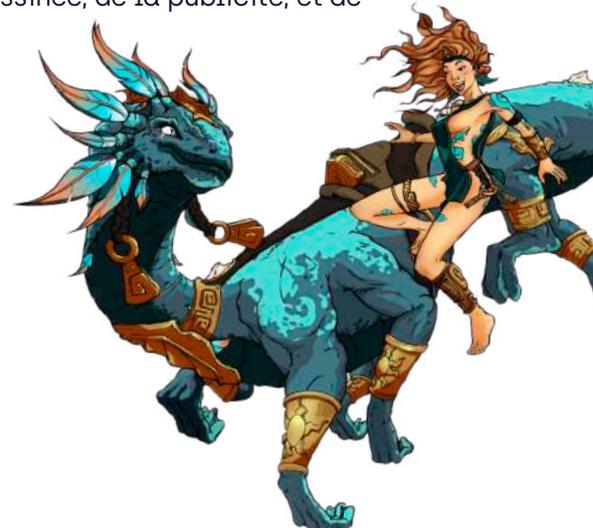
Blender



Le **Bachelor Concept Art** s'adresse aux étudiants créatifs et passionnés par la **création visuelle et narrative** (Jeu vidéo, animation, cinéma, bande dessinée...).

Le rôle du concept artist est de **donner vie à une idée** en la dessinant et en créant des visuels inspirants. Il permet de **projeter le client** ou l'équipe projet dans un univers unique et immersif.

Le concept artist travaille particulièrement **sur les croquis**, les environnements, les personnages, les accessoires et les créatures. Les concept artists sont particulièrement recherchés dans les domaines du **jeu vidéo**, de l'animation, du cinéma, de la bande dessinée, de la publicité, et de l'édition.





@ Solene C



@ Amandine C



VALENTYNA Z.

Une formation orientée vers la professionnalisation, qui nous confronte aux vraies attentes d'une entreprise ou d'un studio. Ce qui me plaît, c'est de pouvoir devenir une pro dans ma façon de réaliser mes illustrations et mes concept arts pour répondre au besoin d'un projet.



MASTÈRE JEUX VIDÉO

CERTIFICAT SUPÉRIEUR
PROFESSIONNEL D'ÉCOLE

DURÉE : 2 AN | ACCÈS : BACHELOR JEUX VIDÉO OU BAC+3
STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

Notre programme de **Mastère Jeux vidéo** est conçu pour vous offrir une **spécialisation** dans un métier dédié du jeu vidéo. Vous travaillez également votre démo jouable en créant votre propre projet de A à Z.

D'une durée de 6 mois (octobre à avril) + 6 mois de **stage obligatoire**, le Mastère Jeux vidéo s'adresse aux étudiants qui ont déjà validé un **Bac+3** et qui souhaitent se spécialiser.

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



Substance



Unreal engine



Houdini



Z Brush



3DS Max



Photoshop



Unity 3D



Speedtree

CE QUE TU VOIS EN COURS

ORGANIC MODELER (CHARACTER ARTIST) :

Créer un personnage/créature avec maîtrise des contraintes **techniques du jeu vidéo**, maîtrise de l'anatomie, texturing, UV mapping...

TECHNICAL ARTIST :

Apprendre à tenir un rôle de **réfèrent technique** tout en définissant des méthodes de production graphique.

TEXTURING ARTIST :

Le texturing sert à **donner de la matière, de la couleur et du réalisme aux objets 3D**. Sans textures, un modèle 3D n'est qu'une forme géométrique grise : le texturing vient donc compléter la modélisation en apportant les détails visuels

Liste non exhaustive

LES MÉTIERS VISÉS

- Environment Artist
- Concept Artist
- Infographiste 3D temps réel
- Character Design 3D / Texturing Artist
- VFX Artist temps réel
- Props Artist
- Lighting Artist

MASTÈRE CONCEPT ART

CERTIFICAT SUPÉRIEUR
PROFESSIONNEL D'ÉCOLE

DURÉE : 2 AN | ACCÈS : BACHELOR CONCEPT ART OU BAC+3
STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

Notre programme de **Mastère Concept Art** vous spécialise dans la **création de concept art** et la gestion de projets artistiques.

D'une durée de 6 mois (octobre à avril) + 6 mois de **stage obligatoire**, le Concept Art s'adresse aux étudiants qui ont déjà validé un **Bac+3** et qui souhaitent se spécialiser.

TES OUTILS POUR CRÉER



CE QUE TU VOIS EN COURS

CONCEPT ART :
Étape créative du développement visuel, où nous maîtrisons les **techniques de dessin** traditionnel et numérique pour créer des personnages et des environnements uniques.

CHARACTER DESIGNER :
Créateur de l'identité visuelle des personnages, il **imagine leur apparence**, leur silhouette et leur personnalité, en s'appuyant sur des **références artistiques** et les besoins narratifs du projet.

WORLD BUILDING :
Le world building développe la capacité à imaginer et **structurer des univers cohérents**, où narration, gameplay et esthétique se complètent.

Liste non exhaustive

LES MÉTIERS VISÉS

- Environnement artist
- Concept Artist décors
- Développeur visuel
- Designer pour décors de parc d'attraction
- Illustrateur key frame



MASTÈRE ANIMATION 3D

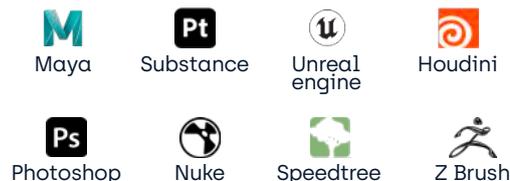
CERTIFICAT SUPÉRIEUR
PROFESSIONNEL D'ÉCOLE

DURÉE : 2 AN | ACCÈS : BACHELOR CINÉMA D'ANIMATION 3D
OU BAC+3 | STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

Notre programme de **Mastère Animation 3D** est conçu pour vous offrir une **formation complète** et approfondie dans tous les aspects de l'animation.

D'une durée de 6 mois (octobre à avril) + 6 mois de **stage obligatoire**, le Mastère Animation 3D s'adresse aux étudiants qui ont déjà validé un **Bac+3** et qui souhaitent se spécialiser.

TES OUTILS POUR CRÉER



CE QUE TU VOIS EN COURS

ANIMATEUR 3D :
Donner **vie à des personnages** ou quadrupèdes et maîtriser l'animation faciale (animation cinématique ou film).

RIGGER :
Étape technique du **processus d'animation**, maîtrise de la conception de RIG bipède/ quadrupède et facial.

Liste non exhaustive

LES MÉTIERS VISÉS

- CG Rigger
- Animateur 3D (cinéma d'animation, jeux vidéo)
- Texture Artist
- Lighting Artist
- Modeleur 3D



SECTEUR CRÉATION

JEUX



VIDÉO

BACHELOR DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO

CERTIFICAT SUPÉRIEUR
PROFESSIONNEL D'ÉCOLE

DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN

STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours de **développement de jeux vidéo**, nous étudions la programmation, le design de gameplay, la gestion de projet, et l'utilisation de moteurs de jeu comme **Unity** ou **Unreal Engine** pour créer des prototypes et des jeux complets, tout en travaillant en **équipe** pour simuler les conditions réelles de l'industrie.

LES MÉTIERS VISÉS

- Gameplay programmer
- C# / Unity3D programmer
- C++ / Unreal Engine programmer
- UI programmer
- AI programmer
- Tools programmer

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



GitHub



Unreal
engine



Houdini



Photoshop



Unity 3D



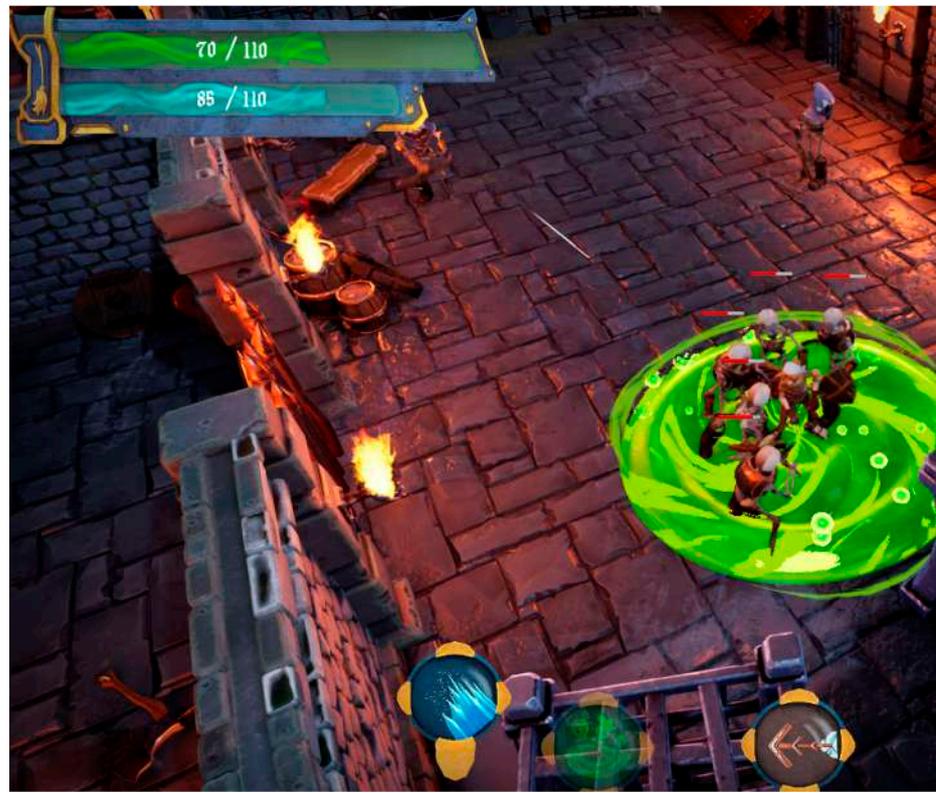
Perforce



Cryengine

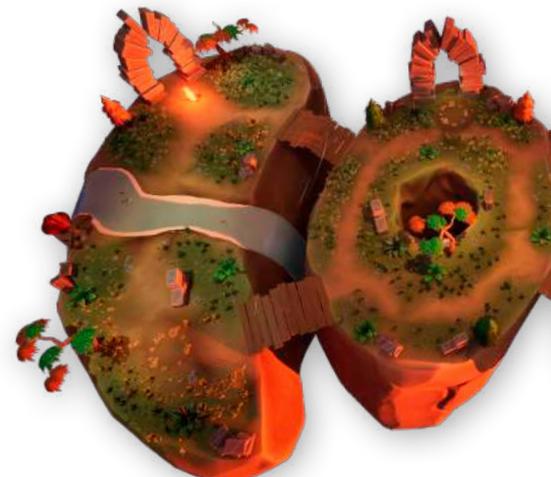


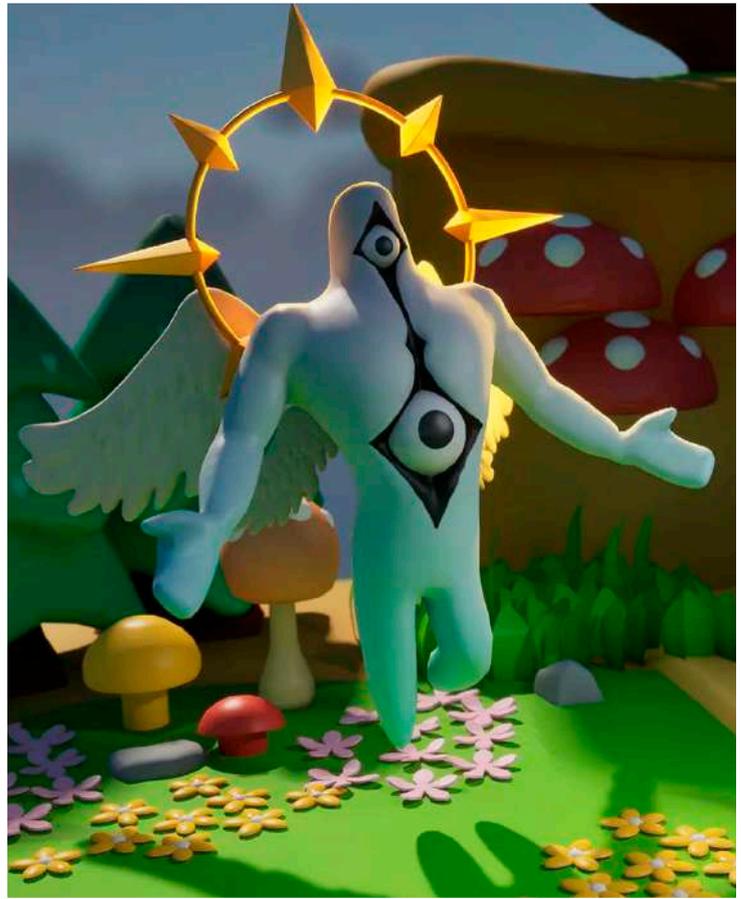
Gamemaker



Le **Bachelor Développeur Jeux Vidéo** permet aux étudiants d'atteindre des métiers tels que **développeur de jeux vidéo** ou programmeur. Le développeur jeux vidéo développe les comportements interactifs de tous les objets d'un jeu vidéo et occupe un rôle essentiel dans la chaîne de conception. Il possède de **solides bases en programmation** : codes et algorithmes n'ont pas de secret pour lui.

Il est détenteur d'un **savoir-faire technique** nécessitant rigueur et précision. Le développeur de jeux vidéo est responsable des **mécaniques internes du jeu** et de son interactivité. Il rassemble les parties du jeu produites par le reste de l'équipe (les visuels des graphistes/modeleurs/animateurs, les environnements des Level Designers, les musiques et bruitages des sound designers...) et **leur donne vie**.





ALEXANDRE G.

Grâce à cette école, j'ai énormément gagné en compétences techniques et humaines. Nous sommes accompagnés par des formateurs très compétents et pédagogues qui nous permettent d'évoluer dans un cadre très professionnel et convivial. Je leur suis reconnaissant pour tout ce qu'ils m'ont apporté en termes de connaissances sur Unreal Engine et la programmation en général.

DURÉE :
3 ANS

ACCÈS :
TOUS BACS SUR DOSSIER ET
ENTRETIEN

STAGE ET RYTHME ALTERNÉ

CE QUE TU VOIS EN COURS

En cours de **game design**, nous apprenons les principes fondamentaux de la **conception de jeux**, l'élaboration de mécaniques de gameplay, la création de niveaux (level design), la narration interactive, et l'analyse de l'expérience utilisateur, en travaillant sur des projets pratiques pour concevoir des jeux équilibrés et engageants.

LES MÉTIERS VISÉS

- Game Designer
- Level Designer
- Technical Designer
- UI/UX Designer
- Narrative designer

TES OUTILS POUR CRÉER



Maya



GitHub



Unreal engine



Houdini



Photoshop



Unity 3D



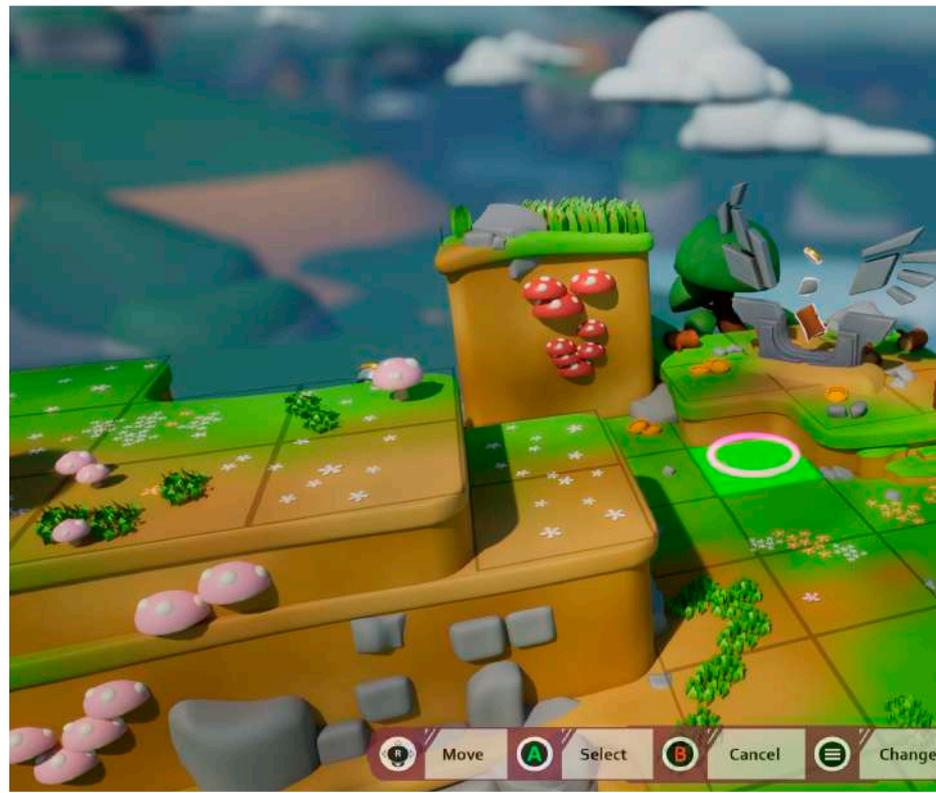
Perforce



Cryengine



Gamemaker

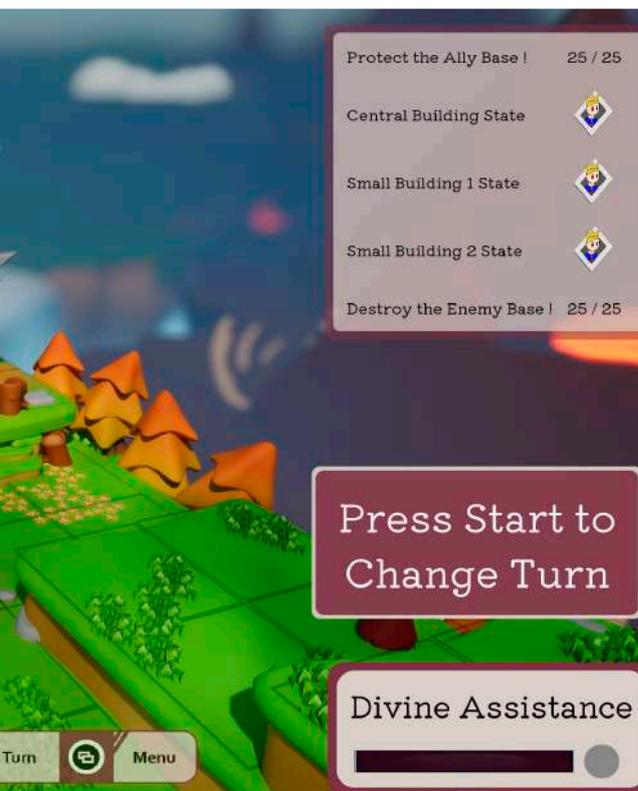


Le **game design** est l'essence même de tout jeu vidéo, et notre **Bachelor Game Design** offre une immersion totale dans cette discipline passionnante et variée.

Notre programme aborde les bases fondamentales de la **création de jeux** et les outils nécessaires pour stimuler créativité et imagination. Vous découvrez toutes les étapes de la **conception d'un jeu**, en commençant par le level design, où vous concevez les décors et l'environnement du jeu.

Le game design joue un rôle crucial pour les entreprises de jeux vidéo. En suivant notre Bachelor Game Design, vous développez des **compétences très recherchées** par l'industrie, vous permettant de contribuer à la création de jeux captivants et innovants.





DAVID D.

Dès le premier jour, j'ai été immergé dans un environnement stimulant et créatif qui m'a permis de développer mes compétences en conception de jeux vidéo.

Les professeurs sont compétents et passionnés et ils ont su nous guider tout au long du programme avec des cours pratiques et théoriques pertinents.

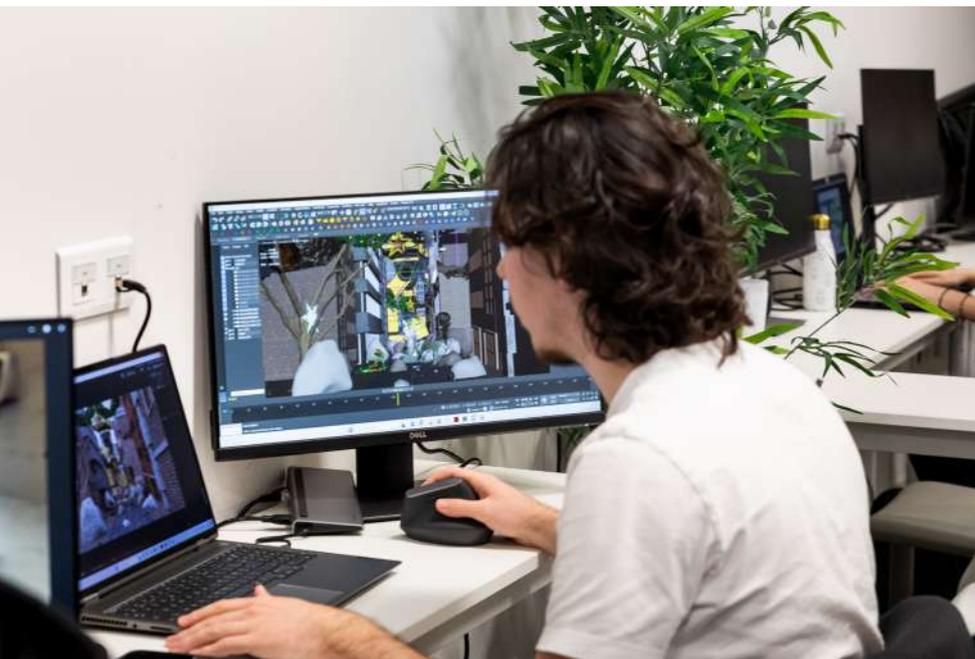
CAMPUS ET VIE D'ARTISTE



ÉCOLE



VIE D'ÉCOLE



En choisissant **Studio Mercier**, les étudiants intègrent également **la vie de leur campus**. Concilier études et épanouissement est la formule gagnante des futurs diplômés. Une **vie étudiante riche** agrément le CV et l'expérience professionnelle.

Toute l'année, des **événements professionnels, associatifs et entrepreneuriaux** sont organisés pour faire de vos années chez Studio Mercier un souvenir mémorable et une expérience étudiante et professionnalisante au-delà des cours.

WORKSHOPS & MASTERCLASSES

Les **workshops** permettent aux étudiants de se mettre en situation de création. Pendant des ateliers d'une semaine, ils **présentent** leurs travaux, **échantent** sur leurs conceptions esthétiques et mettre en lumière les techniques qu'ils utilisent.

Des conférences sont organisées avec des **professionnels du secteur** : expertises métiers, parcours inspirants, conseils, retours d'expérience, réseautage...

Masterclass Florent Desailly

Creature concept artist



Masterclass Eddy Loukil

3D Artist



NOS CAMPUS

Studio Mercier vous accueille dans des **campus neufs de 1000 m2** avec 150 appartements étudiants, 50 appartements enseignants chercheur, cafétéria, salle de sport, salle de coworking, parking gratuit résidents, Gare SNCF, cinéma et commerces à proximité. [Hors Paris]

SÉCURITÉ SOCIALE & MUTUELLE

Pour les nouveaux étudiants en **2025-2026**
[jusqu'à 28 ans] :

- Maintien de l'affiliation au régime général de sécurité sociale des parents + contribution unique annuelle 'vie étudiante' **CVEC** de 105€
- Les dépenses de santé sont prises en charge par la **Sécurité Sociale**. Les mutuelles ou compagnies d'assurances complètent ces remboursements.
- Elles proposent également des **contrats d'assurance** complémentaire si vous ne bénéficiez pas de la mutuelle de vos parents.



PSH

Formation accessible aux **personnes en situation de handicap**, avec des aménagements personnalisés et un accompagnement dédié pour garantir une expérience d'**apprentissage inclusive** et adaptée aux besoins spécifiques de chacun.



STUDIO MERCIER – Nos Alumni

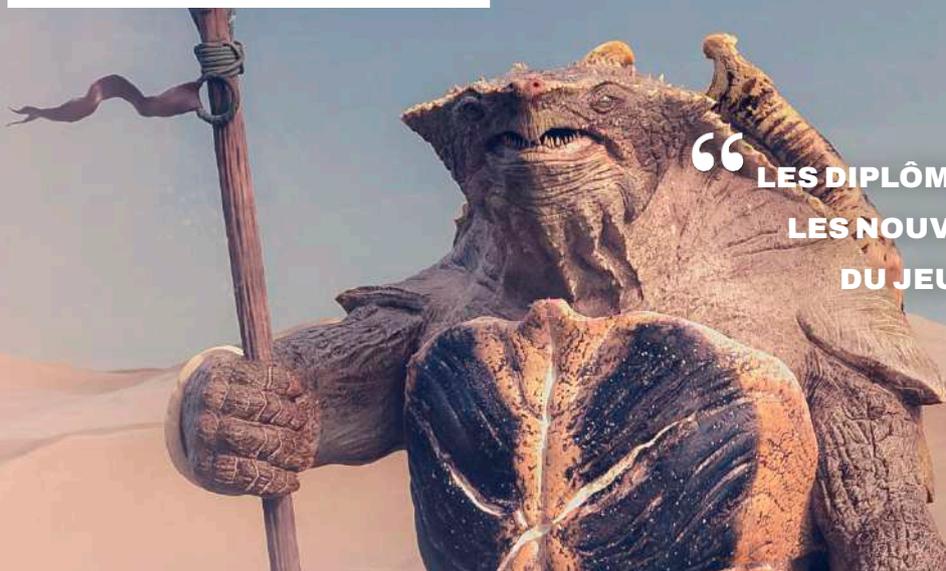
Aujourd'hui, se tisser un réseau de contacts professionnels est fondamental pour développer sa carrière dans le jeu vidéo.

Plongez dans l'univers des **créateurs de jeux vidéo** et d'animation les plus talentueux, formés dans notre école ! **Nos alumni sont les talents** derrière certains des jeux les plus emblématiques et captivants de l'industrie. Leur passion pour les mondes virtuels et leur dévouement pour l'innovation ont fait d'eux de vrais professionnels.

Chaque pixel de leurs créations est imprégné de leur amour pour l'art interactif et leur désir de **repousser les limites** du divertissement en ligne.

Studio Mercier est la pépinière des talents de l'industrie du jeu vidéo, et nos alumni sont les véritables stars qui illuminent notre **galaxie vidéoludique** !

Certains d'entre eux ont fondé des **studios de jeux indépendants** afin de pouvoir transposer leurs idées innovantes en jeux vidéos de demain. Découvrez certains profils de nos anciens étudiants actuellement en postes chez **les plus grands noms** du jeu vidéo ou de l'animation.



“ **LES DIPLÔMÉS STUDIO MERCIER SONT
LES NOUVEAUX TALENTS DU MONDE
DU JEU VIDÉO ET L'ANIMATION 3D** ”

Jeux Vidéo

"Suite à mon stage, j'ai pu travailler sur la lumière dans le nouveau jeu **Prince of Persia** d'Ubisoft"

Florentin S.
Lighting Artist
chez  UBISOFT



Concept Art



Lilou C. Artiste 2D chez 

Cinéma d'Animation 3D

"Ca fait extrêmement plaisir quand on voit les **personnages** qu'on a **modélisé** s'animer et prendre vie dans un décor"

Anthony H.
Character Modeler
chez  SUPERPROD
ANIMATION



Concept Art



Timothé B. Concept Artist chez  Novelab.

Infographie 3D

"J'ai travaillé dans des **grands Studios** tels que Rodeo, Mac Guff, Illumination, Benuts, Mathematic Studio, Filmmore, Digital District... et bien d'autres."

Moïse H.
CG Generalist
Freelance



Jeux Vidéo



Alexis P.
Environment Artist
chez 

"Voir un jeu sur lequel je travaille depuis des années **sortir pour de vrai** est un véritable bonheur"

Game Development

Renan Y. Lead Developer chez 



Jeux Vidéo



Marine S-A.
Lighting Artist
chez  UBISOFT

"Après mes études j'ai intégré **Ubisoft** par le biais d'un stage de 5 mois en tant que **Lighting Artist Cinematic**, qui s'est par la suite transformé en contrat de travail"

Cinéma d'Animation 3D

"J'ai pu construire mon réseau dès mon **premier stage** en 1ère année. J'ai ensuite facilement trouvé des opportunités dans la **3D**."

Lucien L.
3D Generalist
chez 



ANGERS

12 rue Georges Mandel
49000 Angers
02 41 73 20 30
votre contact : Yvan Brillant
contact-angers@studio-m.fr

BÉZIERS

19 quai du Port Neuf
34500 Béziers
04 48 14 04 60
votre contact : Marielle Dannel
contact-beziers@studiomercier.com

GRENOBLE

12 rue Ampère, CÉMOI / bâtiment B
38000 Grenoble
04 76 87 74 75
votre contact : Stéphanie Paras
contact-grenoble@studio-m.fr

LILLE

Parvis de Rotterdam, Bat. Atrium
59000 Lille
03 66 06 05 90
votre contact : Jérôme Bétrancourt
contact-lille@studio-m.fr

PARIS

Parc du Pont de Flandre, Bat 32-33,
11 rue de Cambrai , 75019 Paris
09 72 47 68 61
votre contact : Mikhal Schwartzman
contact-paris@studio-m.fr

NICE

Hibiscus Park
150 Boulevard des Jardiniers
06200 Nice
04 84 79 08 91
votre contact : Pauline Wuattier
contact-nice@studio-m.fr



Les écoles Studio Mercier sont membres de l'Alliance Eduservices, composée de 30 campus en France, 9 à l'étranger et une équipe de 2 900 personnes.

Avec Eduservices, 23 écoles spécialisées ou généralistes vous offrent des conditions uniques de poursuite d'études, de doublement de compétences ou simplement de choix de nouvelles expériences.

Rejoignez l'Alliance

