

# Vos huit exigences nos huit atouts

**1 Je veux pouvoir exprimer ma créativité :** parce que la sensibilité artistique est au cœur de la création, les étudiants pratiquent tous les modes de représentation graphiques, plastiques, propres à valoriser une idée visuelle.

**2 Je veux donner libre cours à mes initiatives :** dès les premières années après Bac, l'élève est au centre de l'enseignement, réalise des projets, prend des initiatives, travaille en groupe, crée son Book.

**3 Je veux avoir un profil complet :** les étudiants d'e-artsup sont formés à la fois à la création de messages, au design graphique, à l'utilisation des logiciels graphiques les plus complexes et à l'entreprise.

**4 Je veux pouvoir exprimer ma créativité :** la multiplicité des projets et des filières proposées permet à tous les talents de s'exprimer et de s'épanouir.

**5 Avant d'intégrer l'entreprise, je veux être sûr d'optimiser mes choix :** les dernières années offrent une ouverture avec 4 filières correspondant à 4 grandes orientations de carrière : Communication et Design Graphique, Concept et Stratégie, Design Motion et Animation et Design Interactif.

**6 Je veux avoir un avenir professionnel garanti :** 99% des diplômés sont embauchés dans les 6 mois suivant la sortie de l'école.

**7 Je veux être sûr de pouvoir financer mes études :** un accompagnement personnalisé des étudiants et de multiples possibilités de financement facilitent l'accessibilité.

**8 Je veux pouvoir suivre mes études et m'intéresser à d'autres sujets :** avec 60 associations étudiantes sur le campus technologique, e-artsup offre un grand nombre de possibilités, et tout étudiant a la liberté de créer sa propre association.

## e-artsup, une pédagogie en phase avec les métiers de la création numérique et multimédia

Dès l'origine, l'école a bénéficié de la volonté d'associer les pratiques professionnelles du design graphique aux outils numériques.

Les trois premières années du premier cycle sont axées sur l'acquisition d'une maîtrise du dessin traditionnel tout en immergeant l'étudiant dans un univers numérique, pour commencer à réaliser des outils de communication, concevoir des projets concrets. L'étudiant, en fin de deuxième année, est ainsi libéré des freins liés à la technologie. Il est à l'aise, tant pour dessiner que pour réaliser et produire sur son écran d'ordinateur.

A l'issue de ces trois ans, les étudiants ont acquis les techniques graphiques, le dessin et la maîtrise des logiciels de création graphique et multimédia et peuvent choisir la filière qu'ils suivront en second cycle.

La quatrième et la cinquième année du deuxième cycle ouvrent la voie de la spécialisation professionnelle. Déjà opérationnels, les étudiants approfondissent dès lors leurs compétences dans le secteur de leur choix. Suivant la filière de spécialisation choisie, ils étoffent certains des domaines de compétences étudiés lors des années précédentes.

## Quatre filières pour une multiplicité de métiers

### Communication & design graphique

Elle met l'accent sur le design graphique, le design web et le design d'interface, autant de savoir-faire et de compétences indispensables sur le marché des agences et services de communication.

### Design Motion et Animation

Filière rare et exceptionnelle, puisqu'il n'existe aucune école

de design motion en France qui dispose à la fois d'un enseignement graphique supérieur et d'un enseignement en techniques d'animation. Les étudiants d'e-artsup diplômés de cette filière trouvent instantanément un travail soit en France soit même aux États-Unis dans les studios les plus réputés du continent américain.

### Concept & stratégies

Il s'agit d'une filière majeure où l'on apprend non seulement à résoudre visuellement des problématiques de communication mais aussi à développer un sens aigu de l'analyse des marchés et des besoins. L'étudiant diplômé saura alors intégrer une agence ou un annonceur au plus haut niveau de responsabilité des projets marketing et création puisqu'il disposera des outils conceptuels, statistiques et de décryptage marketing des cibles auxquelles l'annonceur s'adresse.

### Designer interactif

Le métier de designer interactif est nouveau, prometteur et en plein essor. Le designer interactif occupe une position charnière entre la création et le développement. Dans ce cadre, seront organisés des cours réguliers de code, de design graphique appliqué à l'écran, de design d'information, d'ergonomie ou encore d'analyse de l'interface de projets existants, etc. ; des conférences sur le design interactif animées par des professionnels ; ainsi que des travaux divers comme des projets de création d'un prototype interactif, un grand projet de fin d'année, un mémoire.

### Des professionnels au service de la pédagogie d'e-artsup

Pour assurer les cours, e-artsup fait appel à de véritables spécialistes, tels Étienne Mineur ou Christian Dubuis-Santini qui sont, tout comme les autres enseignants, issus du monde professionnel.

# 1er cycle

## 2<sup>ème</sup> Année | Expérimentation

**Enseignements Artistiques :** Techniques graphiques

**Ateliers de création :** Design graphique, Packaging, Illustration, Typographie, Photographie

**Enseignements culturels :** Histoire de l'art, Esthétique, Sémiologie, Marketing créatif, Création et stratégie publicitaire

**Enseignements Techniques :** Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects, Flash, 3DsMax, Dreamweaver

Anglais  
Culture générale

Book  
Grand projet  
Stage 2 mois mini

## 3<sup>ème</sup> Année - Détermination

**Enseignements Artistiques :** Techniques graphiques

**Ateliers de création :** Communication graphique, Laboratoire NTIC, Storyboard, Animation, Création 3D, Arts graphiques, Photographie, Design d'identité, Création publicitaire, Typographie

**Enseignements culturels :** Sciences humaines, sémiologie, marketing créatif, gestion de projet, création et stratégie publicitaire

**Enseignements Techniques :** Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects, Flash, 3DsMax, Dreamweaver, Html, +css, Javascript

Anglais

Book  
Grand projet  
Stage 3 mois mini

## 1<sup>ère</sup> Année | Exploration

**Enseignements Artistiques :** Techniques graphiques

**Ateliers de création :** Design graphique, Exploration graphique, Volumes et matériaux, Illustration numérique, Typographie, Photographie

**Enseignements culturels :** Histoire de l'art, esthétique, sémiologie

**Enseignements Techniques :** Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects, Flash, 3DsMax

Anglais

Book  
Grand projet

e-artsup

## 4<sup>ème</sup> Année - spécialisation

**Choix d'une filière :**

Communication  
Concept et stratégies  
Design Motion/Animation  
Design interactif

**Enseignements communs :**

Graphisme, Typographie, Photographie, Webdesign, Techniques d'animation interactives

**Enseignements transversaux :**

Marketing 2.0, Approche du monde économique, Maîtrise des cultures, Philosophie

Anglais

Book  
Grand projet

Stage 4 mois mini

## 5<sup>ème</sup> Année - spécialisation

**Suite des enseignements de la filière :**

Communication  
Concept et stratégies  
Design Motion/Animation  
Design interactif

Possibilité de travail partiel en entreprise

Grands projets  
Workshops | Laboratoires d'expérimentations visuelles et interactives

Anglais

Stage 6 mois mini

Book

# 2<sup>ème</sup> cycle



## Intégrer e-artsup

### ➔ Entrée en 1<sup>ère</sup> Année.

Elle est accessible à tous les futurs bacheliers, quelle que soit leur section, sur dossier de sélection et entretien, sous condition de succès aux épreuves d'admission et de réussite au Baccalauréat.

### ➔ Admissions parallèles

Pour les étudiants possédant un cursus **BAC +1, +2, +3 ou +4** et une bonne pratique graphique et infographique, **le niveau d'intégration dans le cursus sera envisagé sur examen**, dossier et entretien.

➔ **Un cursus personnalisé** peut également être proposé aux étudiants issus de filières autres qu'artistiques (informatique, littérature ou sciences humaines...) afin de compléter leurs connaissances et optimiser la poursuite de leurs études dans les meilleures conditions.

### Candidature

➔ **Les candidatures sont à déposer à partir du mois de novembre de chaque année.**  
En ligne sur [www.e-artsup.net](http://www.e-artsup.net) ou par courrier.

# e-artsup

l'école  
supérieure  
de la  
création numérique

14-16 rue Voltaire | 94276 Le Kremlin Bicêtre Cedex

Tél. 01 44 08 00 62 | Fax 01 44 08 01 99

<http://www.e-artsup.net>

Établissement d'Enseignement Supérieur Privé  
Titre e-artsup Bac +5 homologué par l'État.

Cette école est membre de **IONIS**  
EDUCATION GROUP

# e-artsup

# l'école supérieure de la création numérique



## L'école supérieure de

**Créée en 2001, e-artsup** est l'école des concepteurs-réalisateurs des nouvelles expressions numériques et interactives. Elle est le trait d'union entre les arts plastiques, les arts appliqués, le management et les nouvelles technologies.

### Aujourd'hui, e-artsup, c'est :

- ➔ **4 filières :**  
Communication et design graphique, Concept et Stratégie, Design motion et animation, Design interactif
- ➔ **Une multiplicité de métiers en sortie :**  
artistique, créatif publicitaire, designer graphique, consultant, chef projet, animateur 3D, concepteur de communication globale...

## la création numérique

- ➔ **5 années** pour construire une véritable expertise de la création numérique
- ➔ **Des workshops** « junior / senior agency »
- ➔ **15 mois** de stage en entreprises
- ➔ **Un réseau d'anciens** intégrés dans les plus grandes agences de communication et de création
- ➔ **Un environnement riche** et stimulant situé au cœur du campus technologique Ionis Paris Sud et ses 4 autres écoles technologiques, ses 6 000 étudiants, ses 15 laboratoires, ses 60 associations
- ➔ **99% des étudiants embauchés** dans les six mois qui suivent la sortie de l'école
- ➔ **Des enseignants issus du monde professionnel**, véritables spécialistes de leurs domaines
- ➔ **Un matériel technique sans cesse renouvelé** utilisé par le monde professionnel
- ➔ **Des enseignements transversaux** pour une ouverture d'esprit, réelle valeur ajoutée