

e·artsup

DIRECTION ARTISTIQUE
MOTION DESIGN
ANIMATION
GAME

artsup

2021/2022

L'ÉCOLE DE LA PASSION CRÉATIVE
PARIS • BORDEAUX • LILLE • LYON • MONTPELLIER • NANTES • STRASBOURG • TOULOUSE

DEPUIS 20 ANS, NOUS UNISSONS LA PASSION ET L'EXPERTISE CRÉATIVE

Les pratiques artistiques se sont toujours nourries de la maîtrise des outils. Les expressions créatives sont en effet sublimées par la technique : c'est ce qui donne corps aux productions. Elles se déploient toujours sous des formes traditionnelles d'expressions visuelles : le dessin, la peinture le graphisme, la photo, la vidéo. Mais, massivement, elles prennent désormais forme dans les modes d'expression de notre temps : le web et les réseaux sociaux, les applications, les objets interactifs, les films d'animation, les jeux vidéo, etc. Ainsi, le numérique a ouvert à la création et au design d'immenses perspectives et de très nombreux emplois ont été créés.

Depuis 20 ans, e-artsup forme ses étudiants :

- à la création artistique qui est du domaine de la passion,
 - à la parfaite maîtrise des logiciels de production pour ouvrir le champ des possibles,
 - à l'analyse et l'observation qui donnent l'expertise professionnelle et la liberté d'entreprendre.
- Ensemble, ces trois dimensions réunissent la passion et l'expertise créative. Ce sont des voies professionnelles larges et variées qui s'ouvrent alors car tout est à inventer et à ré-inventer. Nos Anciens le savent bien : ils exercent dans les secteurs de la communication, des industries créatives, dans les agences, les studios de production, les entreprises et les institutions, en France et dans le monde. Restés proches de l'école, ils accompagnent souvent les étudiants dans leurs premiers pas vers le monde professionnel.

Il existe de nombreux chemins pour transformer sa passion en métier. e-artsup accompagne ses étudiants en leur proposant des parcours d'études qui s'adaptent à leurs envies et à leur projets.

NICOLAS BECQUERET,
DIRECTEUR



e-artsup

**LA GRANDE ÉCOLE
DE CRÉATION
ET DE DESIGN
DIGITAL POUR
NOURRIR TOUTES
LES PASSIONS
CRÉATIVES**

BAC+3

**TITRE RNCP DE NIVEAU 6 :
RESPONSABLE DE LA
CRÉATION**

(enregistrement au répertoire national
des certifications professionnelles,
numéro 30834)

BAC+5

**TITRE RNCP DE NIVEAU 7 :
DIRECTEUR ARTISTIQUE
EN CRÉATION ET DESIGN
DIGITAL**

(enregistrement au répertoire national
des certifications professionnelles,
numéro 31199)



4

Les 3 clés de la réussite pour tous les univers de la création

/

6

À chacun ses passions, à chacun son programme

/

8

4 programmes (3 + 2)

/

10

Programme Direction artistique

/

15

Focus : une pédagogie plurielle pour maîtriser la langue anglaise

/

18

Programme Motion Design

/

23

Focus : la première formation de Motion Design en France

/

26

Programme Animation 2D & 3D

/

31

Focus : des masterclasses avec les plus grands des industries créatives internationales

/

34

Programme Game Design & Jeu vidéo

/

39

Focus : nos professeurs, des professionnels et les évaluateurs, vos recruteurs !

/

42

Initiative, inventivité, innovation : les Grands Projets

/

46

Une année à e-artsup

/

50

L'insertion réussie, preuve de la proximité avec le monde professionnel

/

54

Des partenariats remarquables

/

56

Success stories

/

60

Des campus urbains multi-domaines au cœur de la vie et de la ville

/

62

Les 10 réponses aux 10 questions les plus fréquentes

/

64

Mode d'emploi pour les admissions

/

66

e-artsup, l'excellence créative au cœur de son écosystème

/

68

Une école au cœur d'un Groupe leader

/

LES 3 CLÉS DE LA RÉUSSITE POUR TOUS LES UNIVERS DE LA CRÉATION

L'EXPERTISE DIGITALE

JE MAÎTRISE LES OUTILS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Les possibilités créatives se sont démultipliées grâce à la digitalisation car les outils numériques élargissent les formes et les moyens d'expression. Maîtriser ces outils donne la liberté d'inventer.



L'EXPERTISE CRÉATIVE

JE CRÉE CE QUE JE VEUX

La sensibilité artistique est au cœur de la formation. L'éducation de l'œil et de la main ainsi que l'élévation du goût sont plus que jamais indispensables. Avoir des idées, imaginer des univers et savoir dessiner, c'est être libre de créer.



L'EXPERTISE PROFESSIONNELLE

JE MAÎTRISE LES DYNAMIQUES DES MÉTIERS

Une maîtrise technique et créative n'a pas de valeur professionnelle sans une bonne compréhension du monde dans lequel on vit. Pour faire de sa passion un métier, il faut faire preuve d'observation, de sens critique et de capacité d'analyse. Ce regard exigeant permet l'inscription de la passion créative dans le monde professionnel.



À CHACUN SES PASSIONS, À CHACUN SON PROGRAMME

DIRECTION ARTISTIQUE

J'AIME

la culture au sens large, le graphisme, les arts visuels, le design, les expositions, le cinéma, l'esthétique, travailler en groupe.

JE VEUX APPRENDRE

le dessin, le graphisme, la typographie, l'illustration, la photo, la pub, la mise en page, la maîtrise des outils de la suite Adobe, à faire des sites et des applications, à analyser le public, le branding, à comprendre les univers de la communication de manière générale.

JE VEUX M'ÉPANOUIR

dans une agence de communication, dans les départements communication des grandes entreprises, des PME et des collectivités, en transformation digitale, dans une start-up comme designer digital au sein d'un département UX design ou comme consultant en Design.

JE VEUX DEVENIR

graphiste, directeur artistique, directeur de création, concepteur, illustrateur, UX/UI designer.



MOTION DESIGN

J'AIME

les images en général et celles qui sont animées en particulier, le graphisme, la composition, le cinéma, les courts métrages, les génériques, les clips, les séries TV, les effets spéciaux, faire de petits films et raconter des histoires et je sais ce qu'est le Motion Design.

JE VEUX APPRENDRE

la composition visuelle et graphique, la photographie, à filmer, à monter, le sound design, le sens de la narration, à parfaitement maîtriser les logiciels de création et de production d'images animées.

JE VEUX M'ÉPANOUIR

en agence de communication, dans un studio de création, dans une agence de Motion Design, en freelance avec de nombreux clients.

JE VEUX DEVENIR

motion designer, motion director, concepteur d'images animées, concepteur visuel.

ANIMATION

J'AIME

les films d'animation, lire, écouter et raconter des histoires, les images en 3D, les effets spéciaux, la culture visuelle, les bandes dessinées, l'illustration, les mangas, les productions de Pixar ou Disney.

JE VEUX APPRENDRE

le dessin, la narration, la création des décors, le charadesign, la modélisation 3D, à faire des films d'animation, à utiliser des logiciels comme Maya, ZBrush ou Substance Painter.

JE VEUX M'ÉPANOUIR

dans un studio de production de films d'animation, dans la production audiovisuelle au sens large, dans l'univers de la pré-production (storyboard et concept art), de la production ou de la post-production (VFX) dans tous les domaines de l'image 2D et 3D.

JE VEUX DEVENIR

animateur 2D /3D, spécialiste des effets spéciaux, concept artist.



GAME

J'AIME

jouer aux jeux vidéo, la culture geek et tech, les jeux indépendants, les AAA, la culture manga et heroic fantasy, la science fiction, créer des univers visuels, inventer des scénarios de jeu.

JE VEUX APPRENDRE

à fabriquer des jeux vidéo, à dessiner des décors et des personnages, à coder, à collaborer entre programmeurs, game designers et game artists, à créer des univers immersifs, à intégrer une équipe pour produire un univers ou devenir concept artist pour développer mes propres univers visuels.

JE VEUX M'ÉPANOUIR

dans un studio ou chez un éditeur de jeux vidéo, dans un département gamification ou dans un studio de production.

JE VEUX DEVENIR

game artist, game designer, level designer, testeur, ou programmeur pour le game.

4 PROGRAMMES (3+2) :

**DIRECTION
ARTISTIQUE**

**MOTION
DESIGN**

**ANIMATION
2D & 3D**

**GAME DESIGN
& JEU VIDÉO**

**LE CYCLE BACHELOR
BAC+3**

Titre certifié RNCP de niveau 6

**LE CYCLE MASTÈRE
BAC+5**

Titre certifié RNCP de niveau 7

3 ANNÉES POUR :

- acquérir la culture créative et visuelle des grands secteurs professionnels,
- maîtriser l'ensemble des techniques de production avec des réalisations pratiques,
- rencontrer les professionnels des métiers de la création et apprendre avec eux.

2 ANNÉES POUR :

- approfondir la maîtrise de la création et se spécialiser pour apprendre un métier,
- collaborer sur des projets réels avec les professionnels,
- réaliser un grand projet de fin d'études dans la spécialisation,
- s'insérer rapidement dans les grands univers de la création.

CYCLE BACHELOR – 3 ANS (180 ECTS)

	ANNÉE 1 PRÉPA (60 ECTS)	ANNÉE 2 CONSTRUCTION (60 ECTS)	ANNÉE 3 CONSOLIDATION (60 ECTS)
PROGRAMME DIRECTION ARTISTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir une culture artistique et graphique ▪ Apprendre le dessin et la composition ▪ Maîtriser la création numérique avec Adobe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondir le dessin, l'illustration et le graphisme ▪ Se perfectionner en création digitale : UX/ UI ▪ Réaliser des créations évaluées par des pros 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ateliers immersifs de création visuelle et de branding ▪ Observer les usages du public et définir une stratégie ▪ Présenter des projets 360° aux pros
PROGRAMME MOTION DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir une culture artistique et graphique ▪ Apprendre le dessin narratif et le storyboard ▪ Savoir composer du graphisme animé 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Progresser en dessin et en design graphique ▪ Maîtriser les logiciels de production pour filmer, animer et monter ▪ Être évalué par des pros 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Créer des films de Motion en ateliers immersifs ▪ Perfectionner ses productions avec A.E. et C4D ▪ Présenter ses films de Motion Design aux pros
PROGRAMME ANIMATION 2D & 3D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produire en ateliers de modélisation et de dessin ▪ Découvrir les principaux logiciels de création visuelle ▪ Maîtriser les techniques de narration et d'animation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser l'animation des personnages ▪ Utiliser les principaux logiciels : Maya, Animate... ▪ Production de texture 3D, lighting et techniques de rendu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser les 3 étapes pour créer son premier film : - pré-production / charadesign et storyboard - production / animation - post-production & VFX ▪ Présenter son film aux pros
PROGRAMME GAME DESIGN & JEU VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir le Game Design et le Level Design ▪ Choisir sa spécialisation : creative coding ou game art ▪ Apprendre les bases de la production et de la création 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser la chaîne de production et le gameplay ▪ Collaborer entre game artist et creative codeur pour réaliser des jeux ▪ Tests avec les professionnels 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perfectionner son game art ou sa programmation ▪ Réaliser un jeu vidéo en mode projet ▪ Présenter son jeu vidéo aux responsables des studios

DÉLIVRANCE BACHELOR & TITRE RNCP NIVEAU 6

JURY PROFESSIONNEL

STAGE FACULTATIF 2 À 3 MOIS

JURY PROFESSIONNEL

STAGE 2 À 3 MOIS

LE PARCOURS INTERNATIONAL AU CHOIX :
- Campus IONIS
- Universités partenaires
- English session

ou
STAGE EN FRANCE OU À L'INTERNATIONAL

CYCLE MASTÈRE – 2 ANS (300 ECTS)

	ANNÉE 4 & 5 EXPERTISE (120 ECTS)
DIRECTION ARTISTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Direction Artistique, tronc commun : design graphique, conception, UX & UI design <p>Majeures, au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design digital & communication, branding, stratégie de communication, campagnes 360° - Design & Business, strategic design, marketing, management - Design & Interaction, design de service, design d'expérience, prototypage
MOTION DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motion Design, tronc commun : direction artistique, storyboard, techniques 2D & 3D <p>Majeures au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narration visuelle et graphique, conception d'animation, graphisme, animation visuelle - Film Maker, direction d'acteurs, cadrage, réalisation & post-production
ANIMATION 2D & 3D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animation, tronc commun : dessin, character design, texturing <p>Majeures au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concept art, matte painting, couleurs, perspective - Cinéma d'animation 2D/3D, storyboard, animation environments, VFX
GAME DESIGN & JEU VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Game Design, tronc commun : Game & Level Design, Unity 3D, gestion de production <p>Majeures au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creative Gameplay & Coding, Unreal Engine, programmation personnages & animation, mécaniques & équilibrage - Technical Artist, modélisation texturing, shaders, sound design, modélisation

DÉLIVRANCE MASTÈRE & TITRE RNCP NIVEAU 7



PROGRAMME DIRECTION ARTISTIQUE : PANORAMA DU CURSUS 3+2

LE BACHELOR

Les trois premières années du programme Direction Artistique forment aux fondamentaux de la création visuelle et digitale. L'objectif est double :

- donner la liberté de créer avec une bonne maîtrise des techniques et des outils de la production visuelle et graphique,
- comprendre l'organisation de métiers de la direction artistique et des secteurs professionnels pour trouver sa voie.

LE MASTÈRE

En Mastère (Bac+4/5), le programme forme des directeurs artistiques et des designers capables d'embrasser des sujets ambitieux. Ils occuperont une place centrale au cœur de l'économie d'aujourd'hui et de demain.

Trois spécialisations sont proposées :

- Design digital & Communication : pour devenir un directeur artistique généraliste.
- Design & Business, en collaboration avec l'ISG et HEC Paris : pour ceux qui souhaitent entreprendre.
- Design & Interaction, en collaboration avec l'ESME Sudria : pour ceux qui souhaitent innover.

L'art graphique est le terrain de jeu :

- le lien entre le fond des sujets et les formes à communiquer donne le message,
- la connaissance des publics et des usages permet la mise en œuvre d'expériences marquantes.

La demande est grande pour ceux qui maîtrisent l'art graphique, l'illustration, la stratégie, l'UX design et les outils de la production digitale car ces profils sont capables d'imaginer, mais aussi de concevoir les expériences que vont vivre les publics. Le recrutement se fait en agence de communication, au sein des grandes entreprises, des PME et des collectivités.



Mathilde Maximin
valorise les artisans d'art engagés



Maxime Saint-Étienne
aime la typographie et la calligraphie





ANNÉE 1

Savoir dessiner, c'est être libre de créer

- > L'année de toutes les découvertes des arts appliqués : croquis d'extérieur, modèle vivant, perspective, dessin d'observation, art graphique, typographie...

L'image au cœur de la formation

- > Maîtrise de la création numérique : Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects
- > Apprendre à photographier, à filmer et à monter

Découvrir les métiers

- > La présentation des grands secteurs professionnels de la création digitalisée se déroule sous la forme d'ateliers et de workshops. Les progrès sont rapides !

Contenu de formation

- Apprentissage du dessin : modèle vivant, croquis d'observation, charadesign
- Maîtrise de la perspective, des formes et des couleurs
- Découverte du graphisme et de la typographie
- Pratique de la photographie, de la prise de vue et du montage
- Production graphique sur Adobe (Photoshop, InDesign, Illustrator)
- Culture de la création et du design : art graphique, publicité, technologie, cinéma
- Création publicitaire et stratégie
- Design et écoresponsabilité
- Histoire de l'art et des arts visuels
- Culture de la création visuelle en anglais

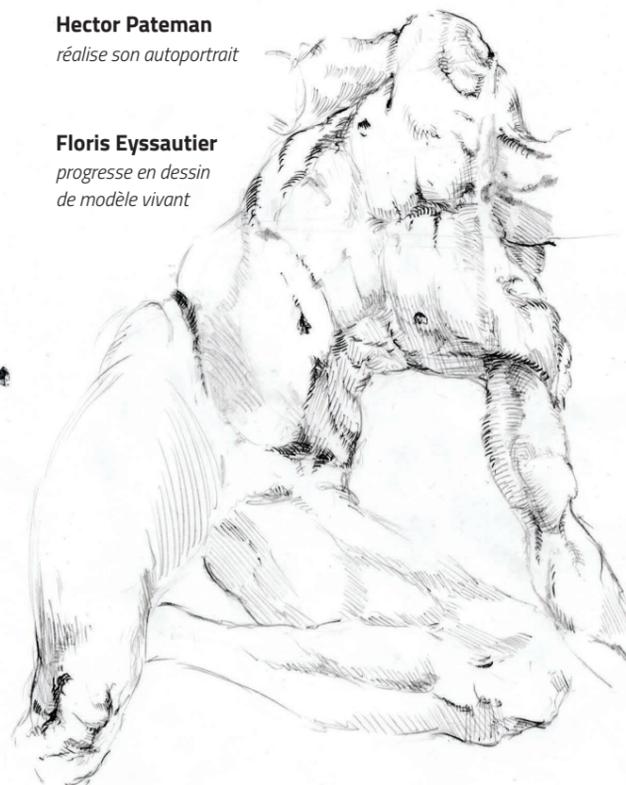
Stage découverte facultatif

de 1 à 2 mois



Hector Pateman
réalise son autoportrait

Floris Eyssautier
progresses en dessin de modèle vivant



Aït Aïssa Dalila,
invente sa typographie

ANNÉE 2

Découverte des pratiques professionnelles

- > La conception en design, la stratégie de communication, l'UX/UI design, la brand culture

Apprentissage en création visuelle

- > Maîtrise de la typographie, la photographie et l'illustration

Approfondissement de la maîtrise des outils techniques de production

- > Maîtrise des logiciels permettant l'animation et la modélisation (Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, HTML5...)
- > Les productions sont déjà évaluées par des professionnels

Contenu de formation

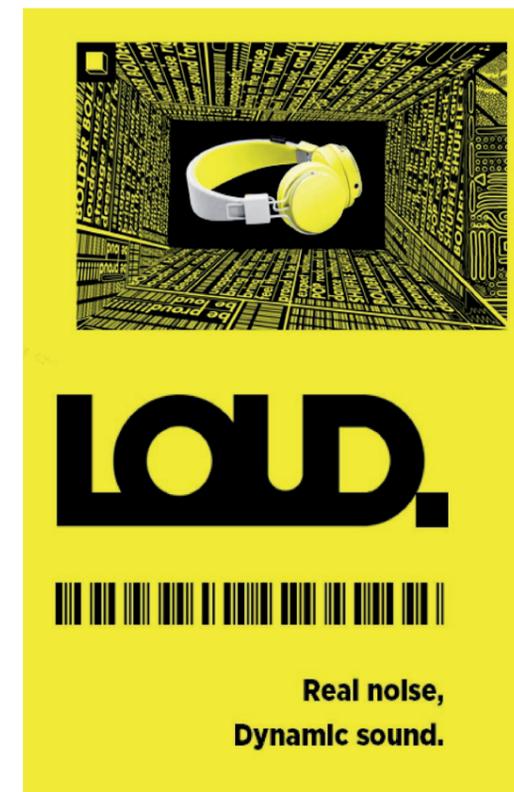
- Dessin : modèle vivant & initiation à l'illustration
- La typographie : du fond à la forme
- Ateliers : photographie professionnelle, modélisation 3D, création de site web
- Production graphique avec la suite Adobe
- Introduction à After Effects
- Brand culture et stratégie de communication
- Design Thinking et UX/UI design
- Atelier de conception en design
- Histoire et actualité du graphisme
- Actualité du graphisme et de la direction artistique en anglais

Stage de 3 mois

Tom Macret
revisite le graphisme des 80's



Alexandre Frappier
joue avec les formes pour se démarquer !



Gilles Mahoro
propose une identité visuelle très typographique



Le cycle Bachelor s'achève par une troisième année avec :

- > un premier semestre de consolidation des compétences acquises,
- > un second semestre spécialisé qui prépare le second cycle,
- > une fin d'année avec un stage ou un parcours international.

Contenu de formation du premier semestre :

- Atelier d'art graphique
- Production d'images animées avec After Effects
- Pratique du dessin narratif & du storyboard
- Stratégie de communication, branding & production créative
- Gestion de projet créatif
- UX/UI et ergonomie
- Ateliers de production : studio print / studio photo & vidéo / agence web & digitale
- Projets professionnels : design & communication / business & start-up digitale / design d'interaction & Fab Lab
- Les ateliers créatifs 360°
- Culture et actualité du design graphique en anglais

Au programme du second semestre,

une Majeure de spécialisation au choix :

- > Design Digital & Communication
- > Design & Business
- > Design & Interaction

Design Digital & Communication

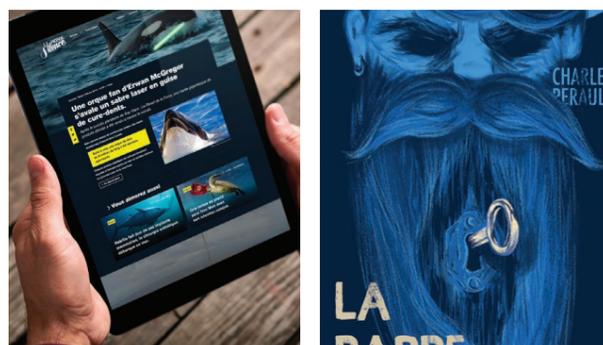
- Stratégie de com / Branding
- Production print image fixe
- Vidéo & montage (Premiere)
- Storyboard
- After Effects
- Atelier de production

Design & Business

- Fondamentaux du marketing
- Comportement du consommateur
- Étude de marché
- Business plan
- Production visuelle : logo, UI, packaging
- Atelier de production



Ran Zhang / Maxime Lamouroux / Aït Aïssa Dalila
Margot Wartel / Léo Galtier / Samuel Peloponese
proposent des identités graphiques fortes pour des artistes musicaux



Un travail de sensibilisation à la pollution sélectionné au concours du Club des Directeurs Artistiques par Julien Bui, Alexandre Caillé, Antoine Guinet, Jordan Cesarion, Jessy Kikabou et Lilian Pierrot.

Salomé Barbot
propose une couverture de livre

Design & Interaction

- Social design : le rôle du designer dans la société
- Design & marché : emotional design et storytelling
- Design Thinking : méthodes de travail
- Design d'interface : UI, design pattern, Adobe XD
- Ateliers tech : Arduino, Unity, Raspberry, impression 3D
- Atelier de production

Le parcours international ou le stage de 3 à 4 mois. Au choix :

- un stage en France ou à l'International,
- une formation complémentaire en anglais dans les antennes d'e-artsup à l'International au sein des campus IONIS : Barcelone, Genève, Bruxelles et Berlin.
- une formation approfondie en anglais en école de langues ou dans les universités partenaires à travers le monde (des frais de formations complémentaires sont à prévoir pour cette offre).

FOCUS

UNE PÉDAGOGIE PLURIELLE POUR MAÎTRISER LA LANGUE ANGLAISE

Dans tous les secteurs de la création, les équipes collaborent en anglais. Pour favoriser une bonne insertion professionnelle, e-artsup assure certains enseignements avec des professeurs bilingues. Nous proposons également 3 modules immersifs sous 3 formats :

1. E-ARTSUP INTERNATIONAL SESSION : POUR UNE IMMERSION CULTURELLE ET CRÉATIVE À BARCELONE, BERLIN, BRUXELLES OU GENÈVE

Les sessions se déroulent au sein des campus du Groupe IONIS. L'école se décentralise pour l'occasion et les enseignements sont délivrés en anglais. Ces destinations permettent de découvrir les cultures graphiques et créatives locales. Au programme : visites culturelles, découvertes de studios de création, rencontres inspirantes et collaborations au cœur de ces capitales européennes.

..... Zoom sur e-artsup à Berlin

Début 2020, 40 étudiants de e-artsup International Session - Berlin ont collaboré avec la Deutsche Opera en réalisant des affiches pour cette prestigieuse institution. Composé de six membres des différents départements, le jury a été impressionné : 11 candidats ont eu la possibilité de présenter leur concept pour une exposition publique au cœur de la capitale allemande.

.....

2. INTERNATIONAL CREATIVE ART SCHOOL : POUR ÉTUDIER DANS UNE GRANDE ÉCOLE DE RENOMMÉE INTERNATIONALE

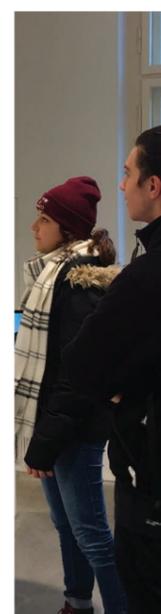
L'école est membre du réseau international IDDS : les meilleures écoles à travers le monde vous sont ouvertes. En 2019-20, les destinations étaient les suivantes :

- University of the Arts (UAL) à Londres, classée 2^e meilleure école d'Art et de Design au monde (2020 QS World University Rankings),
- UCLA à Los Angeles, classée n° 1 des universités publiques américaines, 11^e meilleure université au monde (classement de Shanghai),
- Pratt Institute à New York, une des 10 meilleures écoles d'Art et de Design du monde (2020 QS World University Rankings),
- mais aussi à Nottingham Trent University (Prix de l'Université de l'année en 2019 - The Guardian), au LCCA (London College of Contemporary Art), à l'UCF (University of Central Florida), au Griffith College à Dublin, etc.

3. ENGLISH SESSION : POUR PROGRESSER RAPIDEMENT

L'anglais n'a jamais été votre truc ? C'est le moment de l'apprendre autrement : direction les meilleures écoles internationales de langues. Un parcours intensif pour perfectionner son anglais une bonne fois pour toutes ! En 2019-20, les étudiants étaient :

- au Royaume-Uni : Londres, Dublin
- aux États-Unis : Miami, Los Angeles, San Francisco, San Diego
- au Canada : Toronto, Vancouver
- en Australie : Gold Coast, Sydney
- en Nouvelle-Zélande : Auckland





AMBITIONS

- Devenir directeur artistique et designer digital : en plus de la création, les cours intègrent le management de projet, la stratégie et la recherche. Les projets se font en collaboration avec des structures professionnelles, des agences, des médias, des associations et des collectivités.

COLLABORATIONS DE HAUT NIVEAU

- L'école est associée à plusieurs business schools, écoles d'ingénieurs et incubateurs, parmi les meilleurs du monde, pour permettre le développement des projets professionnels des étudiants. Nous gagnons de nombreux prix sur les concours qui comptent : Chatons d'Or (+ de 10 prix), Club des Directeurs Artistiques (+ de 10 mentions et 1 Grand Prix), Mille Pitch Awards, Les Étoiles de la Pub (1^{er} et 2^e places en 2020).

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

- Nous avons de nombreuses collaborations avec des entreprises et des associations professionnelles (AACC, Chatons d'Or, Act Responsive, etc.) pour que la transition entre le monde de l'école et celui de l'entreprise soit progressive et sans rupture.

MAJEURE DESIGN DIGITAL & COMMUNICATION

Penser et concevoir la stratégie globale de communication et toutes les créations à 360°. Pour devenir un directeur artistique complet, doublé de compétences solides en design digital, en UX et en conception.

Contenu de formation

- Conception graphique
- Design digital UX/UI
- Design éditorial
- Stratégie de communication
- Planning stratégique
- Sémiologie et sémantique
- Storytelling et écriture
- Conception et création publicitaire
- Sciences humaines et design
- Gestion de projet et relationnel client : les bonnes pratiques

MAJEURE DESIGN & INTERACTION, en collaboration avec l'ESME Sudria

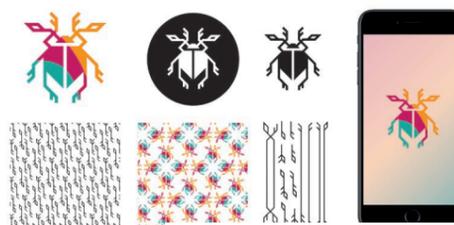
e-artsup est associée à une grande école d'ingénieurs : l'ESME Sudria. Ensemble, les étudiants imaginent les usages pour les rendre simples, pratiques et désirables au quotidien, les produire et les fabriquer. Ils sont en capacité de conceptualisation pratique et opérationnelle complète.

Contenu de formation

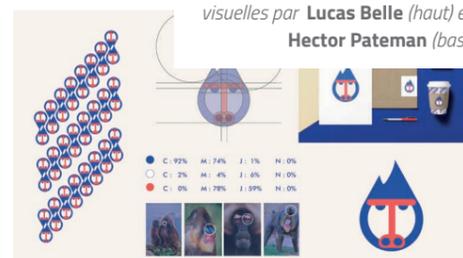
- Culture professionnelle : design & culture maker
- Narratologie : récits et scénarios d'usage, personae, conceptualisation
- Sciences humaines et sociales : usages, croyances, cultures
- Personal branding & rhétorique
- Créativité, art et numérique : Coding, DataViz, Generative Art
- Interaction design
- UI/UX
- Design de service
- Pratique Fab Lab, prototypage
- Projets & workshops

MAJEURE DESIGN ET BUSINESS, en collaboration avec l'ISG, HEC Paris et son incubateur à Station F

Pour intervenir dès les premiers moments de la réflexion sur les productions et les services à commercialiser. Au cœur de l'économie digitale, la direction artistique est sur un pied d'égalité avec le business et les technologies numériques. La formation se déroule à e-artsup, dans les différentes écoles associées et au sein d'incubateurs. Les étudiants côtoient ceux d'HEC Paris et de l'ISG pour le business et ceux des écoles d'ingénieurs ou d'informatique comme Polytechnique, Telecom Paris ou Epitech. Ils valident des certificats attestant l'acquisition de leurs compétences en transformation et en innovation digitale (le certificat Digital Transformation délivré par HEC).



Création de logos et d'identités visuelles par Lucas Belle (haut) et Hector Pateman (bas).



Contenu de formation

- Brand Anatomy : la marque, son identité visuelle et son application au digital
- Strategic Design : le planning stratégique
- Innovation & UX : recherche utilisateurs et pitch UX
- Digital Lab : design UI des interfaces digitales
- Print Factory : atelier de création sur supports imprimés
- Business : atelier d'entrepreneuriat et business model
- Marketing : fondamentaux du mix-marketing et marketing digital
- CRO (Conversion Rate Optimization) : initiation à Google Analytics et optimisation de l'UX/UI pour améliorer les performances d'un site internet
- Entrepreneuriat, management et comptabilité : pour être en capacité de gestion de son entreprise
- Challenge HEC/Station F : réalisation d'une recommandation UX/UI pour une start-up de l'incubateur HEC de Station F



Amélie Cauzid
crée l'identité graphique complète d'un restaurant



Les 5^e années ont créé tous les visuels du concours Mille pitch Awards 2021





PROGRAMME MOTION DESIGN : PANORAMA DU CURSUS 3+2

LE BACHELOR

Les trois premières années du programme Motion Design enseignent la narration, la conceptualisation, le graphisme, la typographie, l'animation 2D, la 3D, les effets spéciaux, la photo, la prise de vue réelle et le montage pour faciliter l'expression et transmettre le message.

Au cœur de la formation se trouvent la conceptualisation, la narration, le graphisme et le mouvement. Rythme, vitesse, interaction des éléments, musique : tous ces éléments donnent vie à une production animée et plurielle.

LE MASTÈRE

Le second cycle forme des motion designers complets capables d'embrasser pleinement ce métier s'agréant de nouveaux apprentissages au fur et à mesure de l'évolution des logiciels. Les techniques sont enseignées par une équipe d'artistes en Motion Design et de professionnels de différents horizons.

Les étudiants font alors face à des situations professionnelles réelles. Ils créent des vidéos d'information, d'appel aux dons ou de sensibilisation. Parmi ces collaborations : des vidéos de prévention du harcèlement, le mal-logement avec I Loge You, un appel aux dons pour des urgentistes syriens avec UOSSM, une collaboration d'appel à projets pour la Fondation Abbé Pierre, etc.

Pionnière, e-artsup a été la première école à ouvrir une spécialisation Motion Design en France

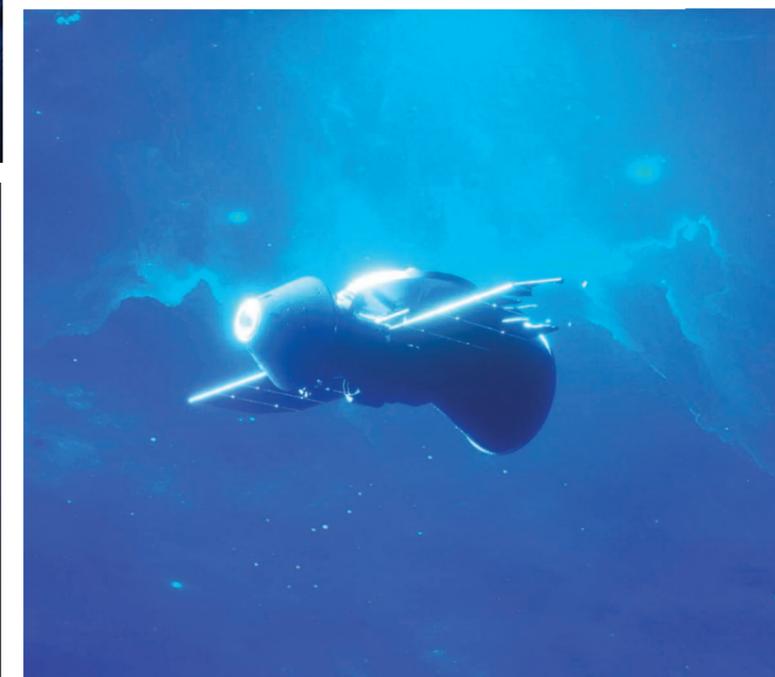
Avec la maîtrise du graphisme, de la prise de vue et de la narration, toute production visuelle devient possible. Les supports peuvent être multiples : de l'écran d'un téléphone au mapping monumental. La seule limite est l'imagination ! Le Motion Design fait partie de notre quotidien. Omniprésent et en évolution, il nous éduque parfois, nous informe souvent et nous émeut.

Les motion designers sont très recherchés car nous n'avons jamais autant consommé de vidéos : infographies animées, génériques, publicités, vidéos virales, jingles, chaînes web, animations, réalité virtuelle, etc.

Le métier s'exerce dans des domaines variés : de la **publicité** pour une marque au **clip musical** en passant par l'**habillage télévisuel** de votre émission préférée, le **générique** d'un film ou encore une **vidéo de sensibilisation et d'information** sur un danger humanitaire ou écologique.



Sélection d'images d'un clip en Motion Design de **Stephan Vaneau**, 5^e année





ANNÉE 1

Apprendre à composer une image avec le dessin

> Modèle vivant, dessin d'observation, perspective, illustration, art graphique.

Travailler le sens de la narration

> Avec la maîtrise du storyboard, de la typographie animée, de la production numérique sur Photoshop, After Effects et Cinema 4D et apprendre à photographier, à filmer et à monter.

Découvrir les métiers

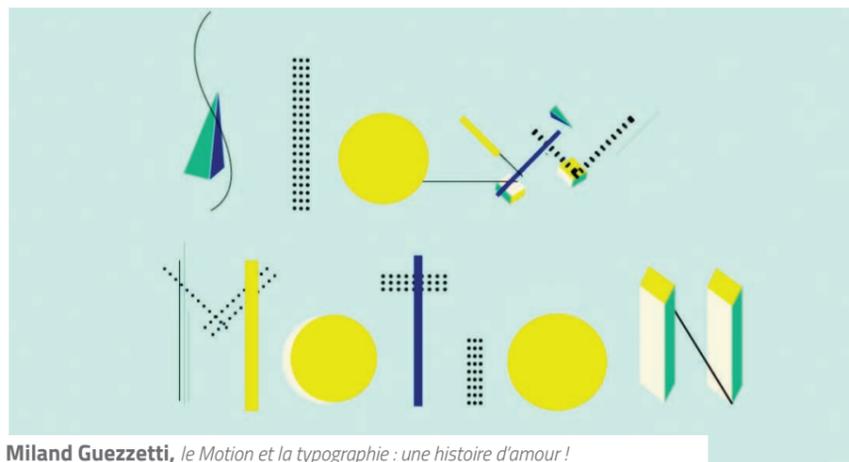
> La présentation des grands secteurs professionnels de l'image et du Motion Design se déroule sous la forme d'ateliers et de workshops pour favoriser les rencontres et le partage.

Contenu de formation

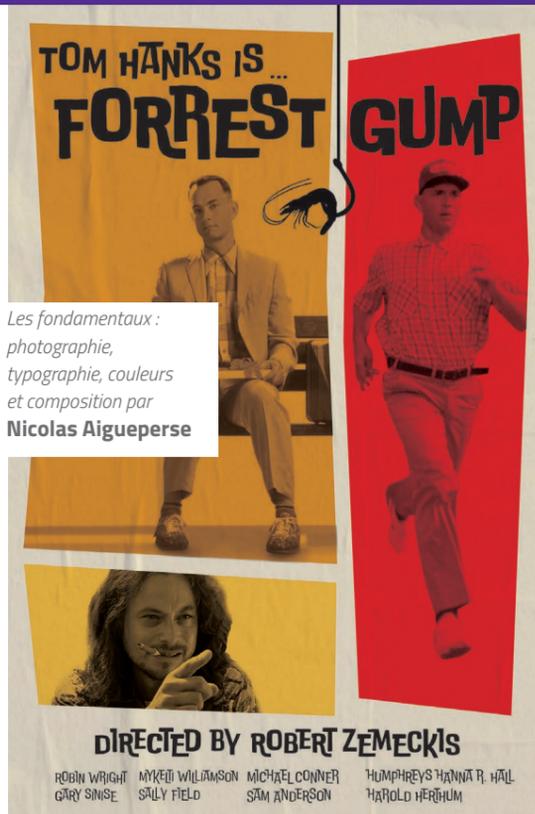
- Apprentissage du dessin : modèle vivant, croquis d'observation, charadesign
- Maîtrise de la perspective, des formes et des couleurs
- Introduction au graphisme et à la typographie
- Découverte de la photographie, de la prise de vue et du montage
- La production sur Adobe : Photoshop, InDesign, Illustrator
- Pratique du dessin narratif & du storyboard
- Découverte de l'image animée avec After Effects
- Histoire de l'art, des arts visuels et du cinéma
- Ateliers de techniques d'expression et d'argumentation
- Culture de la création visuelle en anglais

Stage découverte facultatif

de 1 à 2 mois



Miland Guezetti, *le Motion et la typographie : une histoire d'amour !*



Les fondamentaux : photographie, typographie, couleurs et composition par Nicolas Aigueperse



Alyssa Ramon, en cours de photo (1^{re} année), travaille sur le mouvement, la suggestion et les effets visuels

ANNÉE 2

Découverte des pratiques professionnelles

> Ateliers de production en arts visuels, typographie animée et sound design. Immersion en studio photo.

Apprentissage en création visuelle

> Technique de narration, création de storyboards professionnels.

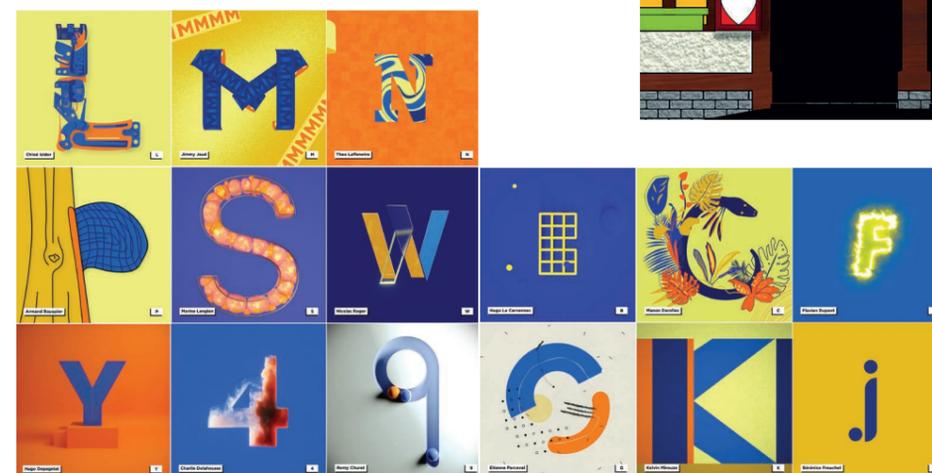
Approfondissement de la maîtrise des outils techniques de production

> Maîtrise des logiciels permettant l'animation et la production visuelle sous la forme de pastilles et de clips dans le cadre de collaboration avec des professionnels (entreprises, associations et artistes musicaux).

Contenu de formation

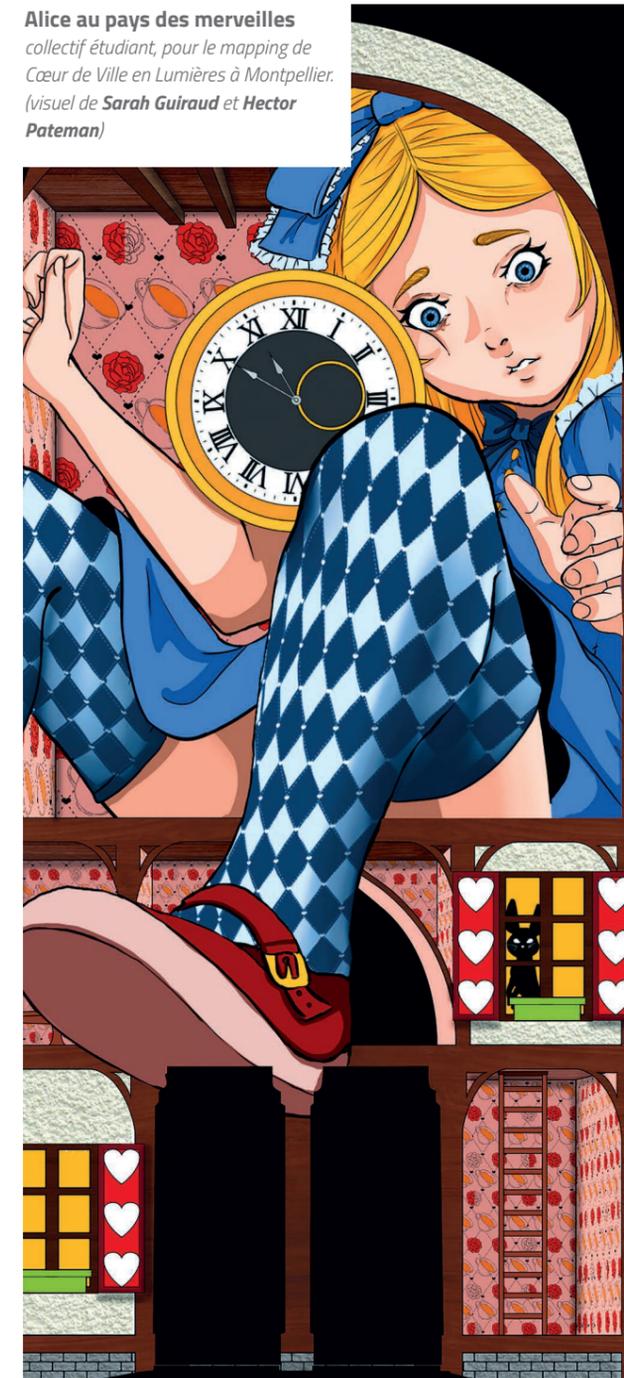
- Ateliers d'arts visuels : modèle vivant / matte painting / graphisme animé
- Atelier de typographie pour le Motion Design
- Atelier de narration, storyboard et de storytelling
- Esthétique photographique et construction d'une image
- Les principaux logiciels du Motion : After Effects & Cinema 4D
- Les techniques du Motion : animation/ prise de vue
- Production professionnelle : animation, montage, sound design
- Culture du Motion Design et du générique : analyse de film
- Histoire du cinéma, du graphisme et des arts visuels
- Actualité du Motion Design en anglais

Stage de 3 mois



Multi-auteurs, exercice classique de motion designer : réaliser sa typographie animée de A à Z (et de 0 à 9) !

Alice au pays des merveilles collectif étudiant, pour le mapping de Cœur de Ville en Lumières à Montpellier. (visuel de Sarah Guiraud et Hector Pateman)





ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une troisième année avec :

- > consolidation des compétences acquises,
- > une fin d'année avec un **stage ou un parcours international**

Contenu de formation

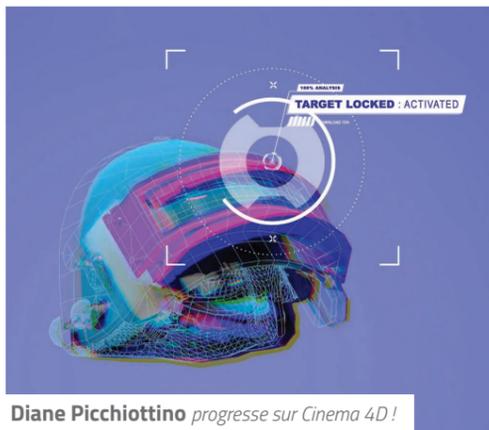
- Culture professionnelle du Motion Design en anglais
- Atelier d'art graphique, composition et images
- Approfondissement After Effects & Cinema 4D
- Production vidéo, montage et sound design
- Technique de l'animation, texturing, lighting
- Atelier de photographie
- Stratégie de communication, branding et narration
- Gestion de production
- UX design
- Les ateliers créatifs 360°

Le parcours international ou le stage de 3 à 4 mois. Au choix :

- > un stage en France ou à l'International,
- > une formation complémentaire en anglais dans les antennes d'e-artsup à l'International au sein des campus du Groupe IONIS : Barcelone, Genève, Bruxelles et Berlin.
- > un formation approfondie en anglais en école de langues ou dans les universités partenaires à travers le monde (des frais de formations complémentaires sont à prévoir pour cette offre).



Anaïs Louarn, Erica Scolaro, Justine Mullet, Solenn Gras, Alicia Le Goff et Alyssia Guerin ont réalisé plusieurs films en 2 jours dans le cadre d'un hackathon pour la Journée internationale des droits des femmes



Diane Picchiottino progresse sur Cinema 4D!

Auxane Hanot Bailloeuil, Léa Simon, Alexis Girard et Léo Maubert

n'oublie pas que la prise de vue et l'esthétique photographique sont au cœur de Motion Design



Aurélien Hervé, Justine Chaigneau, David Darmon et Lucas Canepa ont réalisé un court-métrage en hommage à H.R. Giger accompagné par K. Souresrafil ami et collaborateur du Maître



FOCUS

LA PREMIÈRE FORMATION DE MOTION DESIGN EN FRANCE

C'est au début des années 2000 que l'école a formé ses premiers motion designers qui ont été recrutés dans les plus grandes agences (TBWA, Publicis, BETC, etc.) et les meilleurs studios : Blackmeal, 2Factory, Yodog, etc. Certains ont même fondé leur propre studio ! Les plus grands professionnels enseignent chez nous et l'école est partenaire des principaux événements en Motion Design. Car travailler pour être vu par le public est un levier essentiel de motivation autant qu'un moyen de reconnaissance par les professionnels... et donc un élément clé de l'insertion et de la réussite.

Zoom sur Cœur de Ville en Lumières à Montpellier, un événement incontournable durant les fêtes de fin d'année

Chaque année, plus de 200 000 personnes découvrent Montpellier autrement avec 3 jours de spectacles et 11 projections lumineuses et sonores. Dans ce cadre, les motion designers David Ritter et Nicolas Signarbieux ont accompagné les étudiants de 3^e année pour créer différents tableaux animés illustrant des contes et légendes. Ils ont été diffusés sur la cathédrale avec une musique et des effets sonores offerts par le sound designer Christophe Heral, compositeur de musiques de films et de jeux vidéo : Beyond Good and Evil 1 & 2, Rayman Origins & Rayman Legends, Tintin : le Secret de la Licorne, etc.

Les étudiants ont aussi transformé l'Agora en écran géant de jeu vidéo en collaboration avec Epitech pour le prototype, suivi de six semaines de travail de production. Résultat : deux joueurs incarnent un graffeur en roller. Gagne celui qui peint le plus de surface en deux minutes. Évidemment, des éléments perturbent sa progression !

Le mapping en Motion Design à e-artsup, c'est aussi :

- à la Gare Saint-Sauveur de Lille avec un mapping interactif sur la façade du Bistrot de la Gare, haut lieu culturel. Le public était invité à interagir avec son téléphone pour influencer sur les animations projetées. Un projet créatif et festif !
- durant la **Nuit des Bassins à Arras** : deux projets proposés ont été retenus en 2019 et installés aux côtés de 14 autres œuvres d'artistes européens ainsi que des étudiants de l'UAL à Londres (2^e meilleure école d'art de design du monde). Une déambulation nocturne au milieu de bassins pour découvrir des installations d'art digital et contemporain.

Matthieu Colombel, directeur pédagogique à e-artsup Nantes : « e-artsup a été la première école en France à créer un programme dédié au Motion Design dès 2001 dans laquelle j'étais étudiant ! J'ai tout de suite été recruté comme directeur artistique en agence. En 2007 j'ai fondé le pôle Motion Design chez TBWA avec des clients comme PlayStation, Amnesty, Adidas, Cartier, la FNAC, McDonald's, Michelin, Nissan, etc. En 2011, j'ai créé mon studio : Blackmeal est aujourd'hui présent à Paris, Nantes et Montréal. J'ai recruté beaucoup d'Anciens de l'école car elle est leader dans le domaine de la création et du numérique et propose la meilleure formation au Motion Design en France. J'y étais étudiant, puis professeur, j'ai désormais rejoint l'équipe de direction en septembre 2020 pour aller encore plus loin ».



En mastère, l'objectif est de devenir un motion designer complet qui sait créer de belles images animées maîtrisées pour mettre la forme au service du message. Le programme consiste à construire la narration, à penser la forme en cohérence avec le fond du message et à déployer ses talents graphiques et techniques.

AMBITIONS

- Devenir motion designer : en plus de la production, les cours intègrent le management de projet, la stratégie narrative et la recherche appliquée. e-artsup s'inscrit au plus haut niveau dans le paysage du Motion Design :
 - > en accompagnant les professionnels dans leur travail de reconnaissance du Motion Design comme domaine professionnel à part entière,
 - > en intégrant à la formation une réflexion sur le sens des productions, leurs usages et les conditions de leur réception.

COLLABORATIONS DE HAUT NIVEAU

- Les projets sont réalisés en collaboration avec des studios de Motion Design, des agences, des médias, des associations et des collectivités. Nous travaillons avec plusieurs grands acteurs du domaine (Blackmeal, Yodog, Dan Perri...) et sommes présents sur les festivals qui comptent : Motion Plus Design à Paris, Motion Motion à Nantes, la Fête de l'anim à Lille, Cœur de Ville en Lumières à Montpellier ou encore la Fête des Lumières à Lyon. Les productions des étudiants sont ainsi projetées dans des situations professionnelles réelles.

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

- Nous avons de nombreuses collaborations avec des studios de création en Motion Design dont les professionnels sont les enseignants de l'école : car la production en cours doit être de la même qualité que la production professionnelle.

La formation s'articule autour d'un tronc commun généraliste et de deux spécialisations au choix : narration visuelle et graphique ou Film Maker.

TRONC COMMUN :

- Culture du cinéma et du Motion Design
- Narration et storytelling
- Conception /rédaction
- Sound design
- Création interactive en Motion Design (Touch Designer)
- Gestion de projet

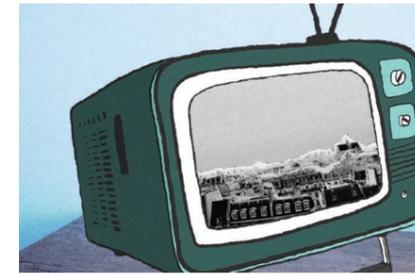
Puis au choix :

MAJEURE NARRATION VISUELLE ET GRAPHIQUE

- Conception d'animation
- Graphisme, illustration et storyboarding
- Technique 3D (Cinema 4D, Houdini)
- Animation 2D (After Effects, animation de personnages...)

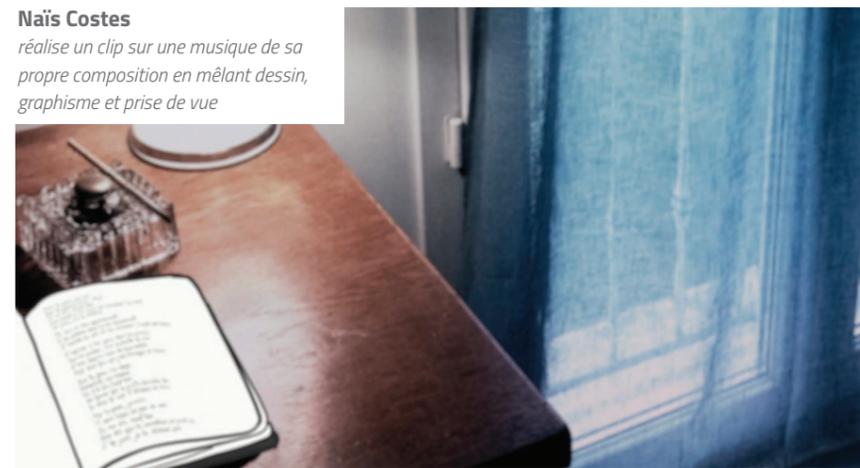
MAJEURE FILM MAKER

- Cadrage et prise de vue
- Direction d'acteurs
- Chef opérateur image / son
- Réalisation et post-production

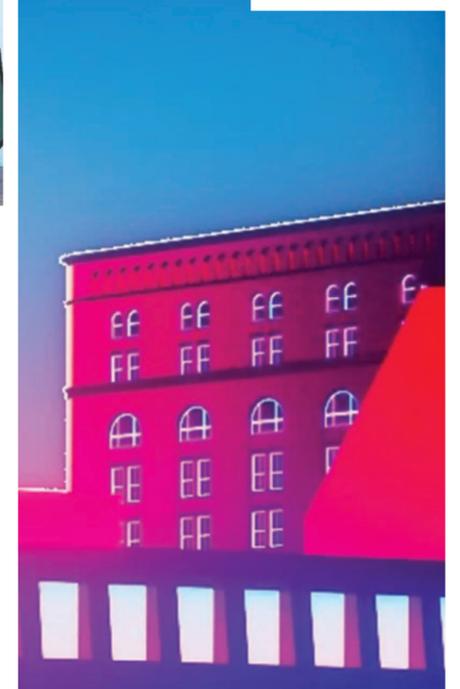


Naïs Costes

réalise un clip sur une musique de sa propre composition en mêlant dessin, graphisme et prise de vue



Alexandre Verdier
joue avec After Effects !



Alexandre Moal
a réalisé un clip entièrement en 3D d'une puissance visuelle impressionnante





PROGRAMME ANIMATION 2D & 3D : PANORAMA DU CURSUS 3+2

LE BACHELOR

Les cours des trois premières années portent sur la création artistique (charadesign, décors et rendus), la conception, la production en 2D et en 3D, la maîtrise des règles de la narration, les rythmes, les effets sonores et visuels. Ainsi, l'animation est totalement maîtrisée : les mouvements, couleurs, ambiances, effets spéciaux, etc. Tout pour accrocher totalement le public !

LE MASTÈRE

L'objectif est de devenir un professionnel complet qui va se spécialiser au sein de la chaîne de production du cinéma d'animation. Le programme offre la possibilité d'approfondir son expertise : du concept artist qui crée les premiers dessins au spécialiste VFX qui finalise les derniers effets spéciaux. Vous y trouverez votre place !

Les cours sont donnés pour l'essentiel par des professionnels : ceux qui en vivent enseignent les bonnes pratiques. Ils accompagnent, forment et conseillent. La mise en œuvre des productions suit les standards des réalisations d'aujourd'hui et le déroulement des cours est calqué sur le rythme réel. Il n'y a pas de contrôle de connaissances ni de partiel car l'important, c'est ce que vous réalisez. Le cinéma d'animation s'adresse à ceux qui aiment plus que tout raconter des histoires, les dessiner et leur donner vie dans des productions visuelles de grande qualité.

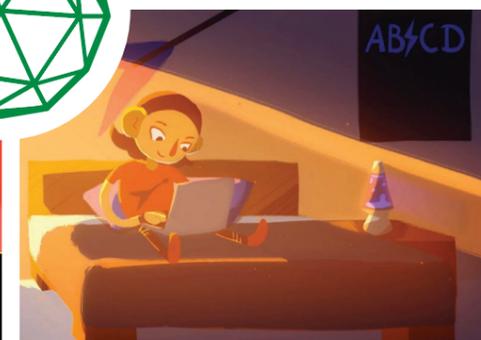
Les animateurs sont très recherchés car la production de films d'animation est en constante augmentation. Les productions françaises occupent le troisième rang mondial derrière les États-Unis et le Japon. Ces dernières années, la part des dépenses de production des programmes d'animation en France a atteint son plus haut niveau.

Le métier s'exerce dans les domaines suivants : séries TV, longs métrages, publicité, communication sur les supports numériques.

INTERNET IS A BICHE !!!

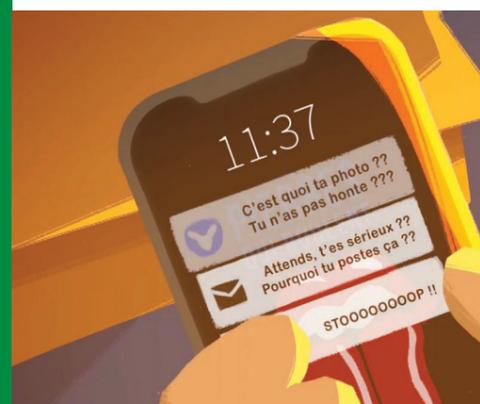
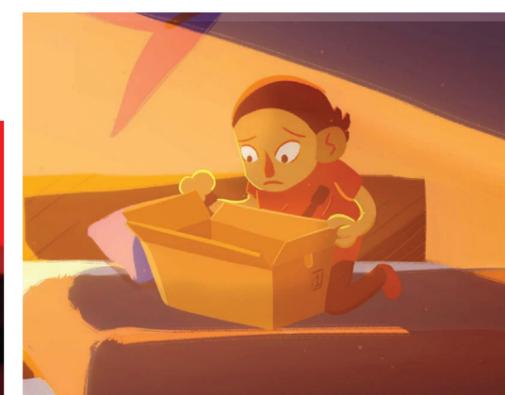
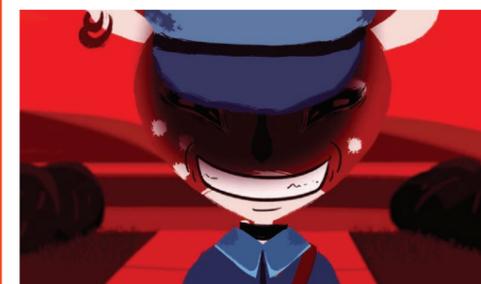
EPISODE # 1

ENTRER SES IDENTIFIANTS TROP RAPIDEMENT



Un prix reçu en décembre 2019 pour cette série de 7 films réalisés par les 2^e années de Paris, Lille et Lyon sur le thème de la cybersécurité.

Extraits du film de **Camille Mauduit, Elise Lebrun, Théo De Muer, Henri Maillard, Alexandre Herbaut et François Bantignies**





ANNÉE 1

Apprendre à composer une image pour l'animation

> avec des ateliers de sculpture Monster Clay, de charadesign, de peinture digitale et du dessin de morphologie humaine et animale.

Maîtriser les techniques d'animation et la narration

> avec la découverte des principaux logiciels de production.

Découvrir les métiers

> La présentation des métiers se déroule sous la forme d'ateliers et de workshops pour favoriser le partage avec les professionnels.

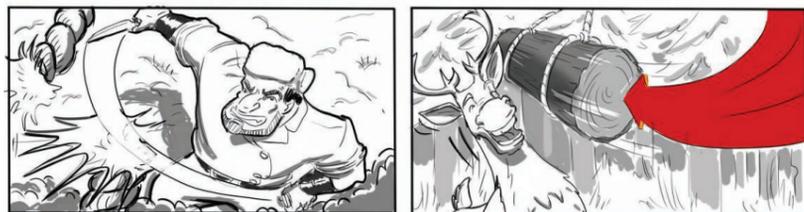
Contenu de formation

- Introduction au dessin d'animation
- Découverte de la morphologie comparée
- Introduction à la peinture digitale dans Photoshop
- Initiation aux techniques d'animation
- Compositing dans After Effects
- Production de sculptures avec Monster Clay
- Atelier de character design
- Apprentissage du storyboard & du storytelling
- Modélisation 3D & Maya
- Anglais professionnel

Stage découverte facultatif de 1 à 2 mois



Tang Tryen apprend le storyboard



Premiers exercices d'expressions en charadesign par Marie Varin



ANNÉE 2

Apprentissage de la création d'univers

> charadesign, concept art, décors et rendus

Apprentissage des effets visuels professionnels

> animation des personnages, effets d'ombres et de lumières

Approfondissement de la maîtrise des outils techniques de production

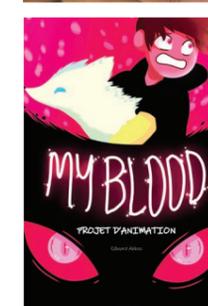
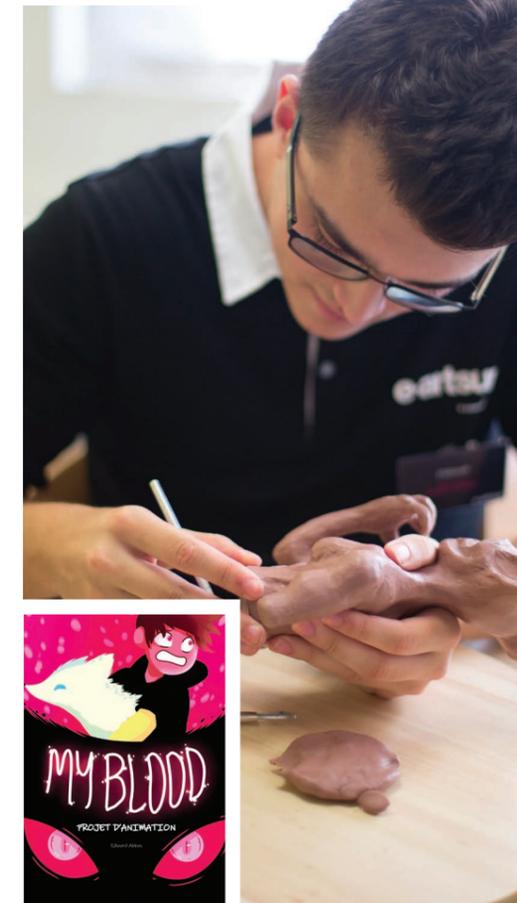
> avec Photoshop, After Effects, Animate, Maya, Redshift, etc.

Contenu de formation

- Ateliers de character design & techniques d'animation dans Photoshop
- Concept art dans Photoshop
- Techniques d'animation
- Effets spéciaux avec After Effects
- Montage
- Storyboard et shooting board
- Production de textures 3D
- Animation et Lighting
- 3D dans Maya et techniques de rendu avec Redshift
- Analyse films et culture professionnelle en anglais

Stage de 2 à 3 mois

Atelier de Monster Clay, pour maîtriser la 3D



Production d'un univers Steam Punk par Théo Perrault



Exercice d'animation par Edward Abbas



ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une troisième année avec :

- > une année de consolidation des compétences acquises,
- > une fin d'année avec un stage ou un parcours international.

Contenu de formation

- Réalisation de films d'animation
- Direction artistique dans l'animation
- Pré-production
- Production
- Post-production
- Layout et Previz 3D
- Color Key
- VFX
- Suivi de production
- Ateliers de production et de réalisation

Le parcours international ou le stage de 3 à 4 mois. Au choix :

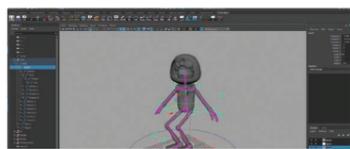
- > un stage en France ou à l'International, une formation complémentaire en anglais dans les antennes d'e-artsup à l'International des campus du Groupe IONIS : Barcelone, Genève, Bruxelles et Berlin.
- > une formation approfondie en anglais en école de langues ou au sein d'universités partenaires à travers le monde (des frais de formations complémentaires sont à prévoir pour cette offre).



Film 2D de Baptiste Manoury et Quentin Leroy



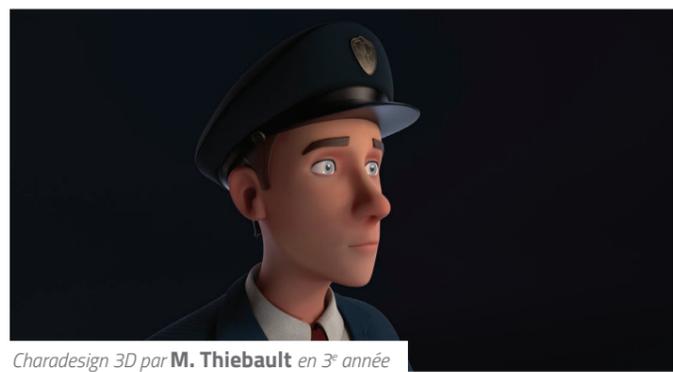
Extrait du film de fin d'année de Pauline Duthoit, Romain Guiton, Triuyen Tang et Thibault Widehem



Maya : le logiciel incontournable



L'hyper-réalisme 3D au cœur de la formation de Thibaud Hinterlang



Charadesign 3D par M. Thiebault en 3^e année

FOCUS

DES MASTERCLASSES AVEC LES PLUS GRANDS DES INDUSTRIES CRÉATIVES INTERNATIONALES

Le plus grand danger pédagogique d'une école est... l'école elle-même : l'emploi du temps fixe et répétitif, le train-train rassurant, l'entre-soi et l'obsession de la note, car cela ne ressemble en rien à la vie professionnelle. La création est un processus, avec ses règles, ses cadres et ses marges de liberté que l'on peut décrire étape par étape. Mais c'est aussi une démarche en action, une posture, une manière d'entretenir un rapport avec son métier et avec les autres. Afin de permettre aux étudiants de maîtriser les bonnes pratiques, il est nécessaire de les mettre en relation avec les plus grands professionnels internationaux.

Ils étaient chez nous en 2019-2020

DAN PERRI
LE 16/05 À 17H30
#CONFfeartsup

Dan Perri, Title designer, auteur de près de 300 génériques dont *Star Wars*, *New York, New York*, *L'Exorciste*, *Les Guerriers de la nuit*, *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*, *Platoon* et une dizaine de films de Martin Scorsese, dont *Raging Bull*, *After Hours* et *Aviator*. On lui doit également les logos des studios Orion Pictures, Samuel Goldwyn Company ou encore Miramax/Touchstone. Ce père new-yorkais de l'animation et du Motion Design a échangé avec plus de 200 étudiants passionnés.

FRANÇOIS BARANGER
CONCEPT ARTIST
LE 28/12 À 10H
#CONFfeartsup

François Baranger, Concept artist pour *Harry Potter*, *Prince of Persia*, *La Colère des Titans*, *Alone in the Dark*, *Heavy Rain*, *The Division*, *Dishonored 2*, etc. Dessinateur, réalisateur et romancier, ce grand fan de l'univers de H.P. Lovecraft a raconté son parcours, partagé ses passions et ses techniques de création avec les étudiants.

MASTERCLASS
CONCEPT ART
TIMOTHY RODRIGUEZ
STAR WARS
AVENGERS
JURASSIC WORLD
19/11 CAMPUS PARIS
#CONFfeartsup

Timothy Rodriguez, Concept Artist chez Industrial Light & Magic. Cette société iconique du monde des effets spéciaux créée par Georges Lucas en 1975 a travaillé sur de nombreux longs-métrages cultes (la trilogie *Retour vers le futur*, la saga *Star Wars*, etc.). C'est au sein de son antenne londonienne que Timothy Rodriguez a longtemps officié en tant que Concept Artist pour *Star Wars : The Last Jedi*, *Jurassic World : Fallen Kingdom* ou encore le dernier remake de *Aladdin*. Il anime des sessions à l'école.

MASTERCLASS
JEU VIDEO & ANIMATION
HIROSHI MATSUYAMA
CEO CYBERCONNECT2
08/07 CAMPUS PARIS
#CONFfeartsup

Hiroshi Matsuyama (CEO Cyberconnect 2 Japan – *Final Fantasy 7* remake) CyberConnect 2 est une compagnie de développement de jeux vidéo japonaise, née il y a 24 ans à Fukuoka au Japon, principalement connue pour avoir développé la série des *Naruto* *Ultimate Ninja Storm*, la série *.hack* ou encore *Asura's Wrath*. En plus du siège social à Fukuoka et d'un studio à Tokyo, une antenne a été ouverte à Montréal en 2017. Ce studio est en pleine phase de recrutement, toutes professions confondues. Membre du jury, son directeur est venu animer une masterclass et recruter les étudiants pour Montréal et Tokyo durant la présentation des Grands Projets de fin d'études.



AMBITIONS

- Devenir un professionnel de niveau international dans le secteur de l'animation 2D ou 3D. Les projets sont encadrés par des formateurs qui exercent dans les plus grandes productions nationales et internationales de ces dernières années.

COLLABORATIONS DE HAUT NIVEAU

- Nous travaillons en collaboration avec plusieurs grands acteurs du domaine (ex : Disney, TAT Production - les As de la Jungle...) et produisons également des films d'animation pour des associations soutenant des grandes causes et des campagnes de prévention : 1^{er} prix de la cybersécurité pour la campagne sur le sujet en 2019, campagnes de prévention 2020 pour COREVIH, etc.

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

- Les professeurs sont tous des professionnels en activité dans les plus grandes structures de films d'animation pour des productions de qualité professionnelle.

Le programme propose deux axes de formation en concept art et en cinéma d'animation

MAJEURE CONCEPT ART

Le **concept artist** sait transformer des descriptions en univers visuels riches pour l'industrie du cinéma et du jeu vidéo. L'objectif ? Que le rendu final soit celui imaginé au départ. Il conçoit l'univers visuel qui sera mis en œuvre par les réalisateurs et les animateurs 2D et 3D. Son travail occupe une position centrale : capable de comprendre la vision d'un producteur, il sait transformer une idée générale en dessins et rend ainsi possible la mise en œuvre de productions visuelles de grande qualité.

Contenu de formation

- Analyse picturale des films et game art
- Morphologie comparée
- Character design : expressions et 3D
- Thumbnails & storytelling imagés
- Dessin d'imagination & compositing pictural
- Texturing & effets spéciaux
- Sculpture Monster Clay
- Peinture narrative, matte painting & color script
- Perspective architecturale & lighting 3D
- Traitement d'atmosphère, textures 3D

MAJEURE CINÉMA D'ANIMATION 2D / 3D

Cette formation permet d'acquérir les compétences à mettre en œuvre dans la production d'un film d'animation afin de maîtriser l'ensemble de la chaîne de production. La 5^e année permet la spécialisation dans un domaine de production en 2D ou 3D.

Contenu de formation

- Character design
- Storyboard
- Layout
- Environment design
- Texturing
- Animation 3D
- VFX
- Concept art et matte painting
- Sound design
- Conception et réalisation en animation 2D ou 3D



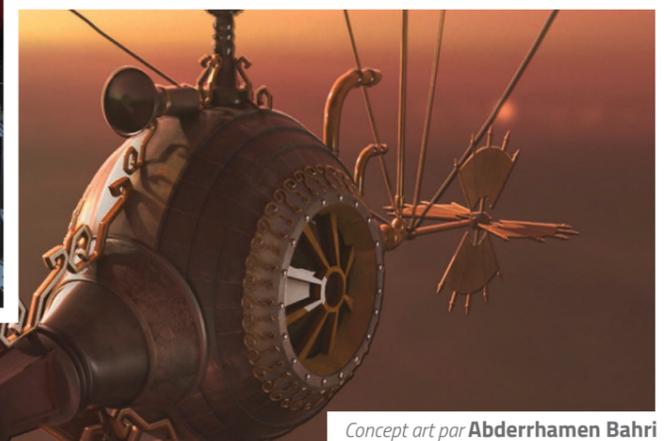
Un extrait du film réalisé par Amélie Maunoury, Bryan Lozano, Vanessa Martin et Thibault Martin



Sorya Mousar est prête pour pour produire son film !



Work in progress d'un film de fin d'études par Olivier Casanova



Concept art par Abderrahmen Bahri



PROGRAMME GAME DESIGN & JEU VIDEO : PANORAMA DU CURSUS 3+2

LE BACHELOR

Le premier cycle s'organise autour du tronc commun en game design et level design :

- **le game design** est la conception des principes du jeu, de son ambiance, du gameplay et de ses mécaniques. Il permet l'innovation et sort l'étudiant d'un simple rôle technique.
- **le level design** est la création des niveaux : conceptualisation du cheminement du personnage principal, prévision des différentes voies à explorer... À mi-chemin entre graphisme et coding, c'est le lieu de la création des univers, des challenges : là se créent les mythes qui font les grands jeux.

LES MAJEURES AU CHOIX :

- **Creative Coding** est la création numérique pour la gestion du moteur de jeu. Dans cette partie, l'apport de notre partenaire Epitech est déterminant : une approche complète permet d'apporter des solutions techniques au niveau de vos ambitions créatives.
- **Game Art** : la création artistique est la première chose qui est vue et appréciée par le joueur - la qualité visuelle, l'originalité des décors et le charadesign. On entre dans un univers cohérent, riche et immersif.

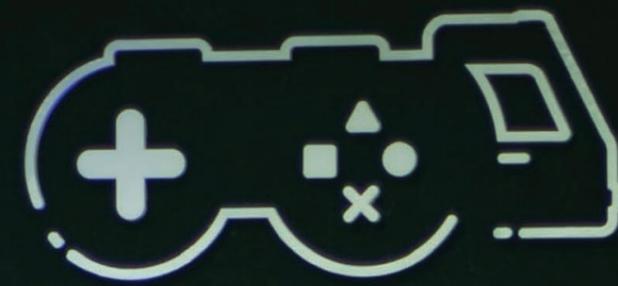
LE MASTÈRE

Il propose la poursuite des études dans deux domaines professionnels qui recrutent avec les formations en **Creative gameplay & coding** et **Technical Artist**.

Ce programme forme les passionnés de la production des jeux vidéo, premier marché de l'industrie du divertissement dans le monde. Le programme est construit autour du game design et du level design et, au choix, du creative coding ou du game art.

Selon l'observatoire de l'emploi de l'Agence Française du Jeu Vidéo, les postes les plus recherchés sont liés à la programmation (le creative coding) et à la création des univers visuels (le game art). Les métiers de la conception de jeux arrivent en troisième position des offres d'emploi : game designers ou level designers. e-artsup est au plus près du marché de l'emploi avec une formation en game design et level design pour tous et des spécialisations en creative coding (programmation) et en game art.

Les métiers s'exercent en studios de jeux vidéo mais aussi dans les secteurs des applications (free to play), du web et des interfaces ludiques sous toutes leurs formes.



Yann Gregoire a ré-inventé la manière de jouer à Rocket League



ANNÉE 1

Comprendre les fondamentaux du game design

> Découvrir les essentiels de la culture professionnelle.

Apprendre les bases de la production

> Creative coding avec Unity 3D, ateliers de dessin et de charadesign.

Approfondir son savoir-faire en choisissant une spécialisation

> Game Art ou Creative Coding.

Contenu de formation

TRONC COMMUN

- Culture professionnelle et analyse de jeux en anglais
- Introduction au game design & ateliers de création
- Les fondamentaux du dessin
- Ateliers de character design
- Initiation à Unity 3D
- Initiation à Photoshop
- Ateliers de modélisation

Spécialisation Game Art :

- Dessin, approfondissement : peinture digitale, morphologie, charadesign
- Sculpting
- Techniques d'animation dans 3ds Max / Maya

Spécialisation Creative Coding (avec Epitech) :

- Panorama des outils de la production technique du game
- Scripting
- Coding

Stage découverte facultatif

de 1 à 2 mois



Premier gameplay par Maliga Grandperrin.



Manon Gore-Koenig apprend le charadesign dans l'espace

ANNÉE 2

Approfondir ses connaissances techniques

> pour réaliser ses premiers rendus professionnels.

Maîtriser la chaîne de production

> pour y trouver sa place en pleine connaissance des rôles des différents corps de métiers.

Échanger avec les professionnels

> pour approfondir ses connaissances et affiner ses projets.

Contenu de formation

TRONC COMMUN

- Gestion de production en anglais
- Jeux web et applications
- Sound design
- Game design

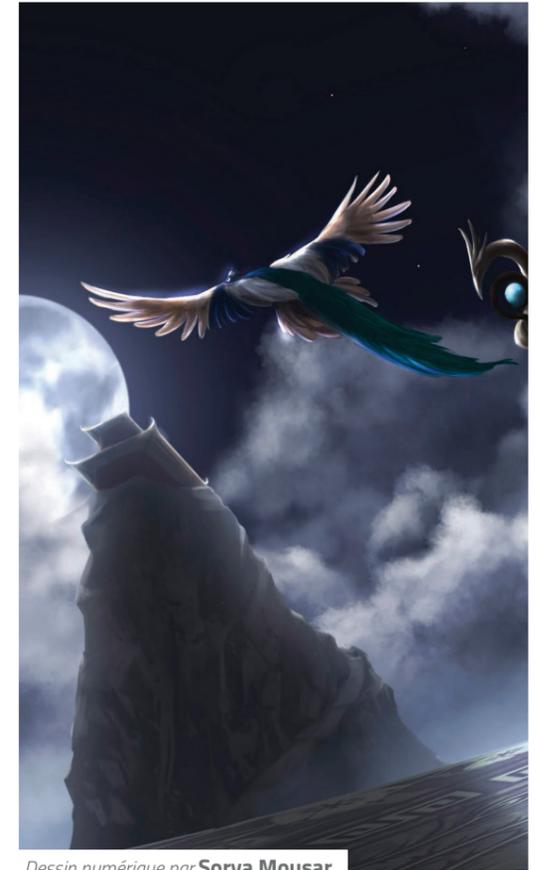
Spécialisation Game Art

- Production avec Maya / 3ds Max
- Dessin numérique
- Substance Painter
- Charadesign & animation
- Pratique de la 3D
- Matte painting / environnement

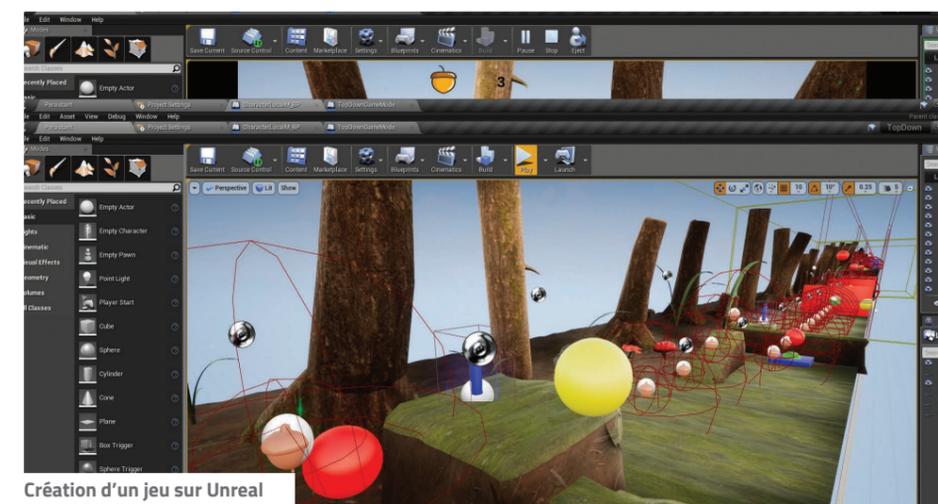
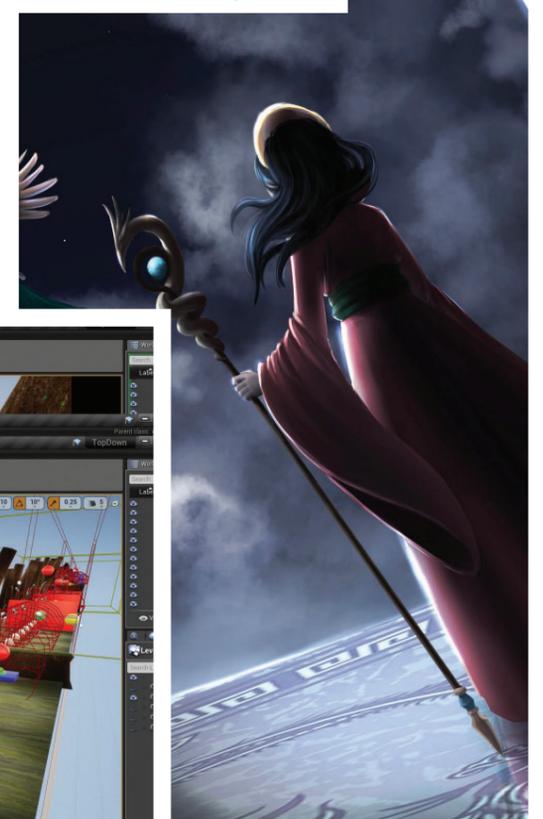
Spécialisation Creative Coding

- Level design
- Interface et ergonomie
- Moteurs 3D – AR/VR
- Unreal Engine
- Unity 3D
- Environnement

Stage de 2 à 3 mois



Dessin numérique par Sorya Mousar



Création d'un jeu sur Unreal



ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une troisième année avec :

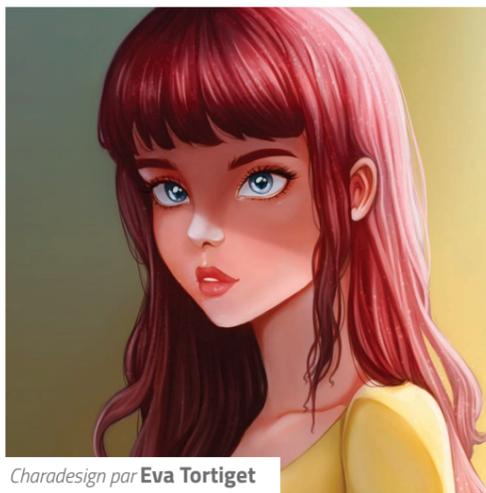
- > la consolidation des compétences acquises avec la production d'un jeu vidéo en projet de groupes,
- > une fin d'année avec un **stage** ou un **parcours international**.

Contenu de formation

- Notions avancées en game design
- Approfondissement en level design
- Direction artistique dans le jeu vidéo
- Pré-production : pitch, game concept, game design document
- Production
- Release et live games
- Outils de production : Unreal Engine ou Unity 3D
- VFX
- Localisation
- Atelier de production

Le parcours international ou le stage de 3 à 4 mois. Au choix :

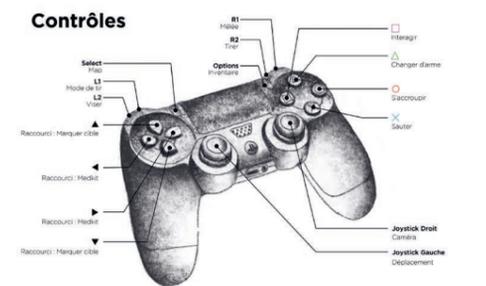
- > un stage en France ou à l'international,
- > une formation complémentaire en anglais dans les antennes d'e-artsup à l'international au sein des campus du Groupe IONIS : Barcelone, Genève, Bruxelles et Berlin.
- > une formation approfondie en anglais en école de langues ou dans les universités partenaires à travers le monde (des frais de formations complémentaires sont à prévoir pour cette offre).



Charadesign par Eva Tortiget



Création sur Unreal



Marie Ramos et Lisa Marcellin



Extrait d'une scène réalisée par Laura Klein, Marie Klein-North et Oriane Braun



Environnement : Toucan's temple par Tom Bernet

FOCUS

NOS PROFESSEURS SONT DES PROFESSIONNELS ET LES ÉVALUATEURS SONT VOS RECRUTEURS !

« **Apprendre en faisant** », c'est savoir réaliser des productions professionnelles, mais c'est aussi et surtout être pertinent par rapport aux processus créatifs à l'œuvre dans des métiers qui ne cessent de se transformer. Pour atteindre ces objectifs, il est nécessaire d'avoir un corps pédagogique composé majoritairement de professionnels. C'est pourquoi nos enseignants poursuivent leurs activités créatives. Répartis sur l'ensemble du territoire, dans nos huit campus en France et nos quatre antennes en Europe, ils sont autant de relais terrain formant à la réalité des métiers.

Les résultats de cette pédagogie sont à la hauteur des exigences des professionnels :

« Grâce à la formation assurée par des professionnels et leur directeur des programmes qui est également un directeur de studio de jeux vidéo, les projets des étudiants d'e-artsup sont riches en idées et portés par des équipes aussi hétéroclites que motivées ! »

Maxime Roy, chef de projet - Cyanide Studio

« Le niveau de développement et la qualité de présentation des projets de fin d'année des étudiants est d'un niveau proche des professionnels. Bravo. »

Cédric Bache, directeur - La Belle Games

« En plus de leurs spécialisations qui en font des jeunes opérationnels dans la production, les étudiants ont l'avantage d'acquérir de nombreuses compétences les rendant multidisciplinaires, donc attractifs sur le marché du travail. »

Jean Tramier, directeur - Zero Games Studio.

Et leur retour concernant les jeux vidéo présentés :

« Nous avons vu des jeux avec des parties artistiques fortes, des animations amusantes et qualitatives. Nous observons des interfaces excellentes, de l'humour qui fonctionne, des parties sonores qui se fondent parfaitement avec les univers et des présentations mettant bien en valeur le travail de recherche sur la partie graphique. Tout cela donne des résultats très travaillés et réussis. Nous avons aussi participé à des présentations très claires et maîtrisées, d'un niveau professionnel. Des jeux fluides, cohérents et complets. Félicitations ! »

Zoom sur une success story inspirante

Étudiants en 2^e année en 2019, Hugo Dumouch, Liam Lepinay et Antoine Violet ont créé IRL Team. Accompagnés par l'école, ils présentent leur jeu à des éditeurs. Ils commencent à travailler pour Ketchapp, Green Panda Games, Tap Nation, et Homa Games. En septembre 2019, en plus des cours, ils intègrent notre incubateur. En un an, ils développent une quinzaine de prototypes. En juillet 2020, Homa Games annonce l'embauche de nos trois étudiants tout juste diplômés pour l'ouverture du studio à Toulouse. Olivier le Bas, directeur, explique : « L'industrie du jeu vidéo est sans cesse à la recherche de nouveaux talents, ce qui nous a poussé à ouvrir un nouveau studio à Toulouse. Ils ont développé une expertise ». Ils sont désormais en charge de développer Homa Games Toulouse, le deuxième hub de production après Homa Games Paris.





ANNÉE 4 & 5

Le jeu est le premier marché de l'industrie du divertissement au monde. Il s'inscrit dans tous les domaines. Après les jeux ancestraux, les jeux de cartes, les jeux de société, les jeux sur console, les jeux sur mobile et sur les réseaux sociaux, ce sont maintenant les serious games et la gamification dans l'univers de la communication et du business qui se déploient à grande échelle.

Les principes fondateurs du jeu au cœur de la formation :

- > La narration, le gameplay, le level design, l'ergonomie des interfaces permettent de produire des expériences agréables pour les joueurs.
- > La stratégie et le marketing pour générer des revenus confortables.

Le métier de game designer

Pour une réelle insertion professionnelle, le game designer doit avoir une double compétence : soit en technique, soit en création visuelle. C'est pourquoi nous formons des game designers qui sont aussi des codeurs ou des technical artists. Avec ces compétences, ces profils sont très recherchés.

Deux Majeures :

- > Creative Gameplay & Coding
- > Technical Artist

Ces spécialisations sont très recherchées sur le marché du travail dans l'industrie du jeu vidéo.

AMBITIONS DU CURSUS

- Exercer à un poste de décision et de production stratégique dans les univers du jeu vidéo : en plus de la production, les cours intègrent le management de projet, le business du game ainsi que la recherche appliquée.

PARTENARIATS DE HAUT NIVEAU

- Nous travaillons en collaboration avec plusieurs grands acteurs du domaine et sommes membres des réseaux qui comptent : Capital Games, Game Only ou Ubisoft par exemple.

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

- Les professeurs sont des professionnels en activité dans les plus grandes entreprises du jeu vidéo ou dans des studios indépendants. La production en cours doit répondre aux critères de l'industrie.

LA RECHERCHE, C'EST AUSSI POUR LES GAME DESIGNERS

- e-artsup s'inscrit au plus haut niveau dans le paysage de la recherche appliquée et du développement en game design en étant la seule école spécialisée dans la formation en jeu vidéo membre de l'Association Nationale de la Recherche et de la Technologie (ANRT) et active au sein du Pôle de recherche et développement Ampiric qui travaille sur la gamification des apprentissages. Dans ce cadre, la poursuite vers la recherche est possible.

MAJEURE CREATIVE GAMEPLAY & CODING

Acquérir une double compétence en game design et en code pour faire le lien entre les briques de gameplay et les différents moteurs de jeu permet de prototyper rapidement de nouvelles mécaniques. Cette expertise technique offre la possibilité de développer des aspects complets de l'expérience de jeu.

Contenu de formation

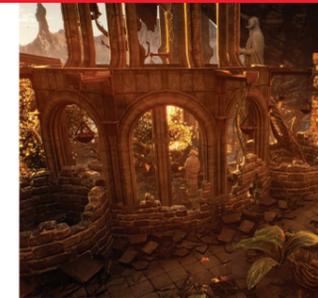
- Unreal Engine & Unity 3D
- Programmation des personnages et de l'animation
- Programmation de l'IA, UI
- Economic Game Design
- Method & System Design
- Réseaux
- Mécaniques et équilibrage
- Scripting
- Analyse de données
- Production de projets professionnels

MAJEURE TECHNICAL ARTIST

L'objectif de ce métier est de maintenir la vision artistique et le meilleur niveau de qualité graphique, tout en s'adaptant aux contraintes techniques. Il s'agit de faire le lien entre les graphistes et les programmeurs pour le contenu artistique et les fonctionnalités informatiques. Le Technical Artist est un game artist doté d'une grande expertise technique.

Contenu de formation

- Unreal Engine
- Unity 3D
- Scripting
- Texturing
- Shaders
- VFX
- Sound design
- Modélisation
- Python
- Production de projets professionnels



Andrei Bobe



Journey of me, un jeu publié par les étudiants



Prix du gameplay à Hits Playtime pour DB5 par Simon Brioul, Alexandre Huyghe, Joris Mazelle et Mélanie Pompon

Axel Usureau, jeu de combat



La typographie est aussi dans le jeu vidéo !



Joris Mazelle

INITIATIVE, INVENTIVITÉ, INNOVATION : LES GRANDS PROJETS



Chaque année, les étudiants proposent des projets de fin d'études qui sont autant de productions créatives, d'expériences innovantes et de réflexions sur nos usages. Ils articulent l'analyse, la conception, la création visuelle et la stratégie. Ainsi, ils font du design global au sens fort du terme. Des réalisations concrètes, riches, vivantes et vibrantes sont ainsi présentées au public et aux professionnels lors de journées exceptionnelles ouvertes à tous publics et professionnels. Véritable passeport vers le monde de l'entreprise, c'est un moment riche en rencontres et en échanges. Les étudiants peuvent également intégrer notre incubateur pour donner lieu à la création de leur propre start-up.



DIRECTION ARTISTIQUE

SUPERGLU par Camille Plunian / Yoann Ospital

Camille et Yoann ont créé SUPERGLU, un magazine qui rassemble des productions d'illustrateurs et de rédacteurs afin de les faire collaborer sur une thématique. Le résultat ? Une campagne de crowdfunding qui se lance pour une diffusion réelle !



MOTION DESIGN

REWAN par Erwan Stephan et Remy Vanneau

Rewan est un collectif de deux passionnés qui ont une envie commune : créer des expériences pour révolutionner le monde du Vjing. Mêlant les expériences visuelles extraordinaires provoquant un dépassement total, Rewan bouscule les codes et élargit les sensations en proposant des immersions uniques et puissantes.



ANIMATION

INTERNET IS A BICHE par la promotion Bachelor Animation 2019

Comment sensibiliser à la cybersécurité et faire comprendre que notre téléphone ou notre carte bleue nous met en danger ? C'est le challenge qu'ont relevé les étudiants d'e-artsup en collaboration avec l'EPITA, école d'ingénieurs en informatique, et l'ISEG, l'école de communication et de marketing à l'ère digitale. Le résultat ? Sept courts métrages d'animation en 2D et 3D mettant en scène une biche qui n'en veut qu'à vos données. Ces films ont gagné le prix Cas d'Or de la cybersécurité en décembre 2019, catégorie utilisateur et cybersécurité.



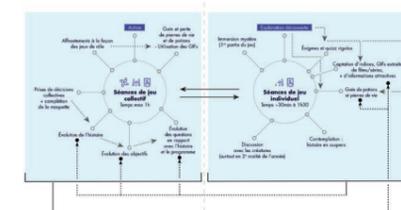
GAME

THE MAD HOUSE par Marie Noémie Harribey

S'appuyant sur la réalité augmentée, The Mad House est un jeu coopératif, essentiellement destiné aux collégiens. Ce projet instaure une nouvelle relation pédagogique d'apprentissage entre le personnel enseignant et l'élève. Un lien qui n'est plus régi par la peur de la note, mais par le respect et la compréhension. The Mad House fait redécouvrir aux élèves les matières imposées pour les rendre acteurs et maîtres de leur scolarité.



MÉCANISME DU JEU



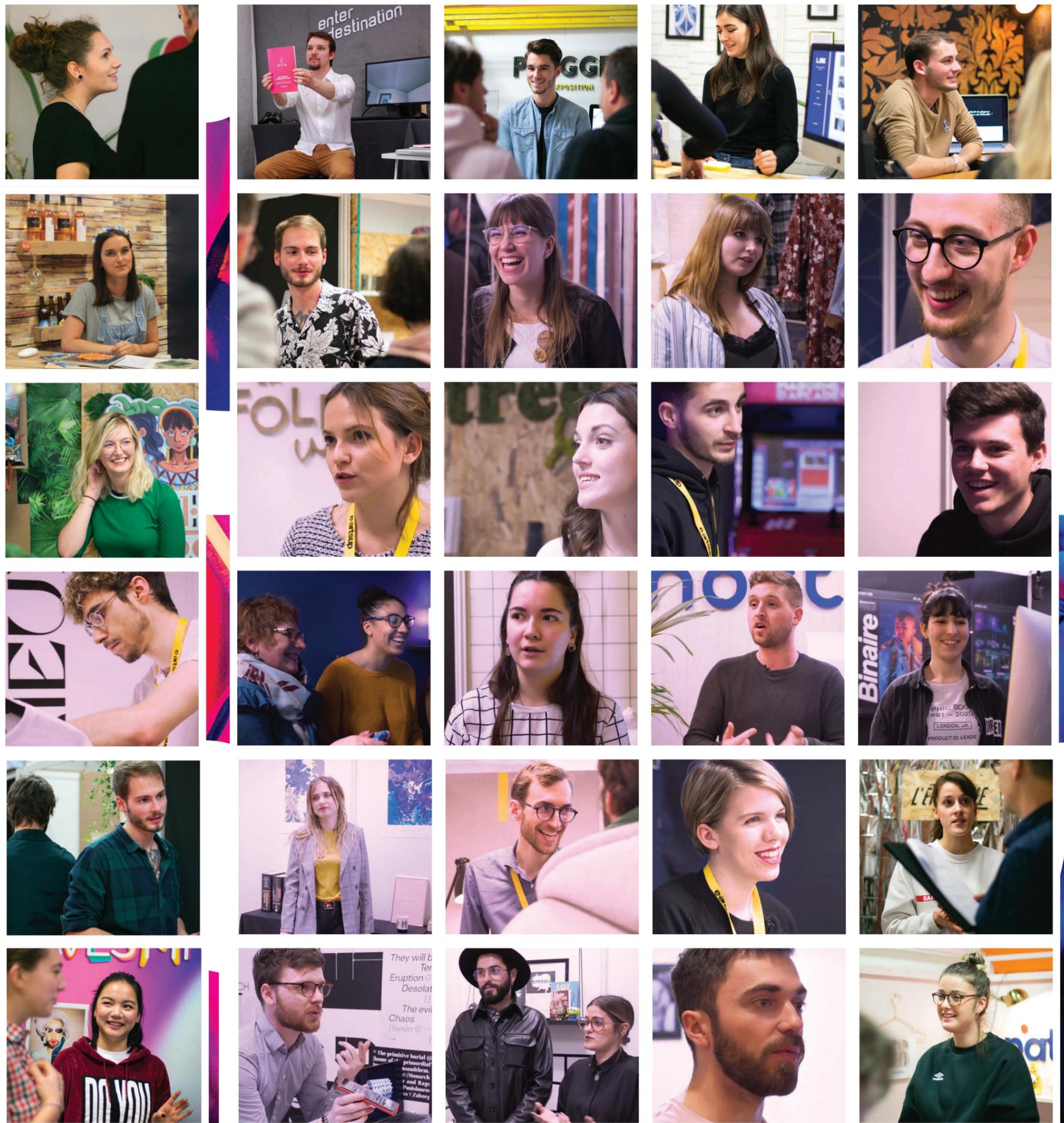
LES JURÉS DES PROJETS DE FIN D'ÉTUDES :

- **PASCAL GRÉGOIRE**
Président fondateur – La Chose
- **BABETTE AUVRAY-PAGNOZZI**
Creative Director et présidente – Les Entremetteurs
- **PIERRE BERVILLE**
Directeur de création et auteur
- **GUILLAUME LARTIGUE**
Directeur de la création et co-président – Steve
- **GABRIEL LIPPIS**
Creative Director, Digital & Integrated – W (Havas Group)
- **MARINE ARNSTAM**
Creative Director – Isoskele
- **DAVID LALOUN**
Creative Director – INNOCEAN WORLDWIDE France
- **NANCY SOPREDA**
Creative Director – Steve
- **HUGUES PINGUET**
Creative Director et founder – Gloryparis
- **JACQUES OLIVIER BARTHES**
Directeur communication – WWF



Les Grands Projets : au cœur de la passion créative !

Des concepts innovants sur les thèmes de la culture, de la responsabilité éco-sociale, du lifestyle, de l'éducation et du jeu vidéo où se croisent le graphisme, les arts visuels, le design et le digital, le tout dans des espaces entièrement aménagés et scénographiés par leurs soins. Ces photos d'étudiants de la promotion 2020 témoignent du plaisir qu'ils ont eu à partager leurs Grands Projets de fin d'études avec les professionnels et le public.



UNE ANNÉE À e-artsup

LES CONFÉRENCES NATIONALES

L'école est au cœur de tous les univers professionnels. La preuve avec une sélection des grandes rencontres, partenariats et événements qui ont rythmé l'année 2019-20.



OLIVIER ALTMANN
Directeur de création -
Altmann + Pacreau

Il débute dans le monde de la publicité en 1987. En 2004, il est co-président en charge de la création chez Publicis Conseil et est nommé Worldwide Chief Creative Officer du réseau Publicis. En 2012, il est sacré 4^e meilleur Chief Creative Officer au monde. Il cofonde l'agence ALTMANN+PACREAU en 2014.



PASCAL NESSIM
Co-président - Marcel

Marcel est une des agences les plus créatives et Pascal Nessim affirme que la publicité ne doit pas (plus) mentir : elle doit désormais accompagner les entreprises pour qu'elles disent la vérité et s'engagent auprès du consommateur.



ARNAUD LE BACQUER
CEO & co-fondateur - Glory Paris

Le co-fondateur de Glory, l'agence indépendante la plus primée en France, a animé deux sessions en live avec les étudiants de toute la France. Il a partagé ses sources d'inspiration et les a accompagnés sur la voie de l'insolence créative et de la réussite avec de nombreux conseils. Ou, quand ne pas suivre les règles devient la règle à suivre ! Il a donné ses contacts aux étudiants et proposé des stages afin de les former, concrètement, sur le terrain.



ERWAN LEBRETON
Directeur créatif - Ubisoft

Directeur créatif et manager de projet dans l'industrie du jeu vidéo depuis 20 ans, il a travaillé sur de nombreux jeux, en particulier chez Ubisoft dont *Might & Magic Heroes*. Il est membre du comité de perfectionnement de l'école.



VINCENT PERROTTET
Directeur artistique et graphiste

Graphiste militant dans le cadre du légendaire collectif Grapus dans les années 80, il co-fonde en 2000 les Graphistes Associés : un atelier de conception d'images publiques d'utilité sociale. Il a travaillé sur de nombreux événements et pour des institutions culturelles comme les théâtres d'Angoulême, de Mulhouse, de Chaumont et d'Auxerre par exemple.

10 EXEMPLES DE COLLABORATIONS AVEC DES ENTREPRISES ET DES ASSOCIATIONS

NIKE

Comment donner le goût du sport aux jeunes filles ? Une question posée par Nike durant la Project Week 2020, un événement en collaboration avec Epitech et l'ISEG. Fabienne Mottier, Marketplace Development Director Nike s'est confiée : « *Nous savons que la création d'une relation plus personnelle avec le consommateur sera définie par la technologie et par un design plus intuitif. Ce challenge est parfait pour faire travailler ces trois écoles du Groupe IONIS en synergie* ».

FRANCE TV

France TV Publicité commercialise les espaces publicitaires d'une quarantaine de chaînes et d'une trentaine de sites et applications. Inscrite dans une démarche responsable, la structure est venue penser son futur avec nos étudiants. Repenser la place de l'utilisateur était le thème de la Project Week 2019.

LES RESTOS DU CŒUR ET LES ENFOIRÉS

Les étudiants ont réalisé : les campagnes print et Motion pour le concours Creative Awards - Restos du Cœur dans la cadre de l'appel aux dons, de la campagne de l'exposition et de la vente des 30 ans des Enfoirés à la Villette en novembre/décembre 2019. Nous avons aussi engagé une réflexion avec l'équipe pour moderniser le don en créant des prototypes de jeux vidéo free to play avec l'association.

ACT RESPONSIBLE

L'école collabore avec ACT Responsable, une organisation à but non lucratif affiliée au Département de l'information des Nations Unies. L'objectif ? Promouvoir et partager les bonnes pratiques socialement responsables et sensibiliser aux enjeux environnementaux. En 2019, les étudiants ont créé la nouvelle identité visuelle de l'organisation, son catalogue, son site et la réalisation de l'exposition aux récompenses internationales de la publicité à Cannes. En 2020, ils ont réalisé toute l'exposition digitale : www.greatadsforgood.org

PLANET FOR EVER

En partenariat avec l'ESME Sudria et l'ISG, les étudiants ont réalisé une charte graphique et des kits de communication pour la fondation internationale Planet Forever qui promeut la construction d'arbres artificiels transformant le carbone en oxygène, sous la direction du Docteur Pierre Calleja et de l'artiste Christophe Conan.

COREVIH - PRÉVENTION SIDA

La Coordination Nationale de lutte contre le VIH est une instance publique composée de l'ensemble des acteurs de la lutte contre le sida. Pour sensibiliser le public, les 3^{èmes} années en cinéma d'animation ont réalisé 7 films d'animation dans un style inspiré des récentes productions hollywoodiennes pour diffusion en ligne, mais aussi à la télévision et au cinéma en 2021. « *C'est très gratifiant et émouvant de voir le projet se concrétiser. J'applaudis le travail réalisé par les étudiants* », confie Rébecca Rotsen, chargée de Mission Santé Publique, COREVIH.

AIR FRANCE

Air France a proposé aux étudiants de penser une exposition itinérante destinée à son personnel. Elle a été déployée durant l'année 2019-20 dans six sites de l'entreprise.

NATHAN & GARY COOK

En cours de Game Design, les étudiants ont eu pour mission de concevoir un jeu mobile retranscrivant l'univers de la série de livres jeunesse de science-fiction *Gary Cook* de Antoine Jaunin et Romain Quirot.

MILLE PITCH AWARDS & LA FONDATION ABBÉ PIERRE

L'agence Mille Pitch et e-artsup se sont associés pour créer en 2021 le concours Mille Pitch Award dédié aux grandes causes. La Fondation Abbé Pierre est partenaire pour cette première édition. Conception, identité visuelle, logo, affiches, déclinaisons print, site web, Motion Design : les étudiants ont tout fait pour la bonne cause !

PLACE DE LA COM POUR L'OBSERVATOIRE DES MÉDIAS

Place de la Com, association regroupant les agences et responsables de communication des entreprises et institutions, a proposé aux étudiants de réaliser un Motion Design pour présenter les résultats de leur Observatoire de la Communication qui a été présenté au Conseil Régional puis dans plusieurs agences de communication et écoles.

UNE ANNÉE À e-artsup

10 EXEMPLES DE COLLABORATIONS AVEC DES FESTIVALS & ÉVÉNEMENTS

LA GLOBAL GAME JAM 2020 : 48H dédiées à la création de jeux vidéo

Un événement mondial : 48 heures pour créer un jeu. Plusieurs sont ensuite achevés et commercialisés. e-artsup (en association avec Epitech) est leader sur l'événement. Avec plus de 300 participants, les campus de Lyon et Montpellier ont atteint tous les deux le TOP 10 Monde.

MOTION PLUS DESIGN ET MOTION MOTION

Ce sont les deux plus grands festivals de Motion en France à Paris et Nantes... Les étudiants montrent leurs projets et s'impliquent dans l'organisation et l'encadrement. Cela leur permet de rencontrer des professionnels du monde entier lors de conférences et masterclasses. Idéal pour de se créer des contacts !

ANIMASIA

Lors du Festival International Animasia à Bordeaux, la délégation officielle chinoise s'est concentrée totalement et exclusivement à la visite d'une seule école : la nôtre ! Indiquant par-là l'immense considération que cette délégation portait à notre niveau d'excellence dans l'industrie du jeu vidéo.

TBILISSI DIGITAL

Le Festival d'art numérique Tbilissi Digital s'est déroulé en octobre 2019 en partenariat avec Scopitone (Stéréolux Nantes). Les étudiants ont réalisé l'identité visuelle et l'ensemble de campagne de communication de l'événement. Un excellent travail qui a poussé *Étapes*, le magazine de référence en graphisme, à consacrer un article à ces créations.

LES UTOPIALES : LE FESTIVAL INTERNATIONAL DE SCIENCE-FICTION

Les étudiants participent tous les ans à la Game Jam organisée par les Utopiales. Cette compétition par équipes les entraîne dans la création d'un jeu vidéo et de son prototype en 48h. Par la suite, ces projets sont présentés à la Cité des Congrès de Nantes.

LAVAL VIRTUAL, LE FESTIVAL INTERNATIONAL DE VR/AR

Un événement d'ampleur internationale des principaux acteurs du monde de l'innovation dans les univers de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle. Les étudiants participent à un Hackathon international en 36 heures et présentent aux professionnels un projet de création développé tout au long de l'année.

LES MAKER FAIRE

e-artsup a toujours eu des liens particuliers avec la communauté des Makers. Chaque année, des étudiants présentent leurs productions et réalisent des animations dans ce cadre en France, mais aussi en Europe. Ainsi, après avoir réalisé des interactions digitales, des objets connectés ou encore un mapping sur une piste de karting, cette année les étudiants ont produit une fresque collaborative de 10 mètres de long à la Maker Faire de Lille.

LA NANTES DIGITAL WEEK : PROJET JULES VERNE 2.0

Dans le cadre du partenariat avec la Nantes Digital Week, les étudiants développent de nouvelles expériences immersives afin de présenter l'univers de Jules Verne. Réalité virtuelle et réalité

augmentée permettent de découvrir les œuvres du premier maker nantais et donnent lieu à un futur musée numérique consacré à l'auteur.

WHAT A TRIP !

What A Trip !, festival international du film de voyage et d'aventure de Montpellier, réunit chaque année des milliers de passionnés de voyage et d'aventures, avides de découvrir de nouvelles cultures et des horizons inédits ! Les étudiants de 2e année ont eu pour mission de concevoir la communication visuelle, les affiches et le Motion Design, de cet événement qui monte !

CORAULIS - FESTIVAL INTERNATIONAL DE MAPPING

En partenariat avec Montréal et son festival Mapps, dont l'édition française se tient à Nantes, les étudiants en Motion Design ont collaboré avec l'école nationale supérieure d'architecture de Nantes (Ensan). Ils ont réalisé un mapping vidéo circulaire lors du festival. La projection auprès du public s'est faite dans Coraulis : un dispositif immersif qui permet de plonger à 360° dans l'image et le son.

10 EXEMPLES DE COLLABORATIONS AVEC LE MONDE DE LA CULTURE ET DE L'ÉDUCATION

SONY MUSIC : BROKEN BACK & BON ENTENDEUR

Impressionné par la qualité créative des étudiants lors de précédentes collaborations avec Sony Music ou Sony Interactive Entertainment (PlayStation), la maison de disque a proposé aux étudiants de la promo 2020 de travailler les pochettes d'albums + clips + goodies de Broken Back, révélation scène de l'année aux victoires de la musique 2017 et du collectif Bon Entendeur (plus de 10 millions de vues sur YouTube pour *Le temps est bon*) avec la présence des artistes qui ont conseillé les étudiants.

CFCV

Au printemps 2019, les étudiants de 4e année de Paris et Nantes ont travaillé en partenariat avec le Collectif Féministe Contre le Viol (CFCV) pour réaliser des Motion Design sensibilisant aux violences sexuelles durant les week-ends d'intégration, en explicitant la spirale dans laquelle se retrouve la victime et en rappelant le numéro vert et anonyme Viols Femmes Informations : le 0 800 05 95 95. Ils ont été diffusés lors de la rentrée 2019.

LA NUIT DES MUSÉES

Pour le Musée des Beaux-Arts de Bordeaux en novembre 2019 sous la direction de l'équipe du musée, du service Communication Pôle Culturel de la mairie de Bordeaux, les étudiants ont réalisé une recommandation, des créations et des outils de communication, dont l'affiche de l'événement, et un kit média en collaboration avec l'ISEG.

UNESCO : AFRICA 2020

Les étudiants ont mis en lumière les cultures et les bijoux africains dont la créativité est méconnue. Une immersion dans la diversité pour proposer des identités visuelles, la réalisation de campagnes digitales et des sites internet. La présentation s'est déroulée à l'UNESCO devant des représentants des ambassades, des membres de la direction d'Orange Afrique et la journaliste et présidente du prix MondiaPress, Annick NGuessan.

L'ORCHESTRE NATIONAL DU CAPITOLE

L'Orchestre existe depuis le début le XIXe siècle, c'est une structure de référence dans le monde de la musique classique : il fait partie du top 10 des formations mondiales. Afin de renouveler son public avec une image de marque plus jeune, il a fait appel en 2019 aux étudiants de 3e année pour la refonte de son identité visuelle et pour sa campagne de communication.

LA NUIT DU MODÈLE VIVANT

e-artsup Lille a été invité par le Musée des Beaux-Arts de Lille à participer à sa Nuit du Modèle Vivant. Notre professeur de dessin, accompagnée des étudiants, s'est vu attribuer un superbe espace au sein du musée pour un exercice dont le thème fut le mouvement. Deux heures de dessin pour un public, venu nombreux, encadré et guidé par nos étudiants.

ALTRAN X MUSÉE FABRE

Dans le cadre d'un partenariat entre Altran et e-artsup Toulouse et Montpellier, les étudiants ont développé l'application « La face cachée de Fabre », un parcours ludique permettant la digitalisation puis

la mise en scène d'œuvres trop rares et fragiles pour être exposées. Ils ont également réalisé des films en Motion Design intégrés dans l'application.

TUTTI - PASSEURS D'ARTS

Ceux qui ont le plus besoin d'art sont aussi ceux qui en sont le plus éloignés. Les orchestres d'enfants le démontrent de façon éclatante : la sérénité est retrouvée grâce à l'engagement artistique. Les étudiants ont travaillé sur le projet TUTTI : interviews, captations d'images et de vidéos, identités visuelles prints et digitales. La création au service de la culture et de l'éducation des enfants les plus démunis.

LES HALLES DE LA CARTOUCHERIE – TOULOUSE

Les étudiants ont été chargés de monter le projet des Halles de la Cartoucherie OFF pour transformer l'ancienne cartoucherie de Toulouse en tiers-lieu imaginé par le collectif Cosmopolis. Une initiative de grande envergure, au carrefour d'un passé riche et d'un futur exaltant, au cœur d'une des plus grandes métropoles françaises.

LE MÉDIA LAB

Chaque année, les étudiants de l'ESJ Lille (meilleure école de journalisme en France) et d'e-artsup se rencontrent pour imaginer et prototyper une idée en lien avec l'avenir des médias. Ainsi, ils explorent ensemble de nouvelles idées et présentent leurs créations devant les professionnels.

L'INSERTION RÉUSSIE, PREUVE DE LA PROXIMITÉ AVEC LE MONDE PROFESSIONNEL

SI VOUS CHERCHEZ NOS DIPLÔMÉS, VOILÀ LES BONNES ADRESSES

LES GRANDES ENTREPRISES ET INSTITUTIONS : APPLE / LE BON MARCHÉ / CRITEO / LOUIS VUITTON / CHANEL / VENTEPRIVEE.COM / BETWIN - JUMIA / PEPSI CO / LE PRINTEMPS / GALERIES LAFAYETTE / LE BON COIN / DIOR / TWITTER / NIKE / FERRERO – KINDER / DEEZER / ORANGE / ROCKET INTERNET / THOMSON REUTERS FONDATION / WALT DISNEY IMAGINEERING / PROXIMUS / JC DECAUX / CPM FRANCE / L'OREAL / PSA / SANDRO / DATA SOLUCE / JAEGER-LECOULTRE / WELCOME TO THE JUNGLE / BAZARCHIC / SEPHORA / BPCE / BNP PARIBAS / RADIO FRANCE / FRANCE CONNECT / L'OCCITANE EN PROVENCE / MANPOWER / ACADOMIA / MAIF / LA REDOUTE /

LES GRANDES AGENCES : BETC / VIRGIN ACTIVE / TBWA / PUBLICIS / HAVAS DIGITAL FACTORY / DRAGON ROUGE / BDDO / OGILVY / DIGITAS / SOLEIL NOIR / THE SOCIAL REPUBLIC / FLUIDE / ROSBEEF / LOGIC DESIGN / EXTREME AGENCY / BLUE LIONS / CASTOR & POLLUX / MARCEL WORLDWIDE SINGAPORE / BABELWESTON / MILLSNOIRNOISETTE / AGENCE BASTILLE /

LES STUDIOS DE CRÉATION : DCMOTION / UBISOFT / MIKROS IMAGE / BLACKMEAL / 2FACTORY / YODOG / BEENOX – ACTIVISION BLIZZARD / SERIOUS FACTORY / GAMELOFT / YELLOW AND CO / 555 LAB / FALLOUT MIAMI DEVELOPMENT TEAM / FROZEN SQUID / ENODO GAMES / WAKO FACTORY / VOODOO.IO / PRODWARE / DIGIPROD /

LES CABINETS DE CONSEIL ET DE DESIGN : UX REPUBLIC / ALTRAN / CAPGEMINI / AXANCE / DAVIDSON CONSULTING / BLACKFOOT / FROG /

LES MÉDIAS : TF1 / CANAL+ / BFM / LE MONDE / LIBERATION / LE FIGARO / EDITIONS FIRST / WARNER / LUXURYDESIGN / MELTY / CPM FRANCE / TOPITO / NETFLIX /

LES RECRUTEURS NOUS FONT CONFIANCE

INSERTION PROFESSIONNELLE*

98 % TRAVAILLENT DANS LA CRÉATION

85 % SONT EMBAUCHÉS IMMÉDIATEMENT

86 % SONT EN CDI

70 % SONT CADRES ET CHEFS DE PROJETS

20 % SONT INDÉPENDANTS, FREELANCES, TECHNICIENS

10 % ONT FONDÉ LEUR ENTREPRISE DANS LA CRÉATION ET LE DIGITAL

PREMIER EMPLOI SORTIE D'ÉCOLE

74% ONT TROUVÉ LEUR PREMIER EMPLOI PAR LE RÉSEAU DE L'ÉCOLE
(rencontres professionnelles + stages)

8% PAR ANNONCES

18% D'UNE AUTRE FAÇON

100% ONT DÉJÀ TRAVAILLÉ DANS LA CRÉATION AVANT LA FIN DE LEURS ÉTUDES

28 % GAGNENT PLUS DE 40 000 €/AN

60 % GAGNENT DE 30 000 À 40 000 €/AN

12 % GAGNENT DE 25 000 À 30 000 €/AN

BRUNO MOREIRA - Directeur de création - Grenade & Sparks

« De belles analyses des univers de la communication, des projets très cohérents, avec de bonnes immersions dans des univers créatifs : les étudiants d'e-artsup, qu'ils travaillent seuls ou en équipes, sortent de beaux projets créatifs, dans l'air du temps. Leur façon de travailler est tellement riche et intéressante que les directeurs artistiques des agences se tiennent " up to date " sur les innovations digitales au contact des étudiants et professeurs d'e-artsup. »

VINCENT BOUVIER - Fondateur et directeur - Agence Csuper

« Je prends plaisir à rencontrer régulièrement les étudiants d'e-artsup. Ils sont capables de faire d'excellents travaux innovants, de belles réalisations graphiques, conceptuelles et scénographiques. C'est un plaisir de découvrir leurs talents. »

DELPHINE TRAN-THAN – Responsable marketing – Salvia Développement

« Ils sont à la pointe de la techno sur tout ce qu'il se passe, ils voient de tout et ont une vision des choses très intéressante que nous n'avons parfois plus en tant que professionnels, la tête dans le guidon dans nos métiers. Si on recrute, ils sont prioritaires sur les postes. »

BRUNO DELHOMME – Associé & co-directeur de création - StJohn's

« Les étudiants font de la photo, maîtrisent la vidéo, le graphisme : ils sont multifonctionnels ! À e-artsup, il y a d'excellentes présentations de projets, des idées astucieuses et porteuses. Et il y a plein de projets très impressionnants, voire carrément bluffants ! Ce sont des profils qu'on cherche aujourd'hui dans les métiers de la création qui sont en profonde mutation. »

CATHERINE GINIER GILLET - Responsable de l'identité visuelle - Printemps

« J'apprécie le profil des étudiants d'e-artsup, capables de réaliser d'excellentes recherches, de belles créations bien exécutées, cohérentes et claires. J'ai l'habitude de travailler avec eux et même de les recruter ! »

MATTHIEU COLOMBEL - Fondateur et directeur – Blackmeal (agence de Motion Design)

« Lorsque je cherche un nouveau profil pour mon studio, ce qui m'intéresse en premier, c'est quelqu'un qui ne rentre pas dans une case, qui réfléchit par lui-même et qui comprend l'importance d'être force de proposition. e-artsup est une école qui a toujours poussé ses étudiants à regarder autour d'eux, avant de se plonger dans un logiciel. Ce sont des créatifs et non des techniciens. Une référence en France dans plusieurs domaines et notamment en motion design. »

NADINE PELLÉ - Directrice - Anoir

« J'aime rencontrer et travailler avec les étudiants d'e-artsup. Ils savent conceptualiser et leurs excellentes réalisations graphiques et visuelles en sont le reflet. Leurs créations peuvent être très audacieuses, elles ne perdent pas pour autant leur objectif. »

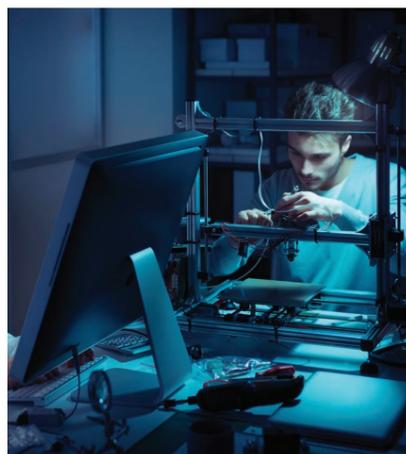
* Enquête suivie des Anciens diplômés bac+5 promotions 2014 à 2018

DES COLLABORATIONS REMARQUABLES

e-artsup garantit des collaborations de haut niveau dans l'ensemble des programmes avec :

> le puissant réseau des meilleures Grandes Écoles, des incubateurs et de la recherche

> le réseau de professionnels de la création, répartis dans toute la France à travers nos huit campus



INGÉNIEURS

Les laboratoires de recherche et d'innovation de l'EPITA et de l'ESME Sudria.



DIGITAL

Le Digital Master Ecole Polytechnique X- HEC Data science & IA for business, les Hubs Innovation d'Épitech.



BUSINESS

Plusieurs modules de formation sont proposés au sein d'HEC Paris et de l'ISG pour collaborer avec les étudiants en business school.



INCUBATEUR

Station F et IONIS 361 pour transformer ses idées en start-up !



R&D

Membre de l'ANRT (qui regroupe plus de 350 laboratoires de R&D des grandes entreprises), e-artsup s'inscrit au plus haut niveau dans le paysage de la recherche appliquée en game design au sein du Creative Lab du projet Ampiric (apprendre avec le jeu).

COMITÉ DE PERFECTIONNEMENT : DES EXPERTS AU SERVICE DE LA PÉDAGOGIE



NICOLAS BORDAS
Vice-président international - TBWA Wordwilde



PASCAL GRÉGOIRE
Fondateur - La Chose



LAURENT ALLIAS
Fondateur - Les Chatons d'Or / Président - Josiane



PASCAL NESSIM
Co-président - Marcel



MARIE-PIERRE BORDET
Présidente exécutive - AACC, l'association des agences conseil en communication» par «Vice-présidente - Association des Agences-Conseils en Communication



BENOIT DROUILLAT
Président - Association des Designers Interactifs



VINCENT BOUVIER
Fondateur et directeur - Csuper!



MATTHIEU COLOMBEL
Directeur - Blackmeal, studio de Motion D esign



BRUNO MOREIRA
Directeur de création, fondateur Grenade & Sparks



ERWAN LE BRETON
Directeur créatif - Ubisoft



EMMANUEL CARLI
Directeur - Epitech



JEAN-FRANÇOIS TOSTI
Cofondateur de TAT PRODUCTIONS

SUCCESS STORIES

THIERRY AMBRAISSE

Creative leadership chez Twitter, responsable du Global Brand Design, Global Social & Content ainsi que du Studio Digital, Collaboration avec 100 personnes environ - Best Visual Designer 2015 des CSS Design Awards, Los Angeles (SF, NYC)

e-artsup promo 2011

Lors de mes études à e-artsup, je travaillais en alternance au sein d'une agence, Penny Lane, en tant que directeur artistique pour des marques de luxe. À l'école, la variété des sujets abordés permettait toujours d'échanger entre étudiants et avec les enseignants ; à l'agence, je voyais s'illustrer les nuances possibles entre l'enseignement théorique et son application concrète. Mêler les deux était très formateur. Ensuite, j'ai rejoint Soleil Noir, l'une des agences mondiales les plus connues. Les expériences se sont succédées avant mon envie d'international : j'ai alors travaillé à Londres pour AKQA x Nike, puis à New York comme photographe & Design Director chez Firstborn. Cette dernière expérience a été très formatrice et m'a permis de devenir Director Global digital design chez Nike à Portland. J'ai reçu beaucoup de récompenses pour mes projets et c'est toujours une fierté, mais ce n'est jamais une fin en soi. En tant que designer, l'idée est simple : que ce soit une commande ou quelque chose de personnel, il faut toujours vouloir réaliser un projet capable de marquer le temps. Il ne faut pas attendre pour réaliser le projet de ses rêves : on a déjà tous les outils en main pour le mener à bien.

ALEXANDRE RIVAUX

Directeur - Studio Bonjour Lab

e-artsup promo 2011

« À e-artup, j'ai tout découvert. Et curieux comme j'étais, c'était un vrai plaisir. J'ai fait du graphisme, de l'animation, du game design. J'ai même découvert des bases de programmation. Aujourd'hui, je m'amuse avec tout ça dans un monde professionnel qui bouge sans arrêt, dans lequel tout est possible pour ceux qui ont des idées et de la passion. Après des expériences professionnelles riches, j'ai monté mon studio de création digitale et interactif avec deux amis. Je reviens régulièrement à l'école pour travailler sur des projets avec les étudiants, les coacher et les aider à se former. C'est un vrai plaisir ! Quand je vois ce que propose l'école aujourd'hui, j'ai vraiment envie de redevenir étudiant ! »

XAVIER URITY

Directeur artistique Luxe - European Talent Award 2018, Christian Dior Creative Honor

e-artsup promo 2014

« Au-delà du simple apprentissage, e-artsup nous apporte une vision. L'avantage d'une formation aussi riche, c'est qu'elle nous permet d'être prêt à affronter le monde professionnel immédiatement. Si on m'avait dit, il y a 5 ans, en sortant de l'école ce que je serais devenu aujourd'hui, je n'y aurais jamais cru. Je remercie e-artsup d'avoir fait d'une simple envie, une belle réalité. »

VALÉRIE LI

Directrice artistique - Proximity BDDO

e-artsup promo 2014

« e-artsup est une très bonne expérience personnelle. Nous avons passé une grande partie de nos deux dernières années à l'école pour travailler sur nos projets. Nous étions tous là les uns pour les autres. Nous avons également pu présenter nos projets au-delà du cadre scolaire, comme à la Maker Faire Rome où nous avons rencontré des professionnels venus du monde entier. À la sortie de l'école, on

m'a immédiatement proposé du travail en CDI en agence de communication chez Proximity BDDO. Cette opportunité s'est présentée grâce à la directrice de création - une de mes anciennes professeurs - qui m'avait déjà accueillie en stage pendant ma quatrième année. »

ROMAIN SENTENAC

Designer digital - Chanel

e-artsup promo 2014

« Le point fort de l'école a été de maintenir la créativité au premier plan. Le logiciel est au service de l'idée et pas l'inverse. Cette philosophie ne m'a jamais quitté. Une fois mon premier CDI en poche immédiatement à la sortie de l'école en tant que directeur artistique pour BNP ou Universal Music, je suis passé freelance pendant deux ans pour faire de la direction artistique, du design et de l'animation pour des startups et des agences de publicité. Aujourd'hui, je suis designer digital chez Chanel, en CDI. Les anciens de ma promotion ont tous de belles carrières grâce à l'école qui nous a donné de bonnes connaissances. L'éventail de compétences mais surtout la philosophie créative que l'école transmet ouvrent les portes d'une immense variété de métiers. »

JOFFREY ESCUDIER

Motion designer et conférencier

e-artsup promo 2015

« En rejoignant e-artsup à Nantes, j'ai pu faire rapidement des progrès qui m'ont valu une alternance à TBWA DAN Paris, une des plus grandes agences parisiennes. Cela m'a amené à me découvrir des qualités d'autonomie et de gestion. Aujourd'hui, j'utilise ces diverses compétences dans mon activité de motion designer en créant du contenu vidéo pour des grandes marques, des vidéos explicatives pour des ONG, ou encore quelques collaborations pour des clips de musique. Tout cela en continuant bien sûr de me former dans ce monde en perpétuel changement. »

YOANN GRAND-PERRET

Fondateur et directeur - FREQUENCE Running

e-artsup promo 2016

« e-artsup était l'école qui me paraissait la plus avancée dans le digital. Cela s'est vite confirmé avec la qualité de ses intervenants pendant mes 3 premières années à Nantes et la diversité des sujets abordés. J'étais loin d'imaginer toutes les possibilités ! En 4^e année, en alternance, je travaillais sur une application de carnet de santé. Cette expérience m'a permis de connaître les différents métiers liés au design : développeurs, communicants, marketeux et dirigeants : tous ont besoin du design. En 5^e année, j'ai réalisé lors de mon projet de fin d'études, une application de coaching de course à pied : FREQUENCE Running. Avec de la persévérance, nous avons trouvé notre niche de marché. Après 4 ans d'exploitation, nous comptons désormais plus de 150 000 membres en France et nous lançons l'application dans tous les pays d'Europe pour conquérir de nouveaux marchés et développer notre croissance par 4 à l'horizon 2022. Depuis e-artsup, je suis resté en contact avec des amis et intervenants de ma promotion et tous ont des parcours et des évolutions intéressants. J'en suis fier ! »

ALYSIANNE BUI D'ARMAGNAC

Concept artist & UI artist - Dontnod Entertainment, Life is Strange 2

e-artsup promo 2016

« J'ai trouvé très formateur d'avoir des professionnels du milieu pour nous guider dans des domaines qui évoluent si vite. À l'école, j'ai rencontré des élèves aussi passionnés que moi avec qui j'entretiens encore de belles amitiés et nous nous aidons mutuellement. Pour ce qui est de mon parcours, j'ai fait mes 4^e et 5^e années, en alternance à Dontnod en tant qu'illustratrice et assistante UI artist. Après mon alternance, j'ai été embauchée : on m'a confié des responsabilités variées sur Life is Strange 2 : concept art, animatrice 2D, illustratrice, UI artist principale, création de typographie... J'étais au cœur de la création, mes game directors avaient confiance. Je fais aussi régulièrement des illustrations en tant que freelance. »

MARINE LAVAL

Co-fondatrice et directrice - Le Franc Manger

e-artsup promo 2017

« J'ai choisi e-artsup pour apprendre un métier en lien avec mes passions : le dessin, la peinture, la création. En 4^e année, j'ai mis un pied dans le monde des startups en participant au partenariat avec HEC. J'ai compris qu'avec des compétences créatives, techniques et business, tout pouvait aller très vite. J'ai créé une application mobile pour mon projet de fin d'études : Le Franc Manger - pour se nourrir avec des produits français et de qualité. L'an dernier, après 3 ans en freelance, un portefeuille client régulier et stable, j'ai décidé de développer le Franc Manger avec la mise en place d'ateliers ludiques de sensibilisation autour de l'alimentation durable auprès de petits et grands. Suite à la crise sanitaire mondiale, nous croyons plus que jamais en l'urgence d'inscrire notre alimentation dans une démarche plus durable sur le plan social, économique et écologique. »

JULIEN LECOMTE

UI artist - Ubisoft puis Gameloft

e-artsup promo 2017

« Mon expérience au sein de l'école fut riche, variée et vraiment enrichissante. J'ai pu ouvrir des portes qui me semblaient impossibles ! J'avais pour projet de bosser dans le jeu vidéo avec une vague idée de ce que je pouvais y apporter. Au fur et à mesure des années, je me suis développé un bagage pour pouvoir choisir. À e-artsup, on vous apportera des connaissances qui viendront compléter vos ambitions. Au cours de ma 4^e année, j'ai eu la chance de mettre un pied dans le jeu vidéo et j'ai commencé à travailler avec Ubisoft en tant qu'UI Artist. En 2019, je décide de me tourner vers un autre studio, Gameloft, où je suis recruté pour faire partie du Gamelab. Je suis en charge de conceptualiser l'expérience utilisateur, le design d'interface, l'intégration et l'animation au sein de trois équipes pour tester de nouveaux prototypes sur le marché. Je suis aussi amené à travailler sur l'UI et l'UX au sein des studios Gameloft à travers le monde. Après avoir passé 5 ans à e-artsup, on ne cesse d'en apprendre tous les jours concernant son métier et celui des autres ! »

LESLIE MOINET

Interaction Designer - Blackfoot

e-artsup promo 2018

« e-artsup m'a permis de réaliser mon rêve professionnel. L'école met à disposition du matériel, des FabLabs et des experts extrêmement compétents - attentifs aux contraintes métiers présentes - afin de réaliser nos projets les plus ambitieux. En plus de cela, ils nous accompagnent et nous font bénéficier de leur réseau intelligent de qualité. C'est grâce à celui-ci que j'ai signé le contrat de mes rêves ! Aujourd'hui, je suis Interaction Designer chez Blackfoot, un laboratoire d'innovation au service des grands groupes. Je suis aussi souvent contactée pour des missions freelance. J'adore ce que je fais, c'est un métier vraiment exaltant. Chaque jour est un nouveau challenge. »

CLÉMENCE POITRAS

Consultante UX/UI designer - Altran, Capgemini

e-artsup promo 2019

« À e-artsup, j'ai développé ma culture graphique et appris les principes d'un bon design. Les différents partenariats de l'école m'ont aussi enseigné les enjeux business d'un projet. J'ai été embauchée rapidement à Bruxelles, chez Altran. Je participe au développement de leur studio digital - création d'identité, stratégie de marque, construction de la méthodologie UX/UI - et j'interviens aussi sur des missions au sein de Proximus, première entreprise de télécommunications belge pour concevoir et designer des expériences utilisateurs dans le cadre de sa transformation digitale. Toutes les compétences acquises à e-artsup me permettent d'appréhender ces projets avec confiance et de comprendre les demandes et besoins. »

DES CAMPUS URBAINS MULTI-DOMAINES AU CŒUR DE LA VIE ET DE LA VILLE

PARIS

Au cœur de Paris, au 95 avenue Parmentier dans le 11^e arrondissement, à proximité de République, dans un campus numérique et créatif de 6 000 m² partagé avec l'ISEG et Epitech Digital. Un espace dynamique avec des espaces de rencontres et de co-working.

e-artsup Paris est depuis toujours un lieu central de rencontres, de réflexion, d'échange et de création accompagnant les mutations numériques et créatives. On compte par dizaines chaque année les partenariats avec les entreprises et les institutions et par centaines les offres de stage et d'emploi proposés aux étudiants.

e-artsup Paris
95 avenue Parmentier
75011 Paris



BORDEAUX

e-artsup Bordeaux est ancrée dans son environnement économique : nos professeurs sont des professionnels de premier plan du secteur créatif numérique bordelais et bon nombre des projets pédagogiques sont connectés à l'activité d'entreprises girondines.

L'école est présente au sein de l'APACOM qui regroupe les communicants les plus influents de la région Sud-Ouest. Elle est particulièrement imbriquée dans le tissu municipal. Chaque année, en partenariat avec la mairie de Bordeaux et les écoles du Groupe IONIS locales, elle participe activement à la Semaine Digitale, événement centré sur le développement de l'économie numérique.

L'école est ouverte sur l'extérieur grâce à de multiples projets avec les entreprises régionales. Au sein du campus du Groupe IONIS, e-artsup est facilement accessible, à 15 minutes de la gare et à 5 minutes du centre-ville (en tram).

e-artsup Bordeaux
51 rue Camille Godard
33000 Bordeaux



LILLE

Dans le cœur culturel de la capitale des Flandres, e-art-sup dévoile une « factory » dédiée à la création et à l'image. Ce campus numérique développe une forte synergie avec les écoles du Groupe IONIS, les professionnels et institutions de la région, offrant un véritable savoir-faire transversal pour répondre aux besoins des nouveaux métiers de la création et de l'image.

En lien direct avec le développement numérique du territoire, e-artsup s'illustre via de nombreux partenariats (Eurasanté, le festival Séries Mania ou le Video Mapping Festival à Lille en sont quelques exemples), mais aussi dans ses relations avec IONIS 361, incubateur de startups présent dans le campus ou encore en étant membre de réseaux tels que Pictanovo, Place de la Com, Game in et Club Impression 3D. Continuellement immergé dans des projets pédagogiques concrets avec des professionnels, le campus numérique draine les énergies créatives et les passions artistiques dans un esprit collaboratif pour s'inscrire parfaitement dans la redéfinition des profils créatifs aujourd'hui recherchés.

e-artsup Lille
10-12 rue du bas jardin
59000 Lille



LYON

Les étudiants lyonnais fréquentent des experts de la création et du numérique et sont fortement implantés dans le tissu professionnel régional. Les enseignements sont ainsi déclinés au plus près des réalités professionnelles.

Les nombreuses manifestations culturelles qui rythment le calendrier lyonnais mobilisent nos étudiants pour un apprentissage en phase avec l'actualité : Fête des Lumières, Biennale d'art contemporain, Biennale de la danse, Nuits Sonores... Par ailleurs, les entreprises et institutions locales offrent également l'opportunité de côtoyer de nombreux professionnels : Grand Lyon, Only Lyon, Maison de la Danse, Handicap International, Petit Paumé, Game Dev Party... e-artsup Lyon est proche des autres écoles du Groupe IONIS : EPITA, Epitech, ESME Sudria, ISEFAC, ISG et ISEG. Cette proximité permet l'émergence de projets communs.

e-artsup Lyon
2 rue du Professeur
Charles Appleton
69007 Lyon



MONTPELLIER

Montpellier fait partie des villes de France les plus appréciées par les étudiants pour son dynamisme culturel et son climat.

Montpellier est aussi considérée comme la deuxième ville du jeu vidéo en France, grâce à la présence de nombreux studios, dont Ubisoft. La ville obtient le prestigieux label French Tech en 2012 et affirme son attachement aux Industries Culturelles et Créatives, à travers les ICC, dont l'objectif est de stimuler le développement de ce secteur et de soutenir la croissance de l'écosystème régional.

e-artsup Montpellier a une relation privilégiée avec Ubisoft, qui met à disposition des intervenants, organise un speed dating annuel dans nos locaux et co-organise des Game Jams. L'école a également collaboré avec les Éditions Nathan, La Comédie du Livre, la semaine des ICC, What a Trip Festival, le musée Fabre et la médiathèque Fellini, Cœur de Ville en Lumières, Radio Clapas, etc. De nombreux conférenciers sont également venus offrir leur expertise, tels que Jacques Exertier (DC chez Ubisoft), Lewis Trondheim (auteur, scénariste et éditeur de BD), Alexandre Drouillard (DC chez Human Seven), Christophe Heral (sound designer).

Toutes les conditions sont réunies dans ce campus pour que les créatifs de demain s'épanouissent au cœur de cette ville dynamique et résolument tournée vers l'avenir.

e-artsup Montpellier
3 place Paul Bec
34000 Montpellier



NANTES

Nantes, c'est 1 420 entreprises, 19 200 emplois et 170 créations de structures en lien avec les univers d'e-artsup. Cette grande métropole de l'Ouest, membre de la French Tech, possède en son sein un écosystème numérique dynamique issu de Startwest ou d'Atlantic 2.0, mais aussi du Quartier de la Création, de Stéréolux, d'ADN Ouest... Un univers créatif qui dynamise le campus.

Cette énergie se traduit par la naissance d'industries créatives donnant lieu à des événements culturels ou numériques (Scopitone, WebtoDay, Utopiales, Festival des 3 Continents, Digital Week, Game in the City...), autant de partenariats qui créent un futur réseau professionnel. e-artsup partage le campus avec d'autres écoles du Groupe IONIS (ISEG, ISG, ISEFAC et Epitech) et cette culture est également riche de projets pédagogiques partagés ou d'événements communs entre établissements.

Les étudiants d'e-artsup Nantes ont eu l'occasion de concevoir et de tourner des films d'entreprise pour Lacroix Electronics ou pour le Google Devfest, de travailler sur un projet d'une campagne publicitaire pour Sodastream, de créer des startups, mais aussi de participer aux Game Jams et de produire des jeux vidéo... Des expériences créatives et déjà professionnelles !

e-artsup Nantes
18 rue de Flandres
Dunkerque
44000 Nantes

STRASBOURG

Strasbourg est un carrefour européen, véritable symbole d'ouverture et de dialogue entre les cultures. À la fois terre de tradition et de modernité, c'est le terreau idéal pour des études créatives et numériques.

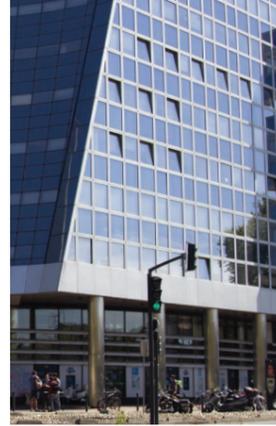
Strasbourg allie :

- mobilités douces (1^{er} réseau de tram de France, 4^e ville cyclable du monde) ;
- verdure (proximité des Vosges et de la Forêt Noire, 430 Ha d'espaces verts, parcs et jardins) ;
- offre culturelle foisonnante (plus de 9 000 événements/an) ;
- patrimoine unique (2 quartiers inscrits au patrimoine mondial de l'UNESCO).

De nombreux événements majeurs rythment l'année et sont autant d'occasion de s'inspirer, de rencontrer et d'apprendre de façon actuelle et appliquée : la foire européenne, le marché de Noël, le festival de l'illustration « Central vapeur », la Fête des Imprimeurs, le salon i-novia, le festival du numérique « Bizz & buzz », Jazzdor, l'Ososphère ou encore le festival européen du film fantastique.

80% du marché européen est concentré dans un rayon de 500 km autour de la ville, affichant près de 21 000 entreprises. Autant de possibilité de stages, de partenariats, d'alternances et d'emplois.

e-artsup Strasbourg
4 rue du Dôme
67000 Strasbourg



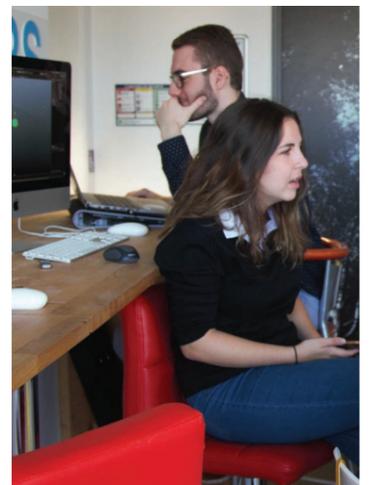
Toulouse

Créé en 1987, le campus de Toulouse est solidement implanté dans le cœur de la métropole résolument ouverte à l'Europe et à l'international, mais aussi proche des régions et de ses entreprises qui font la dynamique économique locale. Les écoles du campus du Groupe IONIS sont largement connues et reconnues des entreprises.

À Toulouse, les initiatives créatives, artistiques et innovantes sont donc nombreuses. Les soirées artistiques et alternatives en font un haut lieu de la vie étudiante. Ainsi, ce n'est pas un hasard si Toulouse est classée numéro 1 des villes étudiantes où il fait bon vivre et étudier !

Pour des professionnels de premier plan de la culture, du graphisme, de l'animation et du jeu vidéo ont rejoint l'équipe de Toulouse ces dernières années pour en faire désormais le lieu «où ça se passe» ! Les étudiants d'e-artsup croisent sur le campus ceux de l'EPITA, d'Epitech, de l'ISEG, de l'ISG et de l'IPSA.

e-artsup Toulouse
40 boulevard
de la Marquette
31000 Toulouse



LES DIX RÉPONSES AUX DIX QUESTIONS LES PLUS FRÉQUENTES...

LES ADMISSIONS

- 1 La formation est-elle reconnue par l'État ?** Le RNCP est un organisme rattaché au ministère du Travail qui a pour mission d'informer sur les diplômes et les titres à finalités professionnelles. Nous délivrons deux titres certifiés, inscrits au Répertoire National des Certifications Professionnelles :
- Un titre de **responsable de la création** délivré à Bac +3 (niveau 6 - enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles, numéro 30834).
 - Un titre de **directeur artistique en création et design digital** délivré à Bac +5 (niveau 7 - enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles, numéro 31199).

2 En quoi consistent les tests d'admission ? Sont abordés : vos ambitions, vos projets personnels et professionnels. Dans ce cadre, vous aurez à montrer les travaux que vous avez déjà réalisés, dessins, photos, croquis, textes et tout ce qui peut concourir à exprimer votre niveau de créativité. Pour certains programmes, vous pouvez être amené à passer un test de dessin d'observation. Dans tous les cas, nous contrôlons par un examen en ligne ou de visu votre culture générale et votre niveau d'anglais.

3 Faut-il un portfolio ? Le portfolio, ou book d'artiste ou de graphiste, est un support permettant de montrer votre travail, ce que vous faites de mieux. C'est ainsi que les créatifs montrent leurs travaux à de futurs employeurs. Vous ne pouvez pas disposer d'un book professionnel avant d'avoir commencé votre formation. Le book n'est donc pas obligatoire, mais vous pouvez nous montrer vos travaux et projets créatifs et artistiques, quels qu'ils soient.

4 Faut-il savoir dessiner ? Quand on veut rejoindre une école d'art et de création, vouloir apprendre à dessiner est un minimum. À e-artsup, le modèle vivant, le dessin d'observation, le caractère design et le concept art requièrent par exemple des compétences différentes et spécifiques. Ainsi, nous évaluons avec vous votre degré de progression en fonction de vos ambitions et vous accompagnons pour acquérir les meilleures bases.

5 J'ai déjà fait un parcours dans une autre école, puis-je postuler ? Nous partons du principe que l'on peut se tromper d'école et de filière. Aussi, vous pouvez reprendre un cursus chez e-artsup en l'ayant démarré ailleurs. Toutefois, avant de vous admettre, nous devons vérifier l'acquisition des compétences indispensables pour intégrer l'école. Il est donc possible de nous rejoindre dans le cadre d'admission parallèle et la procédure d'inscription reste la même que pour une inscription classique.

6 Peut-on visiter l'école ? L'école est bien sûr ouverte :

- dans le cadre de Journées Portes Ouvertes, vous pourrez toujours rencontrer des enseignants, des étudiants et des Anciens de l'école.
- dans le cadre de rendez-vous exclusifs : il faut alors vous inscrire au préalable en envoyant un mail ou en téléphonant au campus de votre choix.

7 Qui sont les enseignants ? À 95 % les enseignants sont des professionnels en activité qui vivent de la pratique créative qu'ils enseignent. Ils viennent partager leurs savoirs et accompagner les étudiants pour leur permettre d'exercer dans les métiers de la création.

8 Proposez-vous des stages ? Nous recevons de très nombreuses offres de stage. Avec 20 ans d'ancienneté, une dimension nationale et européenne et plus de 350 professionnels qui enseignent, le réseau de l'école est conséquent et favorise l'insertion professionnelle. Tous les étudiants trouvent un stage ou une activité permettant de valider les périodes de découverte et d'insertion professionnelle.

9 Combien d'élèves y a-t-il par classe ? Les cours se déroulent la plupart du temps sous la forme d'ateliers. Les professeurs sont des professionnels qui accompagnent et aident les étudiants pour apprendre les bons gestes et la maîtrise des outils de la création. Selon les cours, et les modules de formations, la taille des groupes varie et le nombre d'intervenants par groupes également, pour s'adapter aux besoins. Mais nous ne faisons pas de cours en amphithéâtre : nous sommes dans une logique de classe ou d'ateliers avec une moyenne d'un intervenant pour 25 personnes.

10 Combien arrêtent la formation en cours d'année ou ne sont pas diplômés ? Les étudiants de l'école sont passionnés et ont décidé de faire un métier créatif. Personne n'est là par hasard. Ils sont également solidaires. Ils aiment leur école. En cas de difficulté durant l'apprentissage ou dans sa vie personnelle, l'équipe pédagogique veille à apporter à chacun un suivi de qualité. Ils sont également en contact régulier avec les Anciens qui les accompagnent vers la voie de l'insertion et de la réussite professionnelle. Beaucoup d'entre eux sont maintenant formateurs ! Pour toutes ces raisons, le taux d'absentéisme et d'abandon en cours de formation est l'un des plus faibles de France. Si vous aimez ce que vous apprenez, vous ne voulez plus quitter l'école après les cours... c'est d'ailleurs la raison pour laquelle les salles restent ouvertes et accessibles souvent jusque tard le soir et le week-end.

L'ÉCOLE ET SA FORMATION

MODE D'EMPLOI

ADMISSIONS

L'admissibilité en première année est ouverte à tous les futurs bacheliers, sous condition de succès au Baccalauréat. Attention : nous ne sommes pas sur Parcoursup car nous avons choisi de rencontrer tous les étudiants avant admission. Les sessions d'inscriptions sont programmées dès le mois d'octobre. Un test et un entretien permettent de déterminer la motivation et la détermination du candidat. Vous aimez créer, dessiner, photographier, faire des montages, utiliser des logiciels ? Présentez-nous vos créations lors de l'entretien. Pour les entrées en admission parallèle, à partir de la deuxième année, les travaux personnels sont également examinés.

COMMENT SE DÉROULE L'ADMISSION ?

1. Vous candidatez sur le site internet de l'école ou lors de nos événements (Journées Portes Ouvertes, Ateliers Découverte, Summer School).
2. Après validation, nous vous proposerons une date pour nos concours d'admission.
3. Vous passez un test suivi d'un entretien dans la ville de votre choix.
4. Si la commission d'admission valide votre candidature, vous êtes admis dans tous nos campus (8 villes). Le dossier d'inscription doit être retourné accompagné des documents demandés et des premiers frais de scolarité de 590 euros pour valider l'inscription. Ces frais vous seront remboursés en cas d'échec au Baccalauréat.



FINANCEMENT DES ÉTUDES

Frais de scolarité 2021-2022

- **Premier versement** chaque année à l'inscription permettant de réserver sa place : 590 €, puis :
- **1^{re} année**
Paris : 6 900 € // Régions : 6 400 €
- **Année 2 à 5 :**
Paris : 7 400 € // Régions : 6 900 €

Règlement possible en 1 fois, 3 fois ou 10 fois.

Les stages sont rémunérés dès la deuxième année et les étudiants peuvent travailler jusqu'à 3 jours par semaine en quatrième et cinquième années, ce qui permet d'auto-financer les études. Les contrats en alternance sont également possibles en second cycle.

Les prêts bancaires

Le Groupe IONIS, dont fait partie e-artsup, facilite l'obtention de prêts bancaires à taux privilégiés. Le remboursement différé s'effectue au premier salaire sur 24 ou 48 mois généralement. Se renseigner auprès de l'école.

CONTACTEZ LE SERVICE DES ADMISSIONS

Paris : 01 44 08 00 63 • Bordeaux : 05 57 87 33 62 • Lille : 03 20 15 84 40 • Lyon : 01 44 08 01 19
 • Montpellier : 01 84 07 13 21 • Nantes : 01 44 08 00 05 • Strasbourg : 03 67 18 04 50 • Toulouse : 01 84 07 13 31

Par mail : contact@e-artsup.net (en précisant la ville demandée).

CONDITIONS D'ADMISSIONS

Tests, entretien & dossier, travaux personnels



PRÉ-REQUIS
 Terminales ou Bac +1
 toutes sections

Épreuves tests, entretien & dossier,

PRÉ-REQUIS
 Bac +1 ou +2
 + bases graphiques
 et création numérique

Épreuves tests, entretien & dossier,



PRÉ-REQUIS
 Bac +2 ou +3 dans nos secteurs de formation
 ou secteurs connexes

Épreuves tests, entretien & présentation d'un book niveau professionnel + bon niveau graphique

PRÉ-REQUIS
 Bac +3 ou +4 dans nos secteurs de formation
 ou secteurs connexes

LES CANDIDATURES SONT À ENVOYER
 DANS LA VILLE DE VOTRE CHOIX

POUR EN SAVOIR PLUS :
e-artsup.net

E-ARTSUP, L'EXCELLENCE CRÉATIVE AU

e-artsup a composé un écosystème global unique en trois points qui permet la réussite des étudiants et leur insertion professionnelle rapide et maximale

1. LES PROFESSEURS EXERCENT DANS LES MEILLEURES STRUCTURES PARTOUT EN FRANCE ET EN EUROPE

95 % de nos intervenants sont en activité :

- en agences,
- en studios de création,
- dans les entreprises les plus dynamiques,
- en production sur les plus grands studios de jeu vidéo et de films d'animation,
- ou dirigent leur propre structure.

=> **Notre réseau national unifié et soudé sur 8 campus en France et 4 antennes européennes permet la veille professionnelle permanente.**

2. LES ÉTUDIANTS APPRENNENT AU SEIN DE CAMPUS PLURIDISCIPLINAIRES

- la **logique de campus** permet des ouvertures larges (soir et week-end) et des rencontres variées avec des étudiants, professeurs et professionnels d'autres univers professionnels,
- les **locaux en centre-ville sont dynamiques** dans une logique d'ouverture,
- **partages, échanges** et logiques de la porte ouverte sont au cœur de la relation avec les équipes pédagogiques et administratives.

=> **On est tous ensemble, on se connaît, on s'entraide.**

3. NOUS COLLABORONS AVEC LES MEILLEURES INSTITUTIONS ACADÉMIQUES

Des écoles d'art et de design :

- **UAL**, Londres : 2^e meilleure école d'art et de design du monde en 2020 selon QS World University Rankings.
- **PRATT INSTITUTE**, New York : 10^e meilleure école d'art et de design du monde selon QS World University Rankings et 6^e meilleure mondiale pour la conception selon le *Bloomberg Business Week*.

Des Business Schools :

- **HEC Paris**, meilleure Business School en France selon tous les classements, 1^{er} en Europe selon le Financial Times en 2019 et 2^e selon QS World University Rankings.
- **NEOMA Business School**, 6^e meilleure business school en France selon *Challenges* et QS World University Rankings.
- **ISG Luxury Management** à Genève : la seule école en Suisse exclusivement dédiée à l'enseignement du luxe, de la mode, de la haute joaillerie et de la haute horlogerie.

Des écoles d'ingénieurs :

- **X-Polytechnique** : meilleure école d'ingénieurs en France, 15^e meilleure université mondiale du QS World University Rankings 2020 et numéro 2 mondiale des meilleures «Small Universities» du Times Higher Education 2019.
- **Telecom Paris** : 3^e meilleure école d'ingénieurs en France et première des écoles du numérique selon *Le Figaro*.
- **EPITA** : 1^{re} place dans la catégorie des écoles d'ingénieurs en informatique privées post-bac entièrement dédiée aux métiers du numérique.
- **ESME Sudria** avec la collaboration au sein de ses FabLabs : les e-Smart Labs à Paris, mais aussi à Bordeaux (classée numéro 1 pour son campus en Nouvelle-Aquitaine), Lille (numéro 2) et Lyon (numéro 6) selon *l'Usine Nouvelle*, 2020.

Mais aussi des incubateurs, des universités et des écoles spécialisées :

L'ESJ Lille : meilleure école de journalisme de France, **UCLA** : 11^e meilleure université du monde selon le classement de Shanghai, **la Sorbonne Nouvelle, Epitech, l'ISEG, Station F, IONIS 361...**

CŒUR DE SON ÉCOSYSTÈME

Avec ces collaborations, les étudiants se complètent, s'entraident, imaginent et collaborent. Les résultats sont au rendez-vous. La preuve avec une présentation non exhaustive d'une vingtaine de prix gagnés dans les meilleurs concours de création ces 3 dernières années :

LES CHATONS D'OR

Le festival de la nouvelle économie créative. Ouvert à tous.

- Grand prix école : Campagne Malabar
- Prix « Digitalisation de marque » : Tipp-Ex
- Prix de la campagne de marque libre print : La Vitrine du Quotidien – Brandt
- Prix spécial ARPP « Influenceurs & Éthique » : «#sponsorisé»
- Mention spéciale du jury - prix école : Digital Sucks
- Mention spéciale du jury - prix de la campagne innovante : Emojizz
- Mention spéciale du jury - prix politique et espace public : Faites entendre votre voix

RED DOT AWARD DESIGN

Un concours international de design ouvert à tous les professionnels

- Prix international de design, catégorie Design Digital

LES CREATIVE AWARDS SAXOPRINT

Le concours dédié aux grandes causes, ouvert aux écoles et aux professionnels.

- Prix du public pour le Secours Populaire « Une seule pièce suffit ».

LES ÉTOILES DE LA PUB

Un concours réservé aux écoles.

- 1^{er} et 2^e places : prix Action contre la Faim
- 3^e place : prix JouéClub

HITS PLAYTIMES

Un concours de jeu vidéo réservé aux écoles.

- Prix du gameplay : D85
- Prix de la communauté : Ping Pong from Hell
- Mention spéciale du jury : The Alpinist
- Mention spéciale du jury : Parchemins

LES CAS D'OR DE LA CYBERSÉCURITÉ

Un concours professionnel récompensant les meilleures initiatives dans le secteur de la sécurité informatique

- 1^{er} prix de la catégorie « Meilleure association de l'utilisateur au dispositif de sécurité » pour la série de films d'animation « Internet is a Biche »

CONCOURS NATIONAL BORDEAUX ROSE

Ouvert à tous les professionnels.

- 1^{er} prix design et packaging

LE CLUB DES DIRECTEURS ARTISTIQUES

Depuis une dizaine d'années, les créations des étudiants sont systématiquement shortlistées pour le concours du prestigieux club des directeurs artistiques dans la catégorie Écoles. On dénombre plus d'une dizaine de sélections et de récompenses dont un Grand Prix.

LES ÉTUDES SE TERMINENT AVEC :

1. de bonnes compétences professionnelles,
2. des productions reconnues dans leurs milieux,
3. un réseau important de professionnels en activité et la connaissance des différents profils avec lesquels ils seront amenés à collaborer.

> pour favoriser une insertion professionnelle rapide.

Une école au cœur d'un groupe leader

30 000
étudiants

Plus de
80 000
Anciens

98
établissements

350
partenariats
internationaux

26
écoles
et entités

2 700
enseignants,
intervenants
& collaborateurs

26
Campus
en France
et à
l'International

410
associations
étudiantes

Former la Nouvelle Intelligence des Entreprises

Barcelone • Berlin • Bordeaux • Bruxelles • Caen • Cotonou • Genève • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Mulhouse • Nancy
Nantes • New York • Nice • Paris • Rennes • Saint-André (La Réunion) • Strasbourg • Tirana • Toulouse • Tours



Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 26 écoles et entités rassemblent dans 26 villes en France et à l'International près de 30 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie, création et Esport... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former la Nouvelle Intelligence des Entreprises d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 80 000 membres.

www.ionis-group.com



e-artsup // Paris

95 avenue Parmentier
75011 Paris
01 44 08 00 62

e-artsup // Bordeaux

51 rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 57 87 33 62

e-artsup // Lille

10-12 rue du Bas Jardin
59000 Lille
03 20 15 84 40

e-artsup // Lyon

2 rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
01 44 08 01 19

e-artsup // Montpellier

3 place Paul Bec
34000 Montpellier
01 84 07 13 21

e-artsup // Nantes

18 rue de Flandres Dunkerque
44000 Nantes
01 44 08 00 05

e-artsup // Strasbourg

4 rue du Dôme
67000 Strasbourg
03 67 18 04 50

e-artsup // Toulouse

40 boulevard de la Marquette
31000 Toulouse
01 84 07 13 31

www.e-artsup.net

