

e·artsup

DIRECTION ARTISTIQUE
MOTION DESIGN
ANIMATION
GAME

ÉCOLE
DES
ARTS
ET
DES
MÉTIER
DES
UNIVERS

2023/2024

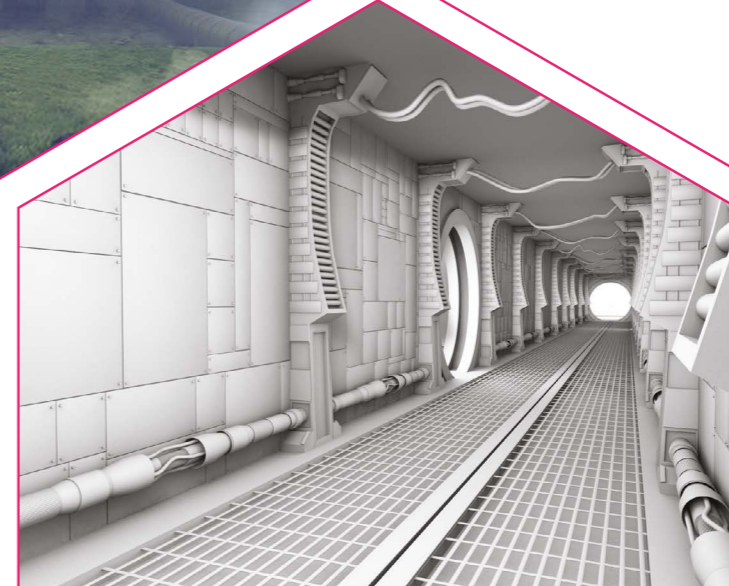
L'ÉCOLE DE LA PASSION CRÉATIVE
PARIS • BORDEAUX • LILLE • LYON • MONTPELLIER • NANTES • NICE • STRASBOURG • TOULOUSE • TOURS

Perle

**PARCE QUE
LA PASSION CRÉATIVE
STIMULE LE MONDE
DEPUIS TOUJOURS
ET POUR LONGTEMPS**



e·artsup



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 sous des formes traditionnelles d'expressions artistiques : le dessin, la peinture, le graphisme, la photo, la vidéo. Mais, massivement, elles s'inscrivent également 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 l'imagination,
- 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 studios de production, au sein des entreprises et des 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 leurs projets.»

NICOLAS BECQUERET
DIRECTEUR



e·artsup

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

BAC+3

RESPONSABLE DE LA CRÉATION
ET DE LA PRODUCTION GRAPHIQUE
ET VISUELLE

Titre de niveau 6 enregistré au RNCP sous la
fiche RNCP37139

BAC+5

DIRECTEUR ARTISTIQUE
EN CRÉATION ET DESIGN DIGITAL

Titre de niveau 7 actuellement en cours de
renouvellement auprès de France Compétences.



6

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

36

**Programme
Game Design & Jeu vidéo**

68

Des collaborations
remarquables

8

À chacun ses passions,
à chacun son programme

41

Nos professeurs,
des professionnels et les
évaluateurs, vos recruteurs !

70

Success stories

10

4 programmes (3 + 2)

44

Initiative, inventivité,
innovation :
les Grands Projets

74

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

12

**Programme
Direction artistique**

48

Une année à e-artsup

84

Les 10 réponses aux
10 questions les plus
fréquentes

20

**Programme
Motion Design**

54

Quand nos étudiants
affirment leur créativité

86

Mode d'emploi
pour les admissions

28

**Programme Animation
2D & 3D**

64

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

88

Une école au cœur
d'un Groupe leader

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

« E » POUR L'EXPERTISE DIGITALE

JE MAÎTRISE LES OUTILS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

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



« ART » POUR L'EXPERTISE CRÉATIVE

JE CRÉE CE QUE JE VEUX

La sensibilité artistique est au coeur de la formation. L'apprentissage libère vos potentialités créatives pour que vous puissiez exprimer vos idées et imaginer des univers. Car savoir dessiner, c'est être libre de créer.

« SUP » POUR 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 que sa passion un métier, il faut faire preuve d'observation, de sens critique et de capacité d'analyse. Ce regard 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, le dessin, le graphisme, les arts visuels, le design, les expositions, le cinéma, l'esthétique, travailler en groupe. Je veux découvrir de nouvelles choses.

JE VEUX APPRENDRE

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

JE VEUX M'ÉPANOUIR

dans une agence de communication ou de branding, dans un département communication, création ou UX design d'une entreprise, dans une start-up comme designer digital, en indépendant comme graphiste designer, directeur artistique ou consultant en Design.

JE VEUX DEVENIR

graphiste, directeur artistique, designer digital, 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.

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, le charadesign, la narration, la perspective, la création des décors, la modélisation 3D, à utiliser des logiciels d'animation et de 3D pour faire des films.

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, la culture manga et heroic fantasy, la science-fiction, les jeux indépendants, les AAA, créer des univers visuels, inventer des scénarios de jeu.

JE VEUX APPRENDRE

à fabriquer des jeux vidéo, à dessiner des décors et des personnages ou 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 :

DIRECTION ARTISTIQUE

MOTION DESIGN

ANIMATION 2D & 3D

GAME DESIGN & JEU VIDÉO

CYCLE BACHELOR – 3 ANS (180 ECTS)

	ANNÉE 1 PRÉPA (60 ECTS)	ANNÉE 2 CONSTRUCTION (60 ECTS)	ANNÉE 3 CONSOLIDATION (60 ECTS)
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 réaliser des campagnes créatives totales Présenter des projets 360° aux pros
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
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 d'animation Production de textures 3D, lighting et techniques de rendu 	<ul style="list-style-type: none"> Maîtriser les 3 étapes pour créer son premier film : <ul style="list-style-type: none"> - pré-production / charadesign et storyboard - production / animation - post-production & VFX Présenter son film aux pros
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



LE CYCLE BACHELOR BAC+3

Double accréditation : académique + titre de niveau 6 enregistré au RNCP sous la fiche RNCP37139

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.

LE CYCLE MASTÈRE BAC+5

Double accréditation : académique + titre RNCP de niveau 7 (en cours de renouvellement)

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 MASTÈRE – 2 ANS (300 ECTS)

	ANNÉES 4 & 5 EXPERTISE (120 ECTS)
DIRECTION ARTISTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> Direction Artistique, tronc commun : design graphique, conception visuelle, design thinking Majeures, au choix : <ul style="list-style-type: none"> - Communication & design digital : branding, stratégie de création, campagnes 360° - Design & Entrepreneuriat : strategic design, marketing et expériences visuelles, ateliers start-up
MOTION DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> Motion Design : Perfectionnement narration, conception/rédaction storyboard, création interactive, conception d'animation, spécialisation production, animation 2D, technique 3D, cadrage, prise de vue, post production...
ANIMATION 2D & 3D	<ul style="list-style-type: none"> Animation, tronc commun : dessin, character design, texturing, layout, modélisation, rigging & rendering Majeures au choix : <ul style="list-style-type: none"> - Concept art, matte painting, couleurs, perspective, anatomie, objet et décors - Cinéma d'animation 2D ou 3D, storyboard, animation environments, VFX
GAME DESIGN & JEU VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> Game Design, tronc commun : Game & Level Design, outils de production, gestion de production Majeures au choix : <ul style="list-style-type: none"> - Creative Gameplay & Coding, moteurs de jeux, programmation personnages & animation, mécaniques & équilibrage - Technical Artist, modélisation, texturing, shaders, VFX & SFX



PROGRAMME DIRECTION ARTISTIQUE

LE BACHELOR

Les trois premières années du programme forment aux fondamentaux de la création visuelle et digitale.

L'objectif est double :

- donner la liberté de créer avec une bonne maîtrise de la création, des techniques et des outils de la production visuelle et graphique,
- comprendre l'organisation de métiers créatifs 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 coeur de l'économie d'aujourd'hui et de demain.

Trois spécialisations sont proposées :

- **Communication & design digital**, pour devenir un directeur artistique généraliste.
- **Design & entrepreneuriat**, en collaboration avec l'ISG et HEC Paris : pour ceux qui souhaitent collaborer avec les meilleurs business school pour se lancer dans l'aventure d'une start-up ou développer une activité d'indépendant.

L'art graphique est le terrain de jeu :

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

La demande est grande pour ceux qui maîtrisent le dessin sous toutes ses formes, l'art graphique, l'illustration, l'UX design, les outils de la production digitale et la stratégie car ils sont capables d'imaginer et de créer des visuels et des expériences marquantes pour le public. Le métier s'exerce en agence de communication, dans les cabinets de conseils en design, au sein des grandes entreprises, des PME et des collectivités.



#communication #branding #UX/UI

Exercice graphique de 2^e année par Livia KIELISZCZYK
et photographique par Anne-Marguerite MBOMEYO



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 coeur de la formation

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

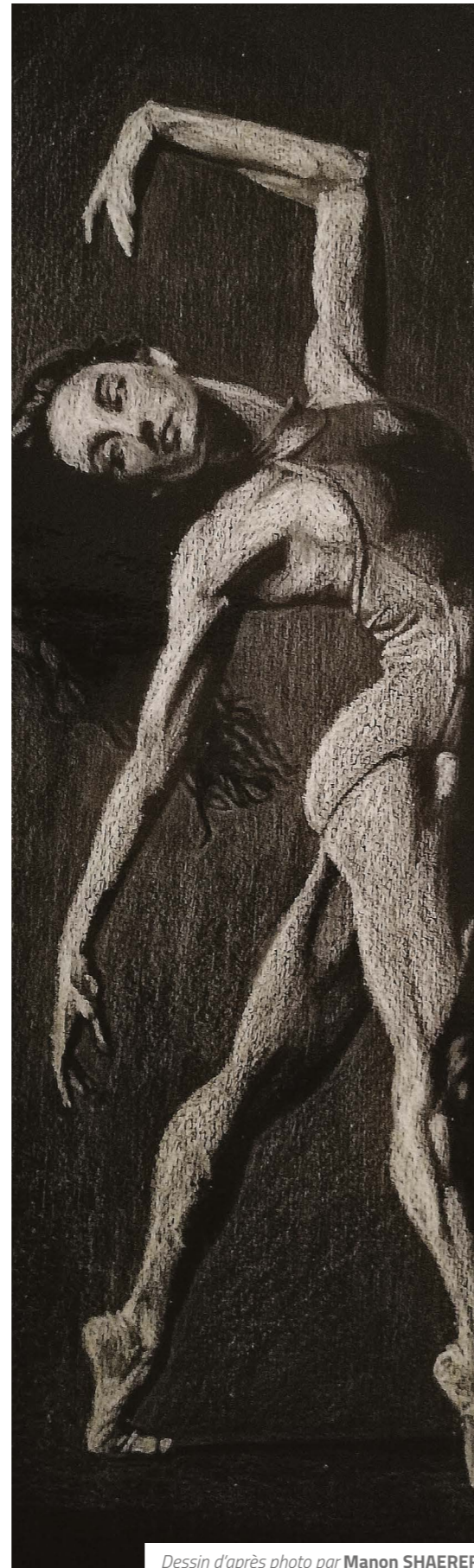
Découvrir les métiers

> La présentation des grands secteurs professionnels de la création 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



Dessin d'après photo par Manon SHAERER

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



Portrait à l'aquarelle par Océane CAVELLIER



Mise en page typographique par Nicolas AIGUEPERSE



Shooting sur la thématique du surréalisme par Cécilia FARID



ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une 3e 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 pro : design & communication / start-up digitale / design d'interaction & Fab Lab
- Les ateliers créatifs 360°
- Culture et actualité du design graphique en anglais

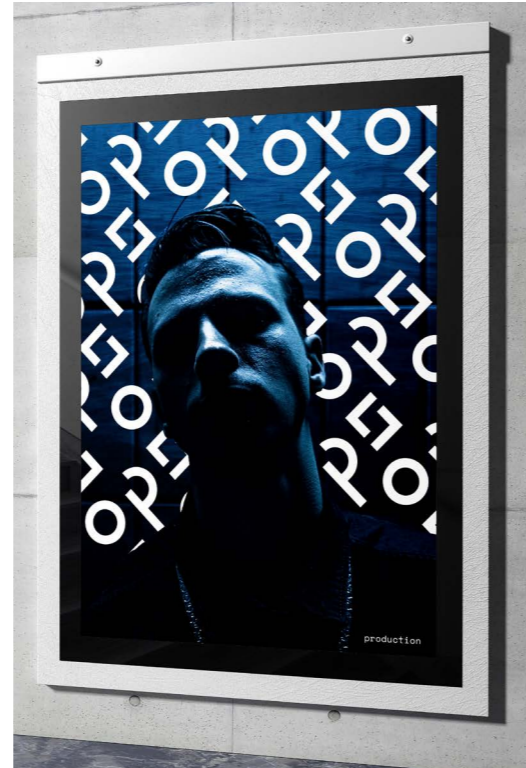
Au programme du second semestre, une Majeure de spécialisation au choix :

- > Design Digital & Communication.
- > Design & Entrepreneuriat.

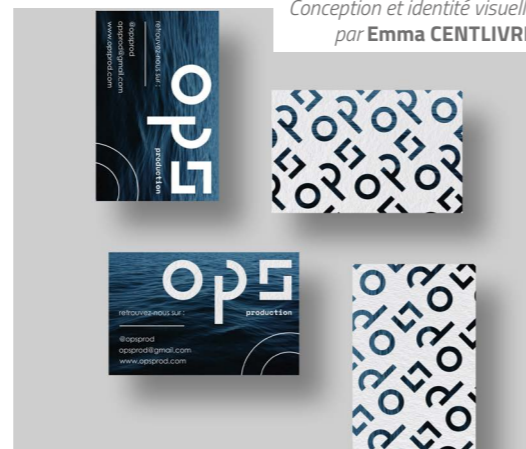
Le parcours international ou le stage de 3 à 4 mois.

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,
- > 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).



Conception et identité visuelle par Emma CENTLIVRE



MAÎTRISER LA LANGUE ANGLAISE

Pour favoriser une bonne insertion professionnelle nous proposons 4 modules immersifs au choix :

1. E-ARTSUP INTERNATIONAL SESSION :

POUR UNE IMMERSION CULTURELLE ET CRÉATIVE À BARCELONE, BERLIN OU GENÈVE

L'école se décentralise au sein des campus Ionis et les enseignements sont en anglais.

Pour découvrir les cultures graphiques et créatives locales : visites culturelles, découvertes de studios de production, rencontres inspirantes et de nombreux ateliers créatifs

..... Zoom sur e-artsup à Berlin

En 2020, 40 étudiants ont réalisé des affiches pour le Deutsche Opera - 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 coeur de la capitale allemande.

2. INTERNATIONAL CREATIVE ART SCHOOL :

POUR ÉTUDIER DANS UNE GRANDE ÉCOLE DE RENOMMÉE INTERNATIONALE

Membre du réseau international IDDS : les meilleures écoles du monde vous sont ouvertes.

Exemples : University of the Arts (UAL) à Londres, 2e meilleure école d'Art et de Design au monde (2021 QS World), UCLA à Los Angeles, n° 1 des universités publiques américaines, 11e meilleure université au monde (classement de Shanghai), Pratt Institute à New York, 8eme meilleure école d'Art et de Design du monde (2021 QS World), mais aussi au LCCA (London, à l'UCF (Florida), etc.

3. ANGLAIS & PROJET HUMANITAIRE : POUR ALLIER APPRENTISSAGE ET ENGAGEMENT

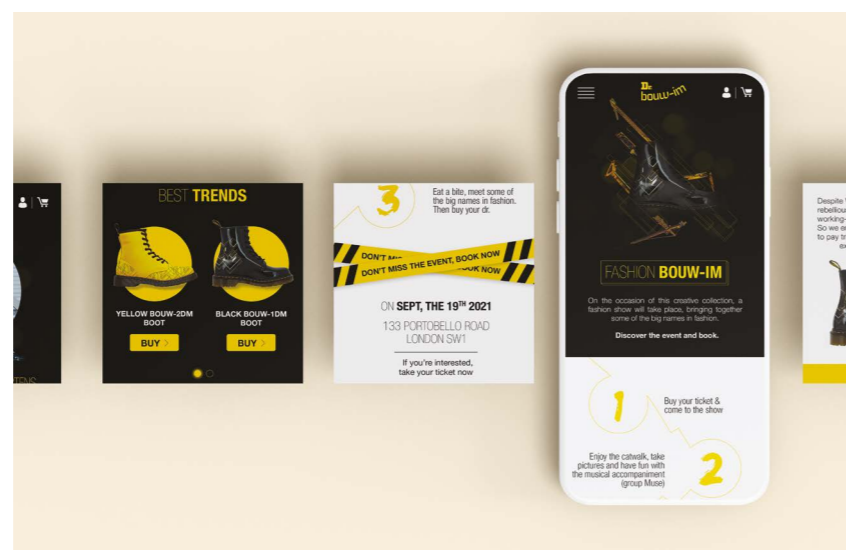
Des programmes qui combinent une immersion en école de langue suivie d'un projet humanitaire auprès des animaux : travailler son anglais tout en vivant une expérience différente et enrichissante à l'international. Les cours sont adaptés au niveau linguistique (10 à 15 étudiants par classe) avec d'autres étudiants internationaux suivis d'une immersion dans les réserves sauvages en Afrique du sud en mer, avec des primates, des oiseaux ou des éléphants !

4. 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. 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).



Imaginer une collaboration avec Dr. Martens & Wim Crowwel par Agathe LEMOINE





PROGRAMME DIRECTION ARTISTIQUE

ANNÉES 4&5

AMBITIONS

- Devenir directeur artistique et designer digital : création, management de projet, stratégie, recherche et collaborations avec 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, pour permettre les projets professionnels étudiants. Résultats : 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^{re} et 2^e places 2020), etc.

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

- De nombreuses collaborations avec des entreprises et des associations professionnelles (AACCC, 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.



Céleste ROUGET présente son Grand Projet de fin d'année

MAJEURE COMMUNICATION DESIGN DIGITAL

Penser et concevoir la stratégie globale de communication et toutes les créations à 360°

- Conception graphique, design digital et Design éditorial
- Design research, UX/ UI
- Stratégie de communication, conception et création publicitaire
- Storytelling et écriture

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

Pour entreprendre dans tous les domaines et lancer sa start-up. Les étudiants côtoient ceux d'HEC Paris et de l'ISG pour le business et ceux de Polytechnique, Telecom Paris ou Epitech pour l'ingénierie Validation de certificats délivrés par HEC.

- Conception créative digitale : la marque, son identité visuelle et son application au digital
- UX design : recherches des expériences utilisateurs
- Création digitale : User Interface
- Atelier d'entrepreneuriat et business model



Margot ALOY présente son Grand Projet de fin d'année





PROGRAMME MOTION DESIGN

LE BACHELOR

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

Au coeur 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'agrémentant 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 reconnus et bien implantés dans ce milieu et de professionnels de différents horizons.

Les étudiants font alors face à des situations professionnelles réelles. Ils créent des vidéos d'information, d'appels 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.

e-artsup : la première école à ouvrir une spécialisation Motion design en France dès 2005.

Avec la maîtrise du graphisme, de la prise de vue et de la narration, toute production visuelle animée est possible, de l'écran d'un téléphone au mapping monumental. La seule limite est l'imagination !

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 télé, le générique d'un film ou encore une vidéo de sensibilisation et d'information sur un danger humanitaire ou écologique par exemple.



#montage #storyboard #graphisme

Mapping projeté sur la Cathédrale Saint Pierre (Montpellier) à l'occasion de «Coeur de ville en lumière». Un projet de Zoé VANOORENBERGH et Clara BETOULIERES

ANNÉE 1



PROGRAMME

MOTION DESIGN

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 et After Effects et apprendre à photographier, à filmer et à monter.

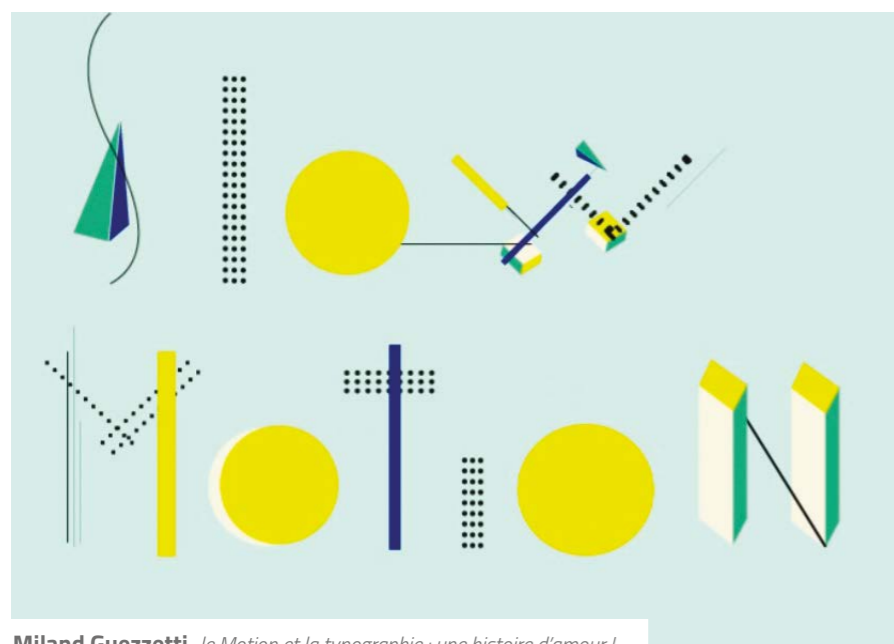
Découvrir les métiers

> 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.

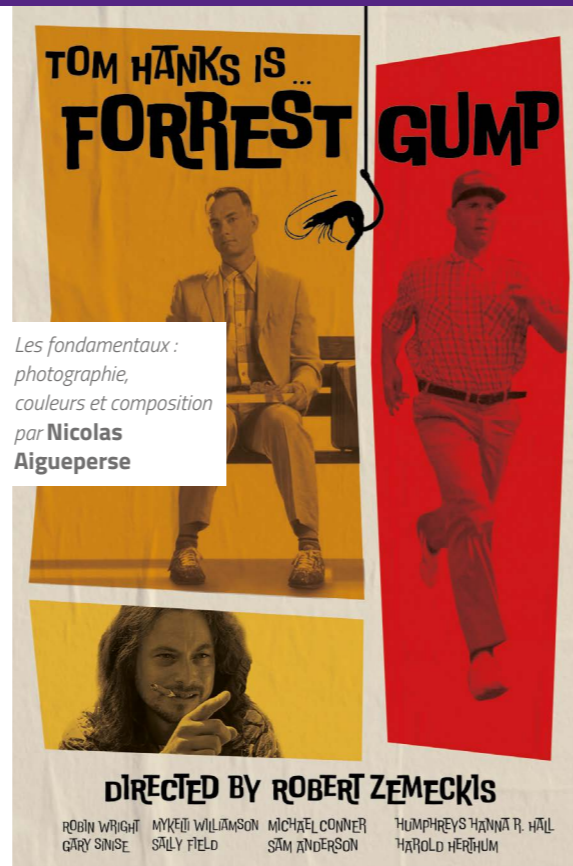
Contenu de formation

- 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
- Réalisation d'un film de fin d'année en motion design

Stage découverte facultatif de 1 à 2 mois



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



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.

Contenu de formation

- Ateliers d'arts visuels : modèle vivant / matte painting / graphisme animé
- Atelier de typographie pour le Motion Design
- Atelier de narration, de 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



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)



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



Le cycle Bachelor s'achève par une 3e année avec :

- > La consolidation des compétences acquises,
- > et un stage ou un parcours international.

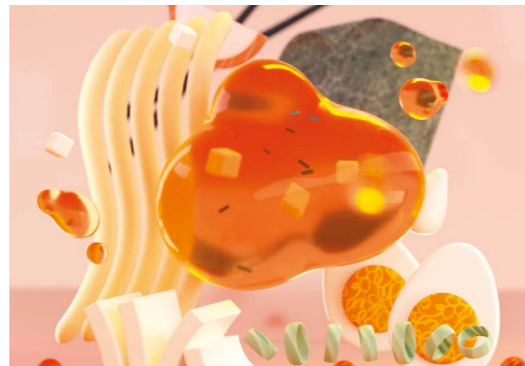
Contenu de formation

- 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 IONIS,
- > 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).



Exercice de texture et de mouvement par Célia GUENARD



LA PREMIÈRE FORMATION DE MOTION DESIGN EN FRANCE

e-artsup est reconnue pour ses innovations pédagogiques depuis sa création : l'école a ainsi formé les premiers motion designers en France dès la début des années 2000. Ils sont aujourd'hui dans les plus grandes agences et les meilleurs studios. Certains ont même fondé leur propre entreprise ! Les plus grands professionnels enseignent chez nous et nous sommes partenaires des principaux événements en Motion Design. Les collaborations avec le milieu : un levier essentiel de reconnaissance pour une insertion professionnelle rapide.

Zoom sur le mapping vidéo

Coeur de Ville en Lumières : plus de 200 000 personnes découvrent Montpellier, avec 3 jours de spectacles et 11 projections en motion. Le motion designer David Ritter et Nicolas Signarbieux, directeur pédagogique d'e-artsup ont accompagné les étudiants de 3e année pour créer des tableaux animés illustrant des contes et légendes, diffusés sur la cathédrale avec une musique de Christophe Heral, compositeur du sound design de Beyond Good and Evil, Rayman Origins, Tintin : le secret de la licorne, etc. !

Gare Saint-Sauveur de Lille : un mapping interactif. Le public pouvait interagir avec son téléphone pour influencer sur les animations.

La Nuit des Bassins à Arras : deux projets installés aux côtés de 14 autres oeuvres d'artistes européens et d'étudiants de l'UAL à Londres. Une déambulation nocturne au milieu de bassins pour découvrir des installations d'art digital et contemporain.



Réalisation d'un clip vidéo en 3D par Alexandre VERDIER





AMBITIONS

- 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 et sommes présents sur les festivals qui comptent : Motion Plus Design à Paris, Motion Motion à Nantes, la Fête de l'anim à Lille, Coeur de Ville en Lumières à Montpellier ou encore la Fête des Lumières à Lyon. Les productions des étudiants sont ainsi projetées en situations réelles.

LES ENTREPRISES AUPRÈS DE L'ÉCOLE

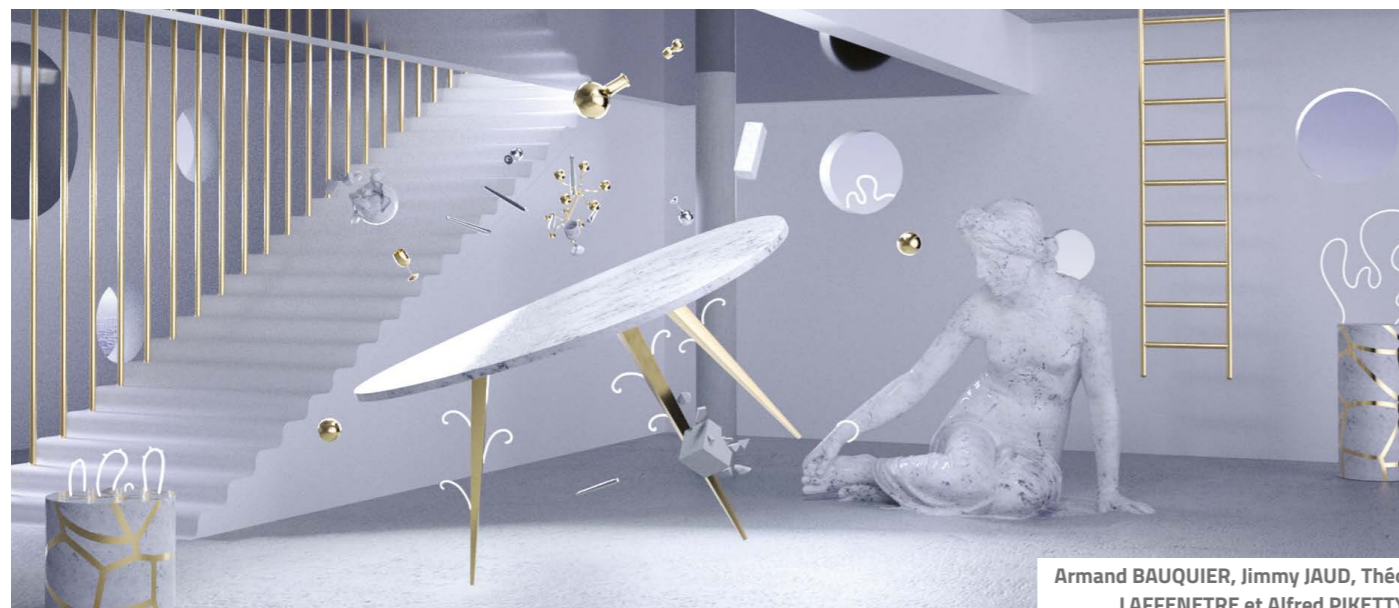
- Nous avons de nombreuses collaborations avec des studios de création en Motion Design dont les professionnels sont les enseignants de l'école : car la production en cours doit être de la même qualité que la production professionnelle.

CONTENU DE LA FORMATION

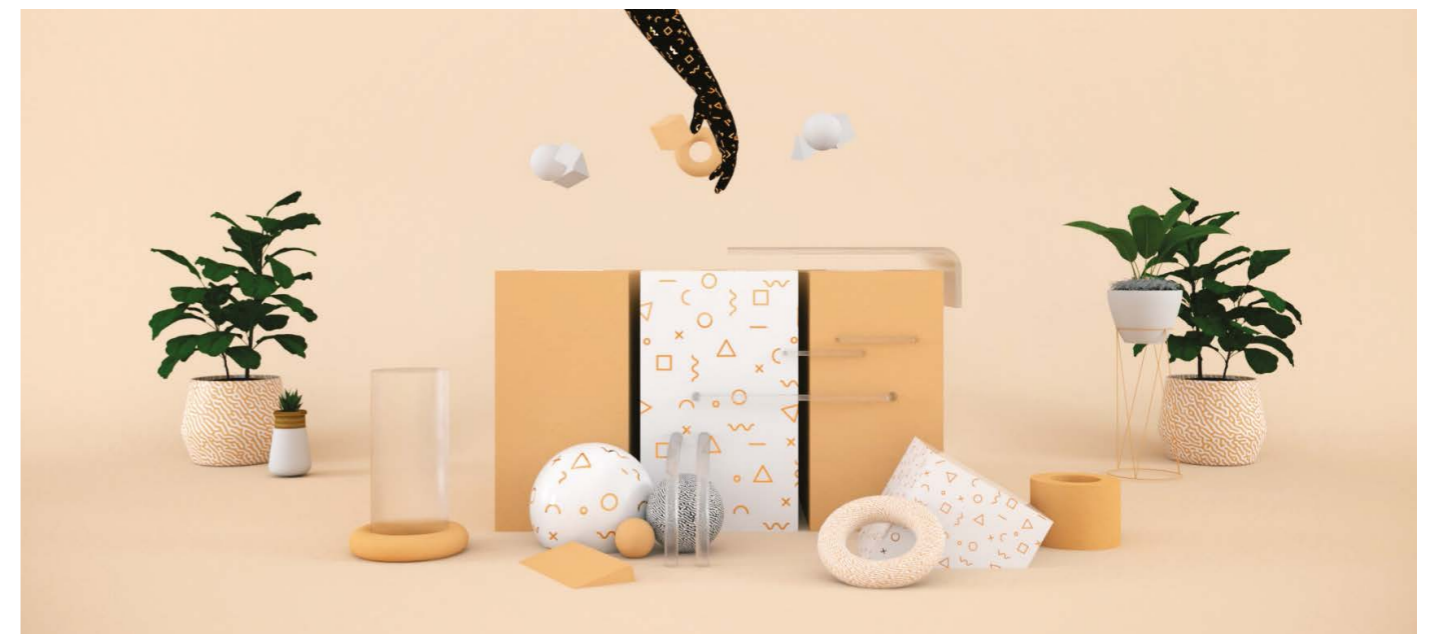
- Culture du cinéma et du Motion Design
- Narration et storytelling
- Conception/rédaction
- Sound design
- Création interactive en Motion Design (Touch Designer)
- Gestion de projet
- Conception d'animation
- Graphisme, illustration et storyboarding
- Technique 3D (Cinema 4D, Houdini)
- Animation 2D (After Effects, animation de personnages...)
- Cadrage et prise de vue
- Réalisation et post-production



Projet réalisé par Hugo DEPAGNIAT



Armand BAUQUIER, Jimmy JAUD, Théo LAFFENETRE et Alfred PIKETTY





PROGRAMME CINÉMA D'ANIMATION 2D & 3D

Les cours sont donnés par des professionnels :

Ils accompagnent, forment et conseillent.

Les productions suivent les standards des réalisations et le déroulement des cours est calqué sur le rythme réel. Il n'y a pas de contrôle de connaissances ni de partiel : l'important, c'est ce que vous réalisez. Le cinéma d'animation s'adresse à ceux qui aiment 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.

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 qui finalise les derniers effets visuels, vous y trouverez votre place !



#narration #modelisation #conceptart

Exercice de charadesign par Corentin CAMPOLI 3^e année



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.

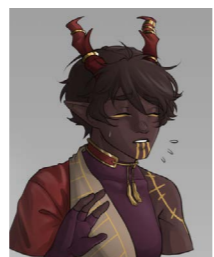
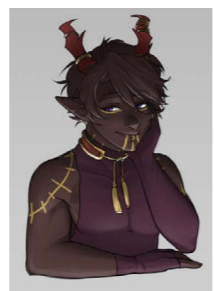
Découvrir les métiers

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

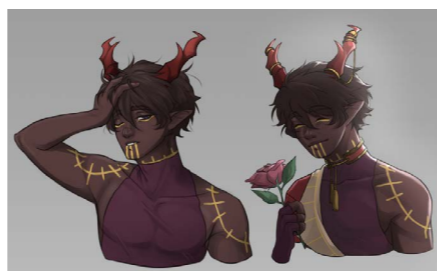
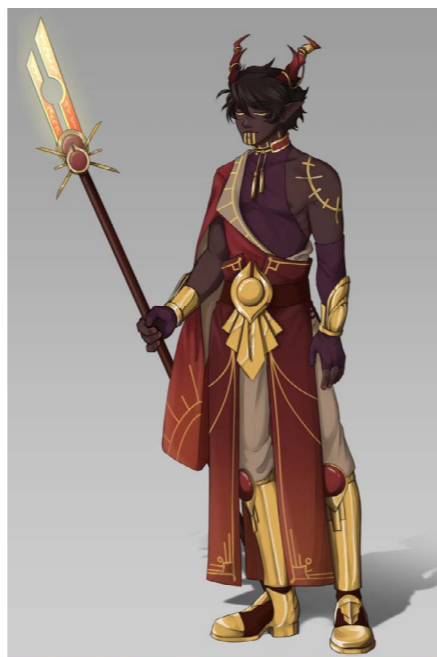
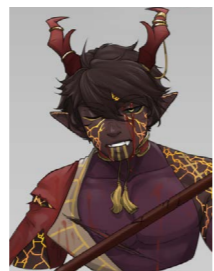
Contenu de formation

- 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 avec le logiciel Maya
- Anglais professionnel

Stage découverte facultatif de 1 à 2 mois



Exercice de charadesign par Camille NGUYEN



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

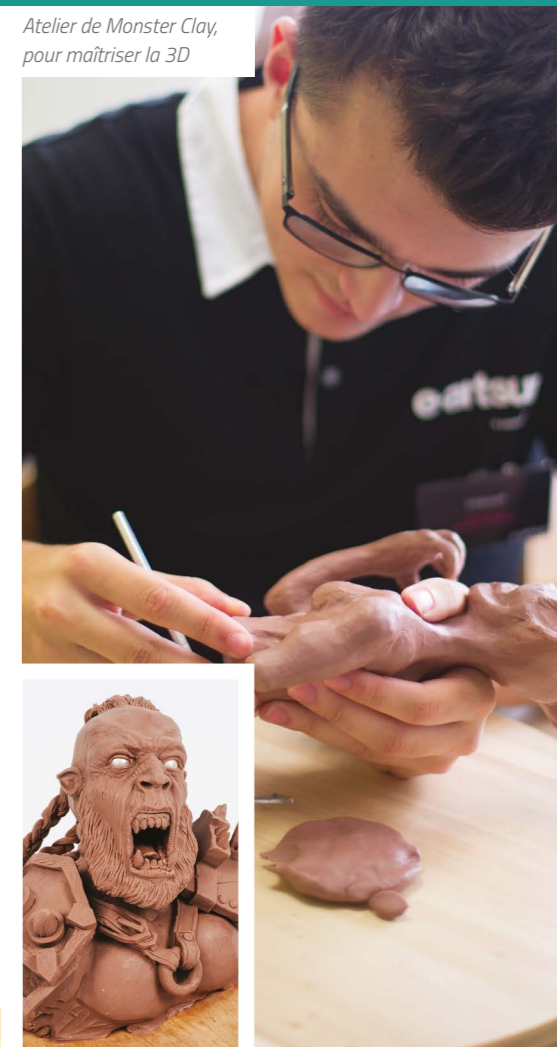
> Photoshop, After Effects, Animate, Maya, Redshift, etc.

Contenu de formation

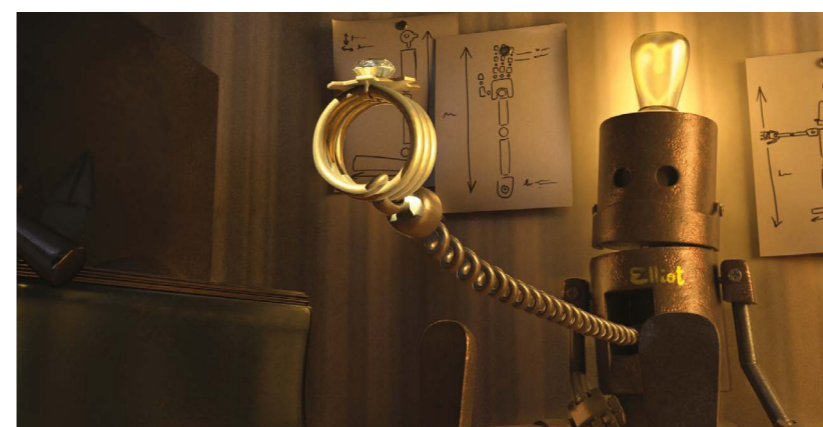
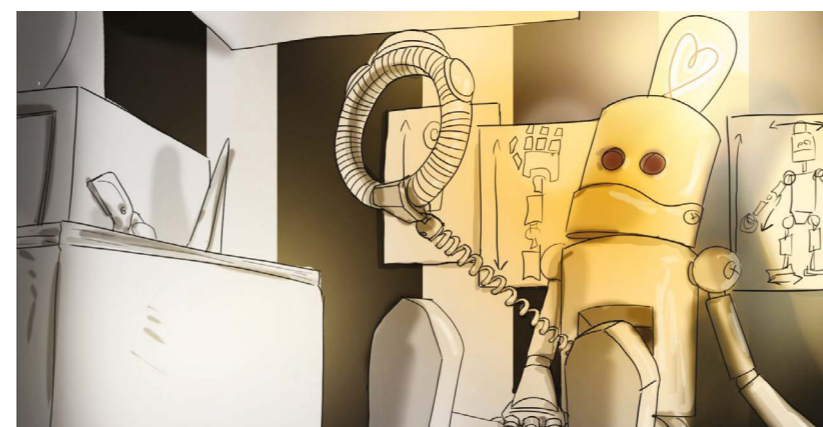
- Ateliers de character design & techniques d'animation dans Photoshop
- Concept art dans Photoshop
- Techniques d'animation
- Effets spéciaux avec After Effects
- Montage
- Storyboard et shooting board
- Production de textures 3D
- Animation et Lighting
- 3D dans Maya et techniques de rendu avec Redshift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

Stage facultatif de 2 à 3 mois

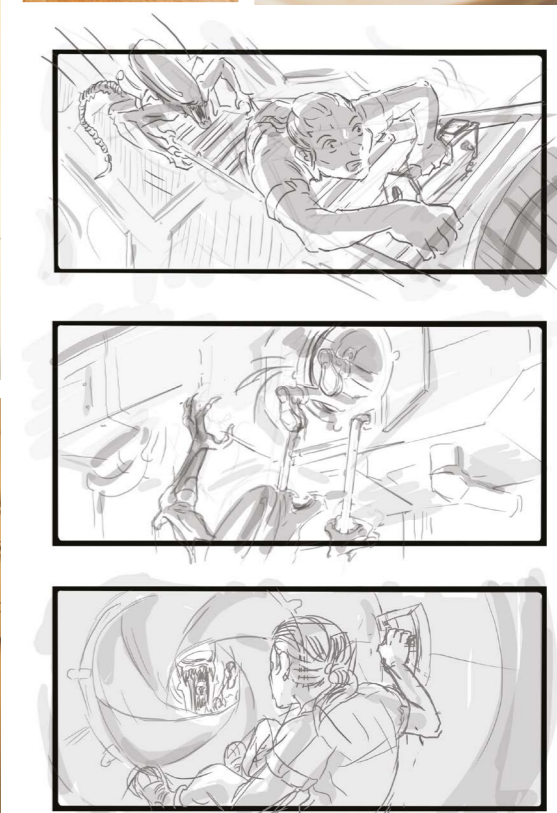
Atelier de Monster Clay, pour maîtriser la 3D



Exercice de charadesign par Lolita KALASNIKOVA



Projet de fin d'année de Julie BENOIT



Exercice de storyboard par Triuyen TANG



ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une 3e année avec :

- > La consolidation des compétences acquises,
- > et 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 réalisation

Le parcours international ou le stage de 3 à 6 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,
- > 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).



Extrait du film de 3e année «Oh Deer!» par Pauline DUTHOIT, Thibault WIDHEM, Romain GUITON et Triuyen TANG

Extrait du film de 3e année «Rakun's Blade» par Alexis CLEMENT, Valentin DUC et Guillaume LEGRAS



Extrait du film de 3e année «Origin» par Damien LEMONNIER, Victor VICENTE et Liam PANNIER



DES MASTERCLASSES AVEC LES PLUS GRANDS DES INDUSTRIES CRÉATIVES

Le plus grand danger pédagogique d'une école c'est 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 manière d'entretenir un rapport avec son métier et avec les autres. Afin d'acquérir cette maîtrise des bonnes pratiques, nous sommes en relation avec les plus grands professionnels.

Ils étaient chez nous en 2019-2021

Les masterclass e-artsup
#1 Le Game Design avec Fibre Tigre

CHRISTOPHE LOMBARD AKA BUCKWILD
Directeur artistique freelance & Designer typographique

30 NOVEMBRE 2020
17H30 - 18H30
SUR TEAMS

MASTERCLASS
CONCEPT ART

TIMOTHY RODRIGUEZ
STAR WARS
AVENGERS
JURASSIC WORLD

19/11 CAMPUS PARIS

e-artsup
L'ÉCOLE DE LA PASSION CRÉATIVE

BALAK EST DE RETOUR!

#3 Les masterclass e-artsup

Lastman et le transmedia par Balak

animée par Marc Aguessse (Tsuka)

LE 09/12 À 18H30
Campus IONIS Parmentier
Et sur Facebook Live

#MCeartsup

DANIELE SCALI

Concept & story artist, directeur artistique, animateur 2D/3D, directeur de projet

9 DÉCEMBRE 2020
17H30 - 18H30
SUR TEAMS

Les masterclass e-artsup

#2 La photographie avec Sacha Goldberger

Animée par Lâm Hua

LE 23/11 À 18H30

Campus IONIS Parmentier
Et en Live sur Facebook

#MCeartsup

CONFÉRENCE e-artsup

FRANÇOIS BARANGER
CONCEPT ARTIST

LE 28/12 À 10H

CAMPUS HONORIS & CREATIF PARIS CENTRE

#CONFeartsup

MASTERCLASS
JEU VIDÉO & ANIMATION

HIROSHI MATSUYAMA
CEO CYBERCONNECT2

08/07 CAMPUS PARIS

e-artsup

CONFÉRENCE e-artsup

DAN PERRI

LE 16/05 À 17H30

CAMPUS HONORIS & CREATIF PARIS CENTRE

#CONFeartsup



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 : 1er 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.



Extrait du film de 3e année «Perle» par Olivier CASANOVA

MAJEURE CONCEPT ART

Transformer une idée générale en dessins et concevoir les univers visuels qui seront mis en oeuvre dans les films et les jeux vidéo.

- Character design : expressions et 3D
- Storytelling images, dessin d'imagination & compositing pictural
- Texturing & effets spéciaux
- Peinture narrative & color script
- Perspective architecturale & lighting 3D
- Traitement d'atmosphère, textures 3D

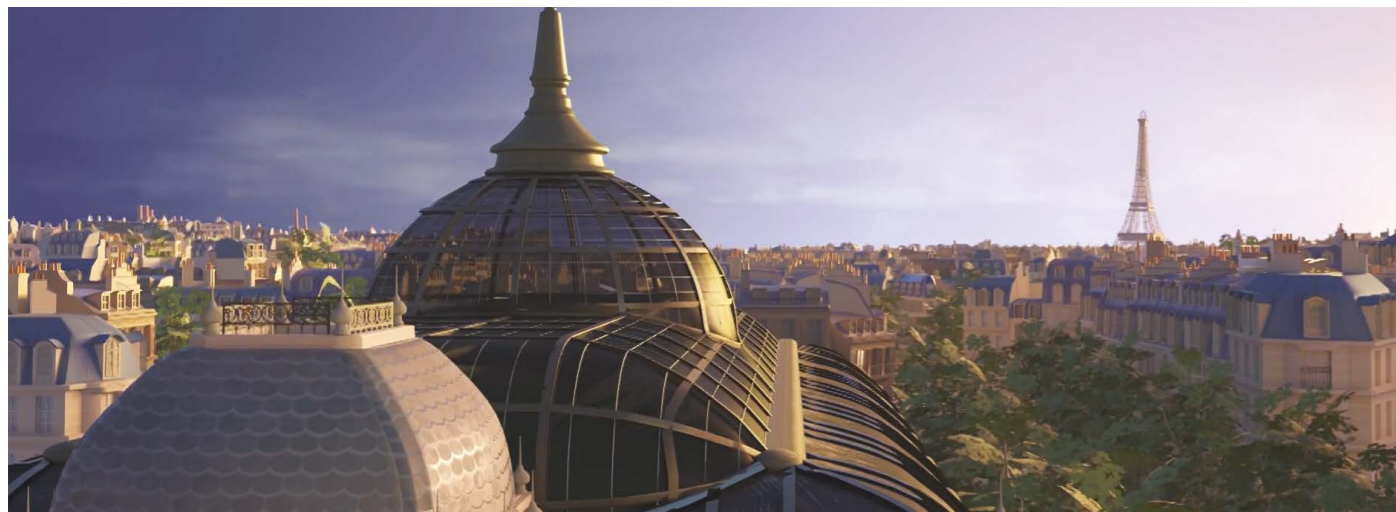
MAJEURE CINÉMA D'ANIMATION 2D OU 3D

Cette formation permet d'acquérir les compétences à mettre en oeuvre 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.

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



Extrait du film Freyjas Embrase réalisé par Amélie MAUNOURY, Vanessa MARTIN, Bryan LOZANO et Thibault MANTIN





PROGRAMME GAME DESIGN & JEU VIDEO

LE BACHELOR

Le premier cycle s'organise autour d'enseignements généraux et de cours spécialisés en Game Art ou en Game Design & Coding.

LE MASTÈRE

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

LES MAJEURES AU CHOIX :

- **Creative Gameplay & Coding** c'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.
- **Technical Artist** : 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.

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 puis, au choix, du creative coding ou du game art. Membre du SNJV, Capital Games, Game Only, etc., l'école est au plus près du monde professionnel.

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.



#gamedesign #leveldesign #production3D

Premier jeu par Ryan FAYARD



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 Gameplay & Coding.

Contenu de formation

Enseignements généraux

- Culture professionnelle et analyse de jeux
- Introduction au game design & ateliers de création
- Initiation à Unity 3D

Spécialisation Game Art

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

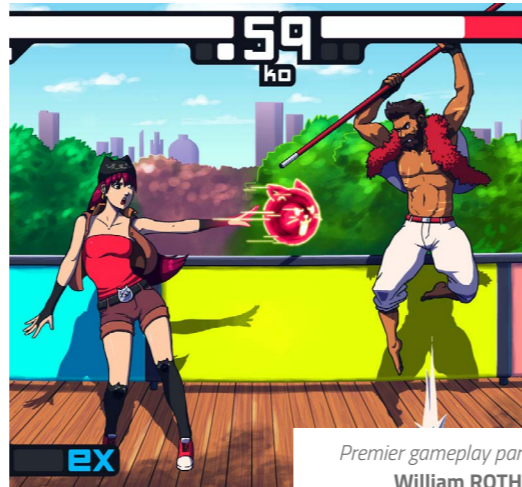
Spécialisation Game Design & Coding (avec Epitech)

- Panorama des outils de la production technique du game
- Scripting
- Coding avec Unity 3D et Unreal

Stage découverte facultatif de 1 à 2 mois



Manon GORE-KOENIG apprend le charadesign dans l'espace



Premier gameplay par William ROTH



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

Enseignements généraux

- Gestion de production
- Game design

Spécialisation Game Art

- Production avec Maya / 3ds Max
- Dessin numérique
- Substance Painter
- Charadesign
- Pratique de la 3D
- Environnement Art

Spécialisation Game Design & Coding

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

Stage facultatif de 2 à 3 mois



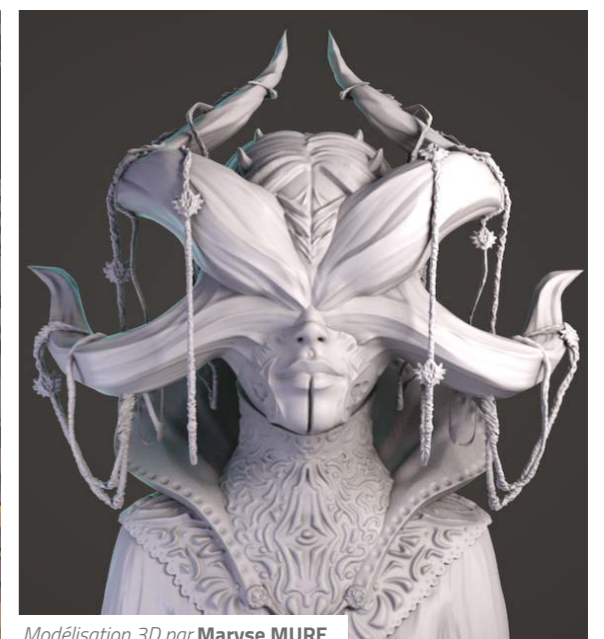
Hugo LEPRUNIER



Extrait du jeu Hell Candy de Valentin HERNANDEZ, Valentin BIDEAULT, Bastien FONTAINE et Léo TOULISSE



Elea HARRISON apprend le game art



Modélisation 3D par Maryse MURE



ANNÉE 3

Le cycle Bachelor s'achève par une 3e année avec :

- > La consolidation des compétences acquises avec la production d'un jeu vidéo en projet de groupes,
- > et un stage ou un parcours international

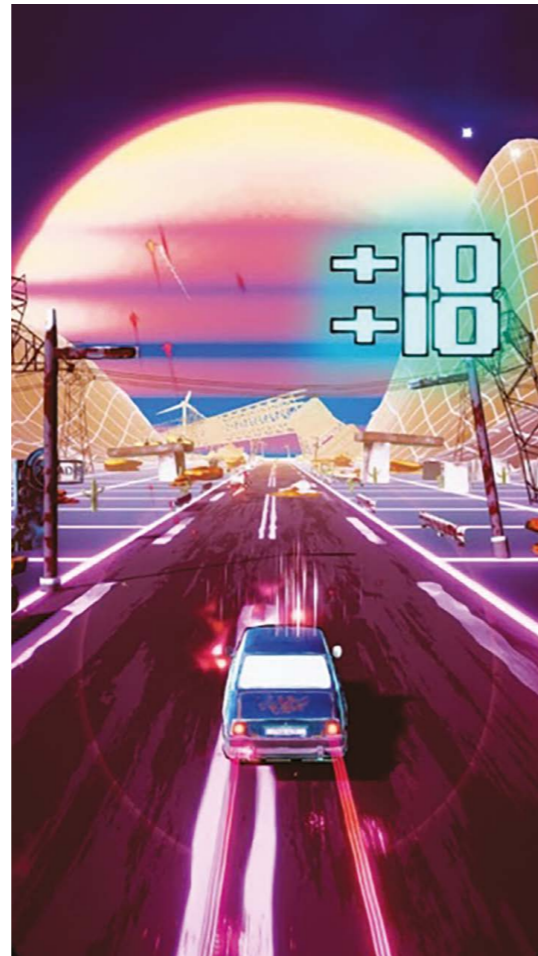
Contenu de formation

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

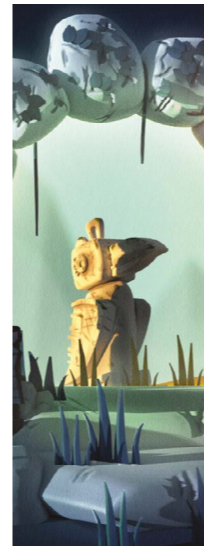
Le parcours international ou le stage de 3 à 6 mois.

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,
- > 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).



Les 3e année du cursus Game, en association avec des étudiants du cursus Direction Artistique ont réalisé le jeu officiel du film «Le dernier voyage» sorti le 19 mai 2021.



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

« **Apprendre en faisant** » : c'est être en mouvement pour réaliser des productions qui intègrent les processus créatifs dans des métiers qui se transforment. Notre corps pédagogique, essentiellement composé de professionnels répartis sur l'ensemble du territoire, est un relai terrain essentiel pour l'insertion.

« 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.

Zoom sur une success story inspirante

Étudiants en 2e 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.

Rushline, jeux vidéo développé par nos étudiants en partenariat avec **Upside**, l'un des plus gros centres de VR du sud de France.



Substance painter Meet mat par **Oriane BRAUN**



Les principes fondateurs du jeu au coeur de la formation :
La narration, le gameplay, le level design, l'ergonomie des interfaces permettent de produire des expériences agréables pour les joueurs.

Le métier de game designer : le game designer doit avoir un autre 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. Ces profils sont très recherchés.

AMBITIONS

▪ 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.

COLLABORATIONS DE HAUT NIVEAU

▪ Nous travaillons en collaboration avec plusieurs grands acteurs du domaine et sommes membres des réseaux qui comptent : SNJV, 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 répond 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 Ampiric – Creativlab. Dans ce cadre, la poursuite vers la recherche est possible.

MAJEURE CREATIVE GAMEPLAY & CODING

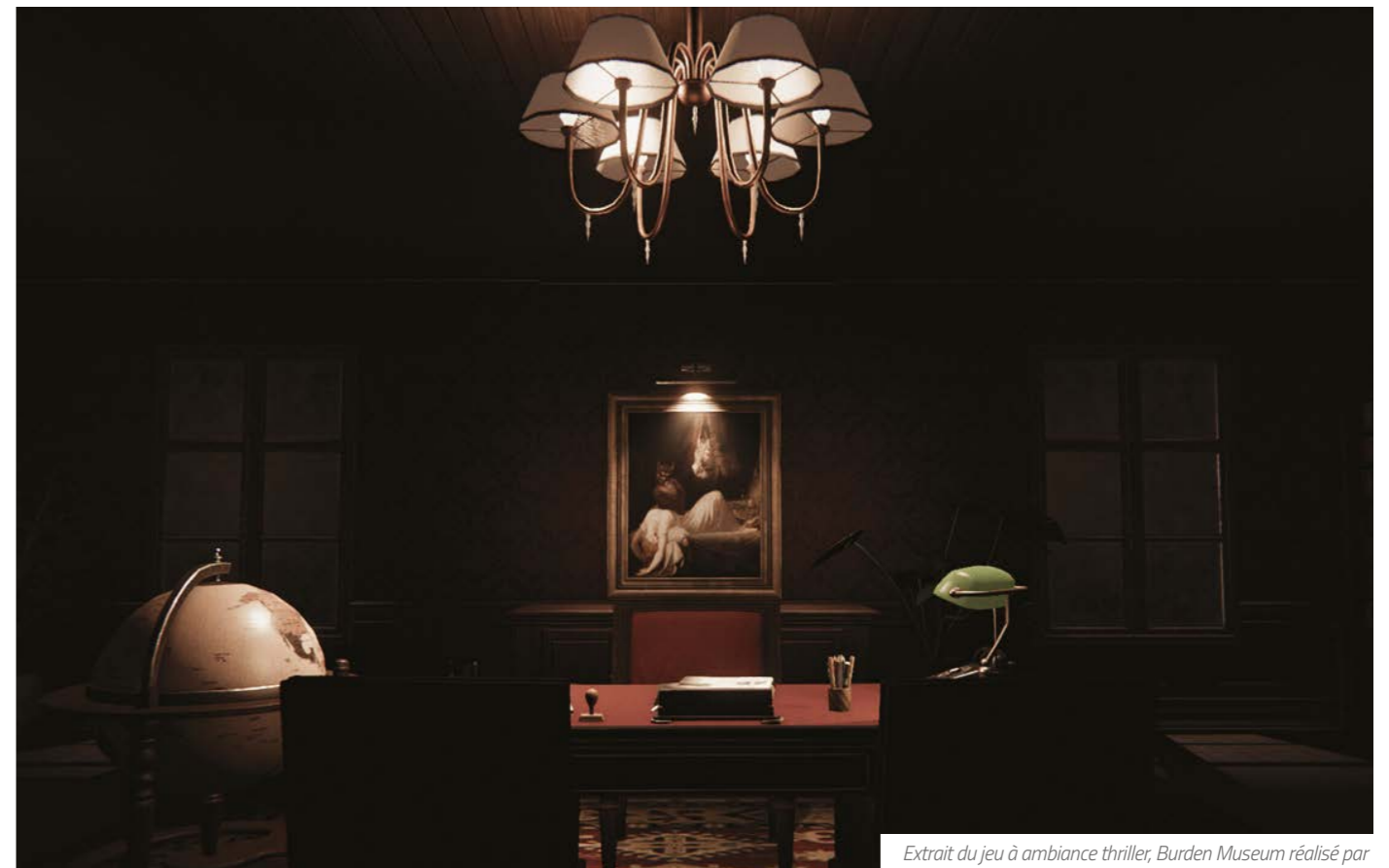
Acquérir une double compétence en game design et en code pour faire le lien entre le gameplay et les moteurs de jeu et prototyper de nouvelles mécaniques. Cette expertise technique offre la possibilité de développer des aspects complets de l'expérience de jeu.

- Unreal Engine & Unity 3D
- Programmation des personnages et de l'animation
- Method & System Design
- Mécaniques et équilibrage
- Scripting
- Production de projets professionnels

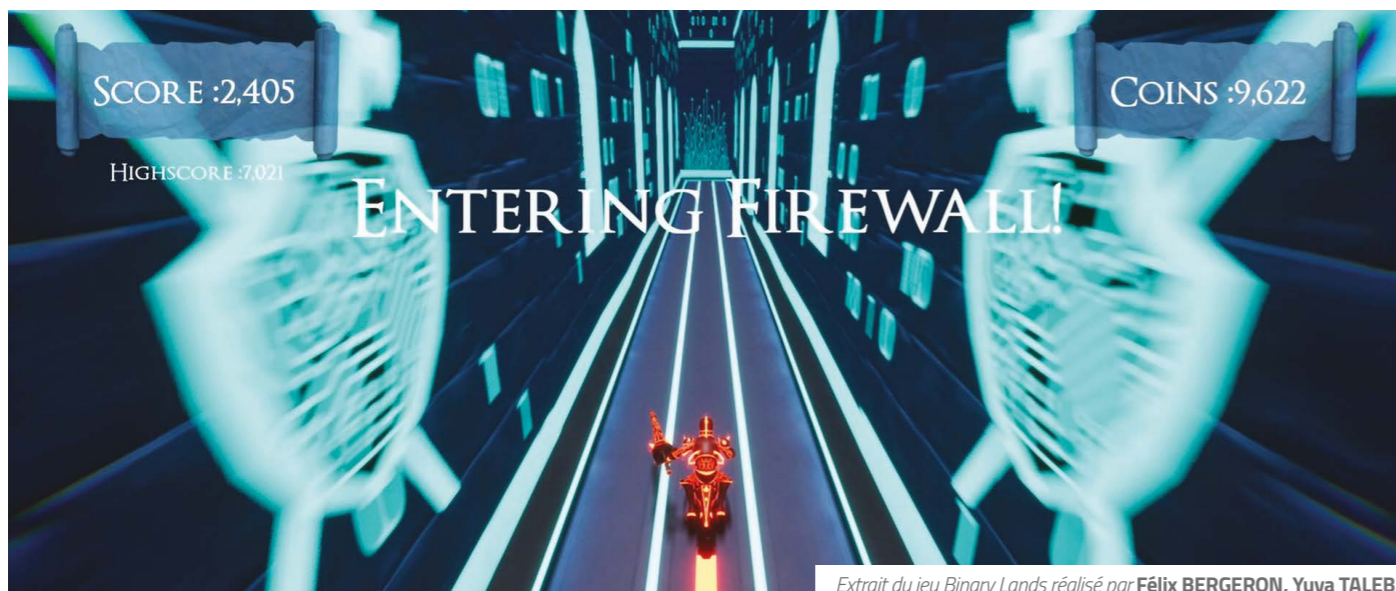
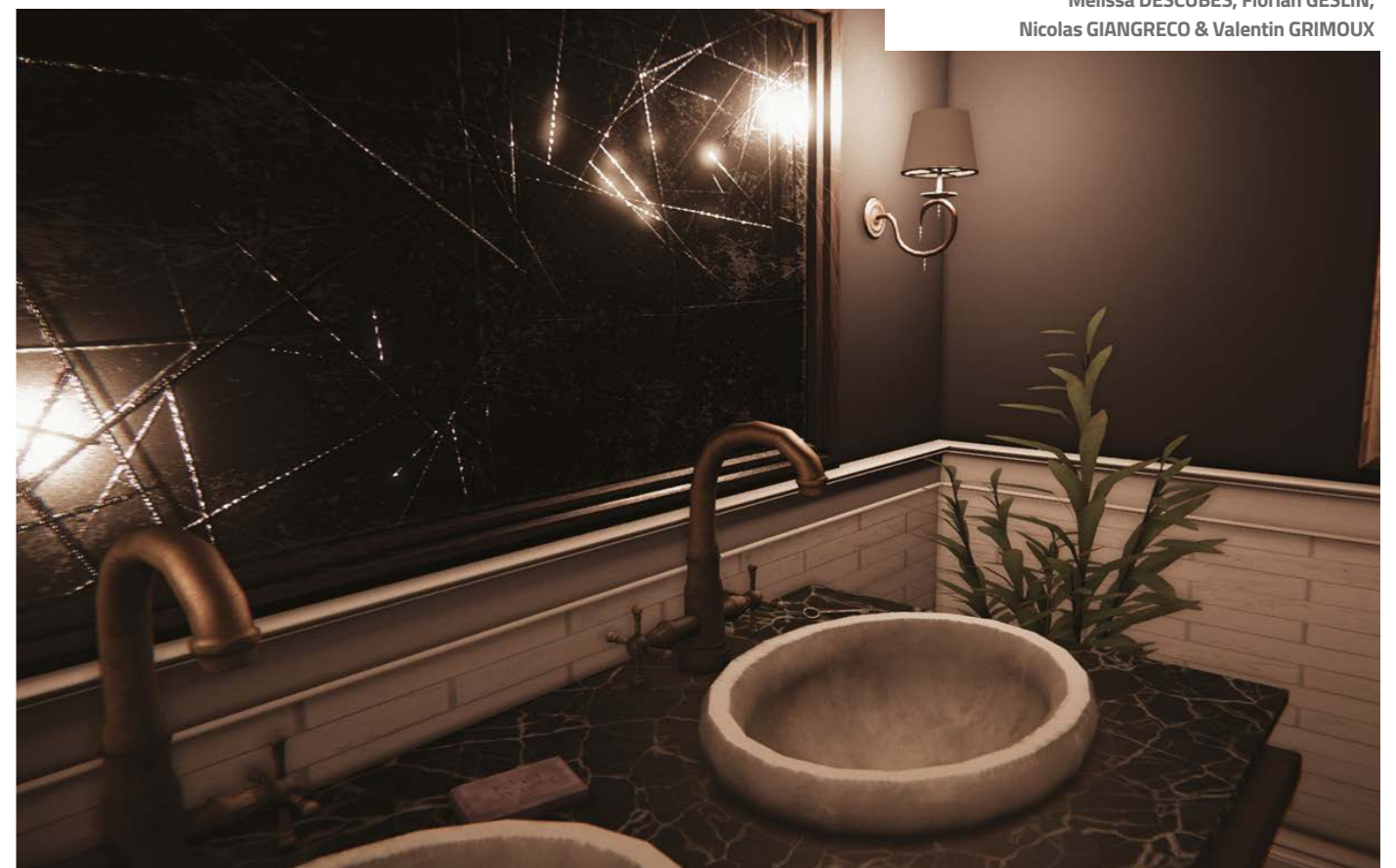
MAJEURE TECHNICAL ARTIST

Le Technical Artist est un game artist doté d'une grande expertise technique. Il fait le lien entre les graphistes et les programmeurs.

- Moteur de jeux : Unreal Engine, Unity 3D
- Scripting
- Texturing, Shaders, VFX
- Modélisation
- Production de projets professionnels



Extrait du jeu à ambiance thriller, Burden Museum réalisé par MéliSSa DESCUBES, Florian GESLIN, Nicolas GIANGRECO & Valentin GRIMOUX



Extrait du jeu Binary Lands réalisé par Félix BERGERON, Yuva TALEB, Pierre-Alexandre BARTEL et Timothé BOSSART

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. Ainsi, ils font du design global au sens fort du terme. Des réalisations concrètes, riches et vibrantes sont présentées au public et aux professionnels lors de journées exceptionnelles. Véritable passeport vers le monde de l'entreprise, c'est un moment fort en rencontres et en échanges. Les étudiants peuvent ensuite intégrer notre incubateur pour donner lieu à la création de leur propre start-up.



DIRECTION ARTISTIQUE

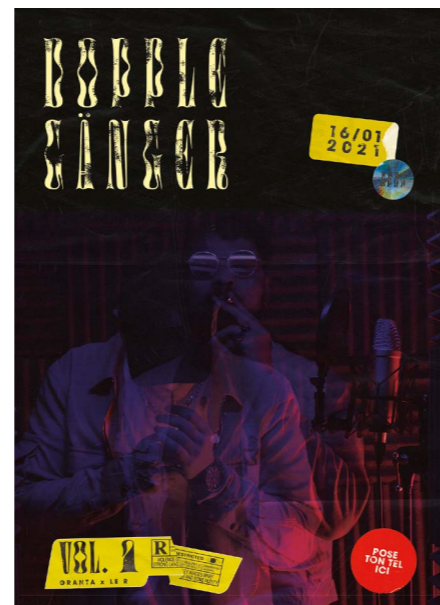
WOMENWALK par Johanne FERREIRA
WomenWalk est une plateforme qui a pour vocation de permettre aux femmes de se contacter afin de partager un trajet. Fondée sur la volonté première de réapproprier la rue en tout quiétude. WomenWalk a également pour but de lutter contre la peur de s'y trouver seule.



MOTION DESIGN

DOPPLE GÄNGER par Armand BAUQUIER et Anthony DE SOUSA

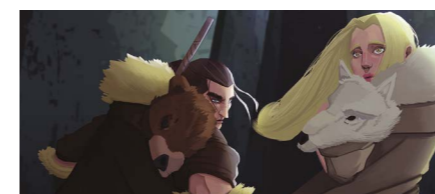
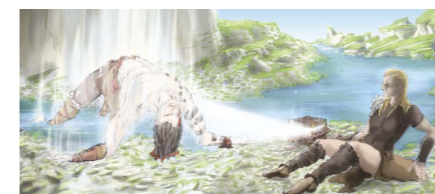
« Dopples Gänger » est l'album né de la collaboration entre le rappeur Granta et le beatmaker Le R. Armand et Anthony ont conceptualisé l'ensemble de ce projet musical ainsi que toute la communication visuelle du projet, centrée sur l'immersion de l'auditeur et l'interactivité.



CONCEPT ART

Projet collectif

Le thème était ambitieux car riche en possibilités créatives, mêlant univers médiéval et science-fiction. Chaque étudiant a réalisé un ensemble de scènes en y présentant son style personnel. Par ailleurs, intégrés dans un groupe de travail, les traitements des scènes se devaient d'être complémentaires. C'est un véritable tour de force que d'avoir su produire des créations avec toutes les exigences formelles que le style impose.



GAME

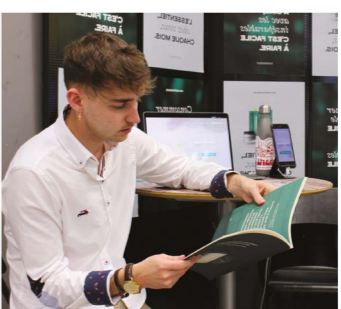
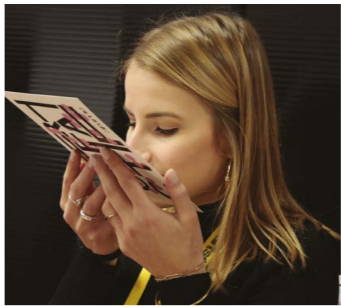
BOOX par Guillaume BODIN et Thomas DEDDE

Boox, l'escape game qui revalorise la littérature auprès des jeunes à travers des installations. La littérature est toujours un loisir pour les Français, bien que fractionné malgré une volonté de lecture ces dernières années. Boox se déploie en réponse à ce constat. L'objectif est de récolter diverses informations à travers les références culturelles des lieux et résoudre les énigmes.



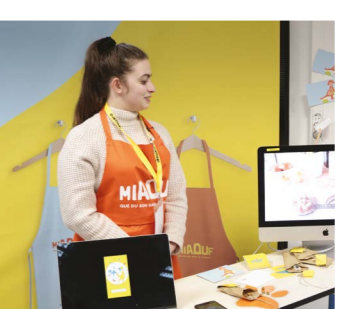
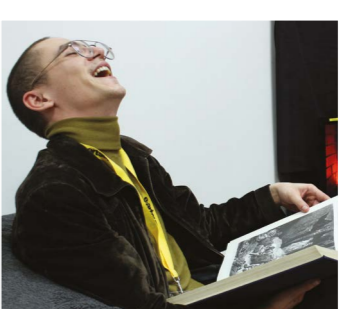
LES JURÉS DES PROJETS DE FIN D'ÉTUDES :

- **Colin PHILIPP-JAN**
Directeur artistique – Brand HAVAS
- **Rémi PERROLLAZ**
Directeur artistique – Brand HAVAS
- **Olivier CHATEL**
UX designer – Patrer & Senior
- **Gregory CHAMPOUX**
DC & Fondateur – Littlefield studio
- **Simon CAU**
Directeur artistique – Artify
- **Anne BULLAT PISCAGLIA**
DA & Cofondatrice – Studio voiture 14
- **Mathilde BOUVELOT**
Directrice de création adjointe – La Nouvelle
- **Horia BOLBOREA**
Cofondateur – Us Paris
- **Sophie GELLET**
Chief Operating Officer – Le club des DA
- **Bruno GAUGAIN**
Release Manager – Ubisoft
- **Anne LE BRIS TERRASSON**
Fondatrice – 1703 factory
- **Kevin LEDERMAN**
Cofondateur – Blackfoot
- **Stéphane MARTIN**
Président – ARPP
- **Nicolas HUYNH VAN**
Directeur artistique – Be Pub
- **Capucine THERY**
Responsable Fab Lab – ESME



Les Grands Projets de fin d'études : au cœur de la passion créative !

Du graphisme et du design au service de concepts innovants
+
De la culture, de l'écologie, de l'éducation ou du jeu
=
Des rencontres, du partage et de la joie !



UNE ANNÉE À e-artsup

10 EXEMPLES DE CONFÉRENCES NATIONALES

L'école est au cœur de tous les univers professionnels. La preuve avec une sélection des grandes rencontres, partenariats et événements rythmant l'année et les apprentissages.



CÉLIA HODENT
Game designer française derrière le succès du jeu vidéo «Fortnite»



ARNAUD LE BACQUER
CEO & co-fondateur - Glory Paris



ERWAN LEBRETON
Directeur créatif - Ubisoft



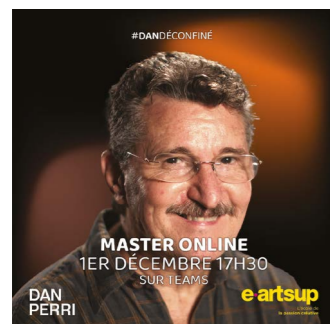
OLIVIER ALTMANN
Directeur de création - Altmann + Pacreau



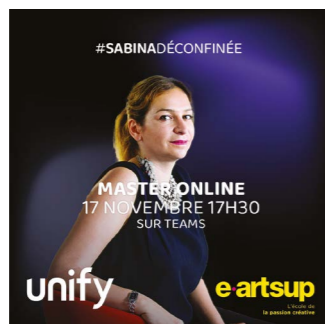
PASCAL NESSIM
Co-président - Marcel



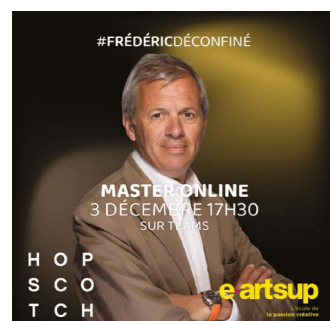
JULIEN NOBLE
Président international Marketing - Universal



DAN PERRI
Title Designer - Star Wars, L'Exorciste ...



SABINA GROS
Directrice générale France et Europe - Unify



FRÉDÉRIC BEDIN
Directeur général - Hopsotch Groupe



STEPHANE BONAZZA
Président de Shiro Games

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, en partenariat avec l'ISEG et Epitech.

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 3èmes 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.

CAMPUS DE LA TRANSITION

Les étudiants ont travaillé avec un collectif de chercheurs sur le thème de l'éducation à la transition écologique. Dans ce cadre, ils ont réalisé l'identité visuelle complète d'une collection d'ouvrages sur le sujet. Le premier volume, «Le Manuel de la Grande Transition» est paru en 2021.

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 Mlle Pitch et e-artsup se sont associés pour créer en 2021 le concours Mlle 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



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 se créer des contacts !



LAVAL VIRTUAL, LE FESTIVAL INTERNATIONAL DE VR/AR

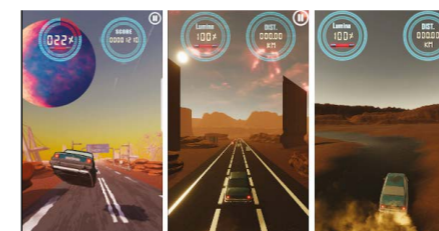
Un événement d'ampleur internationale des principaux acteurs du monde de l'innovation dans les univers de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle. Les étudiants participent à un Hackathon international en 36 heures et présentent aux professionnels un projet de création développé tout au long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



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.

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



LE DERNIER VOYAGE

A l'occasion de la sortie du film, «Le dernier voyage» en 2021, les étudiants en 3e année filières game design et direction artistique de Montpellier ont conçu et développé le jeu du film en version mobile. Accompagnés par Romain Quirot, le réalisateur, les étudiants ont travaillé sans relâches sur le projet : « Je ne m'attendais pas du tout à un tel résultat, j'ai été bluffé par le jeu ! »



SONY MUSIC : BROKEN BACK & BON ENTENDEUR DANS LES LOCAUX DE L'ÉCOLE

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 de Broken Back, et du collectif Bon Entendeur.



UNESCO : AFRICA 2020

Les étudiants ont mis en lumière les cultures et les bijoux africains. 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.

ET AUSSI ...

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.

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.

LES MAKER FAIRE

Chaque année, les étudiants présentent leurs productions 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 oeuvres du premier maker nantais et donnent lieu à un futur musée numérique consacré à l'auteur.

WHAT A TRIP !

Festival international du film de voyage et d'aventure de Montpellier, il 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.

HELLFEST

Pour la 12e édition du Hellfest, les étudiants en motion design e-artsup Nantes ont eu la chance de réaliser les différents teasers du festival, projetés sur les scènes du Hellfest la communication visuelle, les affiches et le Motion Design, de cet événement qui monte !

CFCV

Les étudiants de 4e année de Paris et Nantes de la promo 2019, ont travaillé en partenariat avec le Collectif Féministe Contre le Viol (CFCV) pour réaliser des Motion Designs 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. Ils ont été diffusés lors de la rentrée 2019.

LA NUIT DES MUSÉES

Pour le Musée des Beaux-Arts de Bordeaux, 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.

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'ORCHESTRE NATIONAL DU CAPITOLE

L'Orchestre existe depuis le début du 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 professeure de dessin, accompagnée des étudiants, s'est vue 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'app « La face cachée de Fabre », un parcours ludique permettant la digitalisation et la mise en scène d'oeuvres trop rares et fragiles pour être exposées. Ils ont également réalisé des films en motion de l'app.

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 : 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.

UNE ANNÉE À e·artsup

LA VIE ÉTUDIANTE... AUTREMENT !

NOS CHÂÎNES TWITCH POUR PARTAGER VOS PASSIONS



DES WORKSHOPS POUR APPRENDRE DE MANIÈRE DYNAMIQUE



DES RENCONTRES AVEC LES PROFESSIONNELS POUR COMPRENDRE SON FUTUR MÉTIER



L'EXCELLENCE CRÉATIVE AU CŒUR DE SON ÉCOSYSTÈME

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 universités professionnelles,
- 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^{re} en Europe selon le Financial Times en 2020 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 2020.
- **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...**

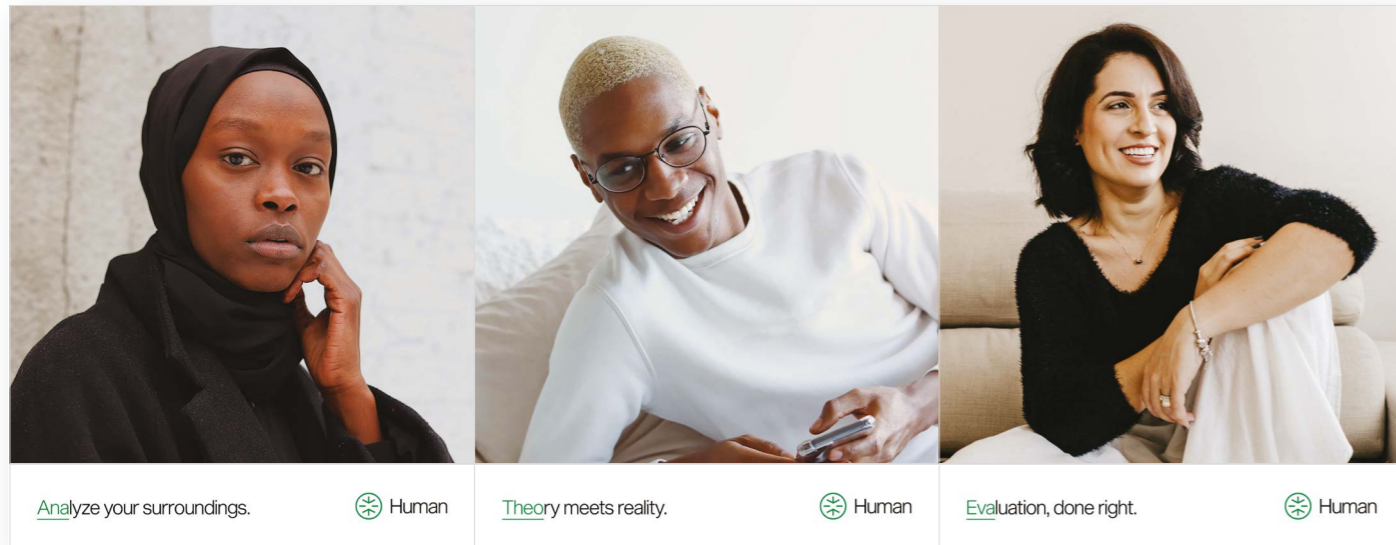
QUAND NOS ÉTUDIANTS AFFIRMENT LEUR CRÉATIVITÉ

Une pédagogie qui donne des résultats. La preuve avec une présentation non exhaustive d'une trentaine de prix gagnés dans les meilleurs concours de création ces 10 dernières années :



LE CLUB DES DIRECTEURS ARTISTIQUES

Le club des DA est une institution depuis près de 50 ans.
300 projets déposés chaque année.



2020 - PRIX ARGENT AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : HUMAN
Etudiants : Andréa HARCOURT, Tom MARHCAND, Bastien CARMONA et Guillaume PHILLY promo 2022



2020 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : L'ÉDIFICE DE LA PENSÉE NOUVELLE
Etudiants : Julie SCHIADA, Mylène CHAZALON et Théo MALLET promo 2021



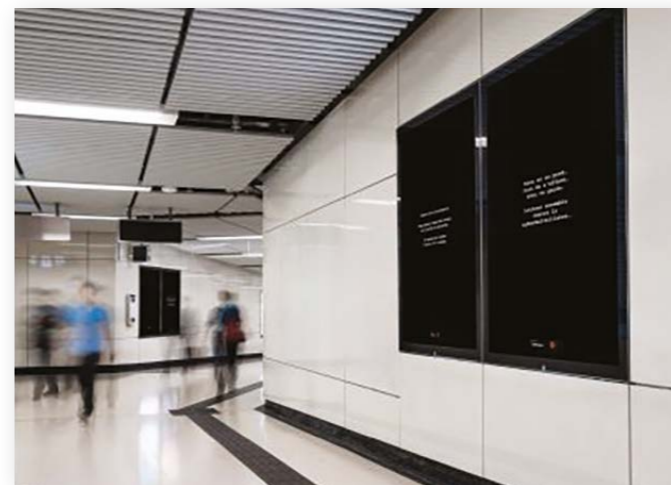
2020 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : ENDES
Etudiants : Chloé BRUNEAU, Léa MEDIONI, Léa MOSIMANN, Vincent SEIGNEUR et Mehdi ABDELAZIZ promo 2021



2019 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : SUIVEUR
Etudiants : Lila DUQUET, Claire DARFEUIL, Agnès CARTRON, Alexandra DARQUIN, Anthony DE SOUSA et Antoine COPPEL promo 2021



2019 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : IMPERCEPTIBLE
Etudiants : Margot CASTAN, Margot ALOY, Sarah BIESSY, Amélie CAUZID et Nicolas DELAÏTRE promo 2021



2018 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : LA VRAIE VIE NE SE PASSE PAS SUR UN ECRAN
Etudiants : Amandine DAVID, Elise TRONEL, Alexis CAROFF et Dylan LECLERC promo 2020



2016 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : PAS BESOIN DE PAYER UN FREELANCE
Etudiants : Athénaïs BORG et Thomas GRANGEON promo 2018



2013 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : ABRA CADA PLAT
Etudiants : Maryse PETIT, Pauline VANEL, Thibault RAFFY, Kevin BAUDRY, Luc GRABOT et Baptiste GUIGUET promo 2015

QUAND NOS ÉTUDIANTS AFFIRMENT LEUR CRÉATIVITÉ



MILLE PITCH AWARD & CO

Un concours national de design ouvert aux écoles et aux jeunes créatifs



2022 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : 24+1
Étudiants : Mathilde MONCHAUX, Redwan CAVAILLON, Jeanne MOOG, Théo MOUGEOLLE, promo 2023



2022 - PRIX DES INTERNAUTES

Projet : Y'A + QU'À
Étudiants : Camille MAZO, Valentin GEFFROY, Emma VIEILLARD, Camille PRIEUX, promo 2023



2022 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : OÙ EST HENRY
Étudiants : Guillaume PHILLY, Louise GAUTHIER, Andréa HARCOURT, Bastien CARMONA, promo 2022



2022 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : QRCROIX
Étudiants : Lucie PORCHER, Amina FONTAINE, Emmanuelle HUGUET, promo 2022



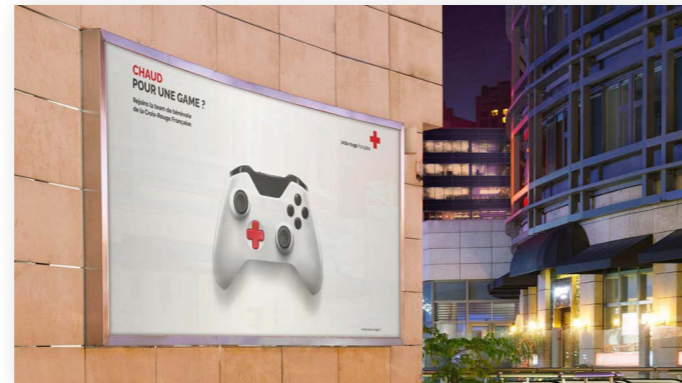
LES ÉCLAIRS CRÉATIFS

Un concours national de design ouvert aux écoles



2022 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : POUR MA PREMIÈRE FOIS
Étudiants : Clément COQUEL, Eloïse SCHENA, Arthur LEROY, Pauline COPY, promo 2023



2022 - GRAND PRIX AFFICHAGE

Projet : CHAUD POUR
Étudiants : Evan TARAGON, Valentine SCHMITT, Salem CHOUGAR, promo 2023



2022 - PRIX ENTERTAINMENT

Projet : MATHIEU PARLE TROP
Étudiants : Salem CHOUGAR, Valentine SCHMITT, Evan TARAGON et Redwan CAVAILLON, promo 2023



2022 - PRIX DU PUBLIC

Projet : ON A TOUS QUELQUE CHOSE À APPORTER
Étudiants : Guillaume PHILLY, Louise GAUTHIER, Andréa HARCOURT, Bastien CARMONA, promo 2022



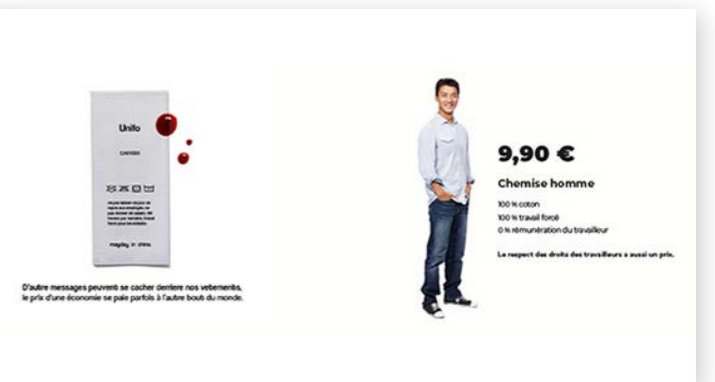
2022 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : L'IMPORTANCE DU CHOIX
Étudiants : Tom MARCHAND, Maïté LARRIERU, Laurine JOSEPH, promo 2022



2022 - PRIX ONG

Projet : MAYDAY IN CHINA
Étudiants : Tom MARCHAND, promo 2022 Pierre FREUND, promo 2026



QUAND NOS ÉTUDIANTS AFFIRMENT LEUR CRÉATIVITÉ



D&AD NEW BLOOD

Un concours international de design ouvert aux écoles



2021 - NOMINATION AU CONCOURS ÉTUDIANT

Projet : WEARABLE
Etudiants : Elena LIGHTBODY, Morgane PROTTENGEIER et Stéphane LABROUSSE promo 2021



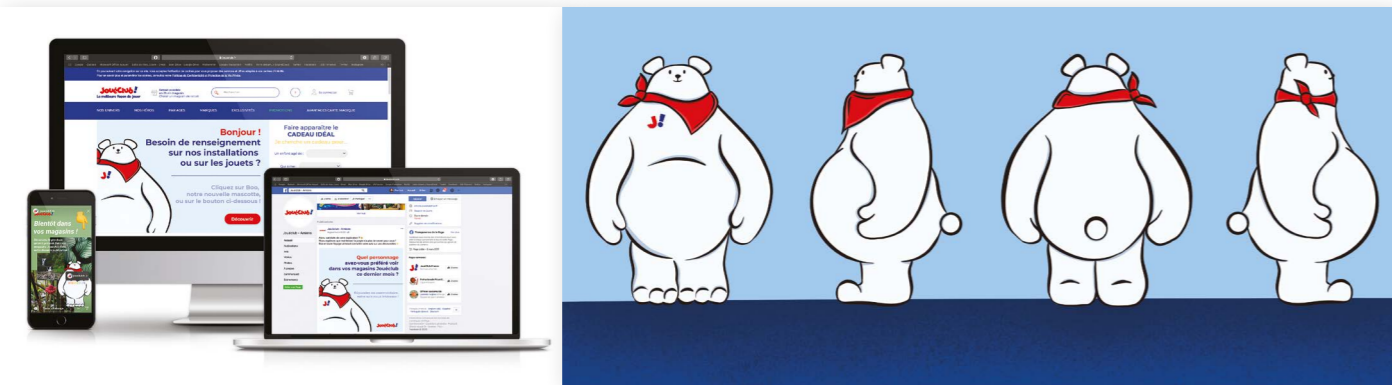
LES ÉTOILES DE LA PUB

Un concours réservé aux écoles



2020 - 1^{er} PRIX ACTION CONTRE LA FAIM

Projet : LES AVENGERS
Etudiants : Johanna GASCOIN et Nicolas LEPAGE promo 2021



2020 - 3^e PRIX COM360 JOUÉ CLUB

Projet : BOO
Etudiants : Sandra MELONI et Pierrick RÉGNIER promo 2023



LES CREATIVES AWARDS SAXOPRINT

Le concours dédié aux grandes causes, ouvert aux écoles et aux pros



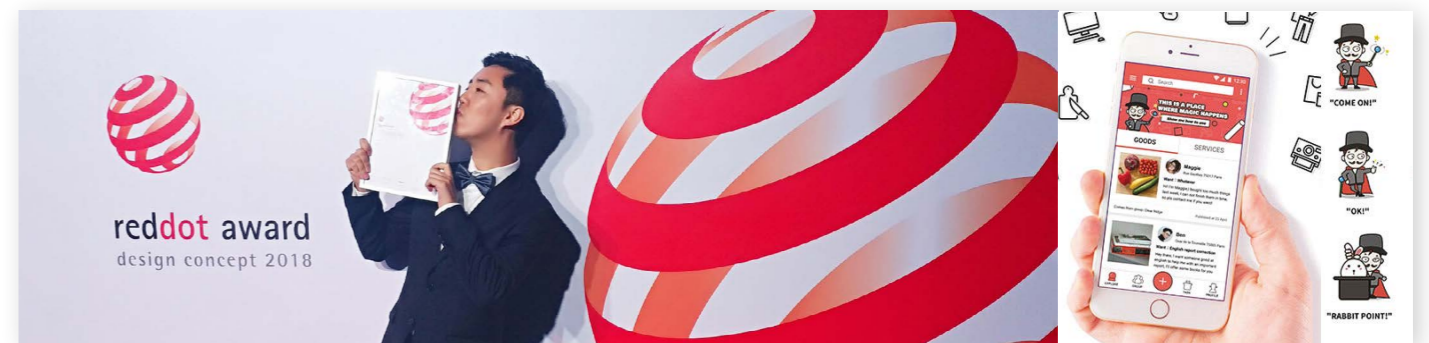
2019 - PRIX DU PUBLIC POUR LE SECOURS POPULAIRE

Projet : UNE SEULE PIÈCE SUFFIT
Etudiants : Coline VOLLHARDT, Camille PLUNIAN, Pauline ROUCHAULT, Yoann OSPITAL et Guillaume BERGEROLLE promo 2020



RED DOT AWARD DESIGN

Un concours international de design ouvert aux pros



2018 - PRIX INTERNATIONAL DE DESIGN - CATÉGORIE DESIGN DIGITAL

Projet : KNOCK-TROC
Etudiants : Quan CHEN promo 2018



CONCOURS NATIONAL BORDEAUX ROSÉ

Un concours ouvert à tous les professionnels



2019 - 1^{er} PRIX DESIGN ET PACKAGING

Projet : AOC
Etudiants : Viannei AIN, Kelvin MIROUZE, Leane DELANCHY et Martin LEBETTRE promo 2021



2017 - 1^{er} PRIX DESIGN ET PACKAGING

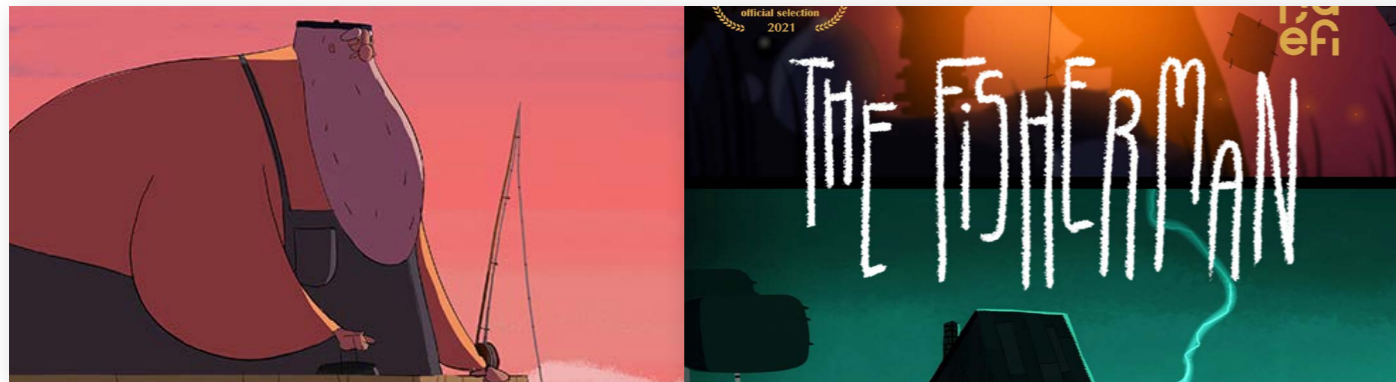
Projet : BORDEAUX ROSÉ À LA PLAGE
Etudiants : Camille PLUNIAN et Yoann OSPITAL promo 2020

QUAND NOS ÉTUDIANTS AFFIRMENT LEUR CRÉATIVITÉ



MULTI PRIX

12 prix remportés pour le projet The Fisherman !



2022 - PRIX BEST STUDENTS AU SHORT FILM FESTIVAL, PRIX DU MEILLEUR COURT-MÉTRAGE AU FESTIVAL INTERNATIONAL FILM D'ANIMATION À METZ

Projet : THE FISHERMAN
Etudiant : François BALANANT promo 2021



VANCOUVER INDEPENDENT FILM FESTIVAL

Un concours international ouvert à tous les professionnels



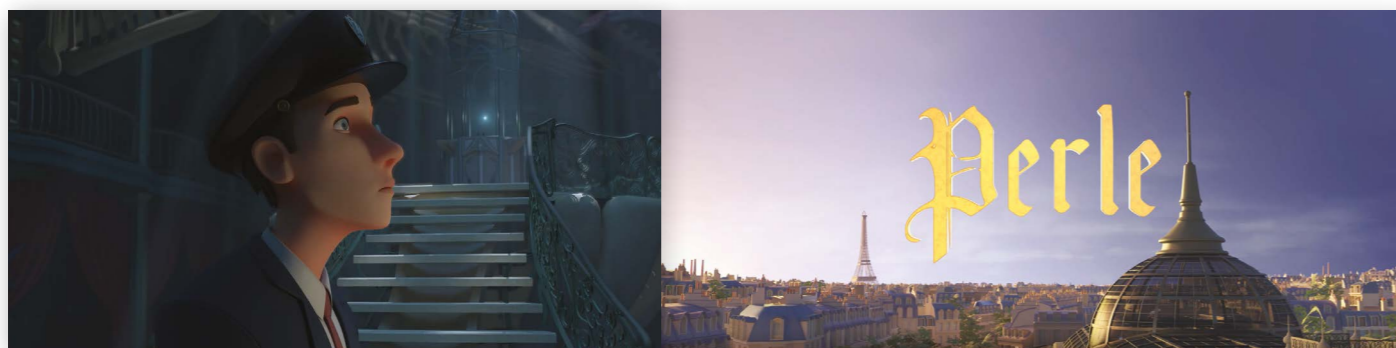
2021 - NOMINATION AU CONCOURS

Projet : OH DEER!
Etudiants : Triuyen TANG, Romain GUITON, Thibault WIDHEM et Pauline DUTHOIT promo 2020



PARIS FILM FESTIVAL

Un concours ouvert à tous les professionnels



2020 - NOMINATION POUR LE MEILLEUR FILM COURT D'ANIMATION

Projet : PERLE
Etudiants : Olivier CASANOVA, Marius THIEBAULT, Mouad CHEDDAD, Mathieu QUIDEAU et Guillaume LE GALL promo 2020



OVERWATCH STUDENT ANIMATION FESTIVAL

Un concours ouvert à tous les étudiants européens



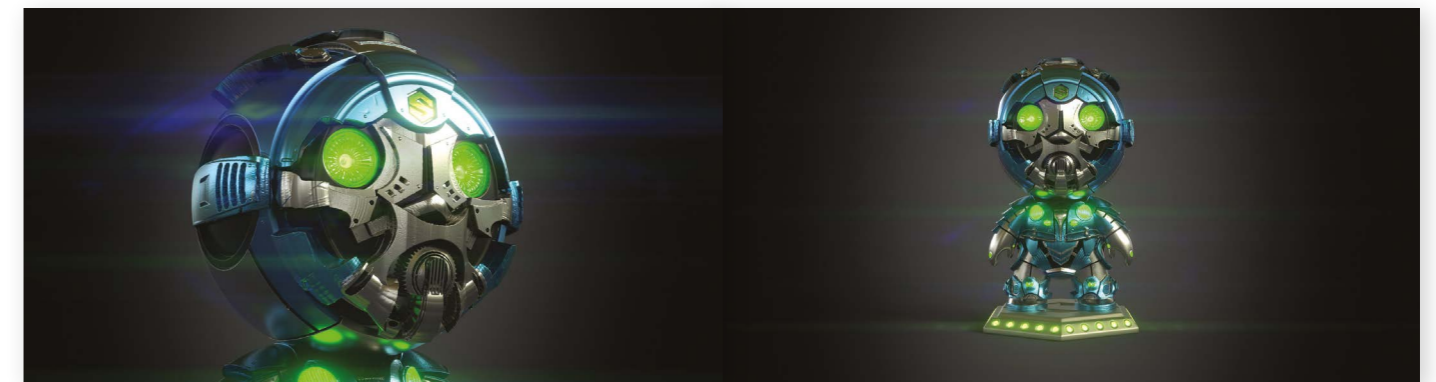
2020 - PRIX DU PUBLIC ET MENTION SPÉCIALE DU JURY

Projet : THE LAST BALLBENDER
Etudiants : Lindsay GOVINDIN, Amandine JEAN, Margaux GUARCH, Laura LOSARDO, Clara DUPRÉ, Vincent MARTIN et Ludovic LOZES promo 2022



MEET MAT, PAINT MAT : SUBSTANCE 3D

Un concours ouvert à tous les professionnels



2020 - 3^e PRIX DE LA CATÉGORIE ETUDIANT

Projet : SUBMECHA
Etudiants : Florian BOBE promo 2021



LE CAS D'OR DE LA CYBERSÉCURITÉ

Un concours pro qui récompense les meilleures initiatives dans le secteur de la sécurité informatique.



2019 - 1^{er} PRIX DE LA CATÉGORIE : MEILLEUR ASSOCIATION DE L'UTILISATEUR AU DISPOSITIF DE SÉCURITÉ

Projet : INTERNET IS A BICHE
Etudiants : Camille MAUDUIT (E-ARTSUP), Maxence DUCHET (Epita) et Laura BOULAY (Iseg) promo 2019

QUAND NOS ÉTUDIANTS AFFIRMENT LEUR CRÉATIVITÉ



GAMES MADE IN FRANCE

Préshow des meilleures productions de jeux en France ouvert à tous les professionnels



2020 - NOMINATION AU PRÉSHOW

Projet : ROADTRIP
Etudiants : Ilias BELABED promo 2020



2017 - PRIX DE LA COMMUNAUTÉ

Projet : PING PONG FROM HELL
Etudiants : Aurore GOLVEC, Laura MAYAUDON, Edouard CLERC, Jeremy FONTANARI, Valentin POINOT et Axel USUREAU promo 2017



2020 - NOMINATION AU PRÉSHOW

Projet : MOON WOOL
Etudiants : Owen MANDERVELDE, Pierre BIGAUD, Eliot HAUTON, Morgane MOENNER, Nicolas LAGREE et Yann BERNARD promo 2020

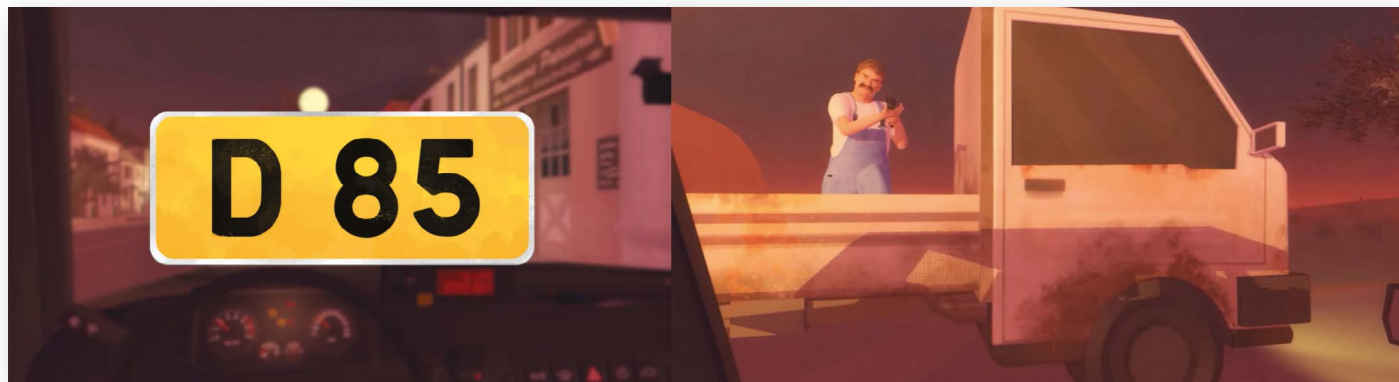


2017 - MENTION SPÉCIALE DU JURY

Projet : THE ALPINIST
Etudiants : Ludovic FENOUIL, Romain GOURVES, Maliga GRANDPERRIN, Lorrène MARTIN, Florence PITOT et William ROTH promo 2017

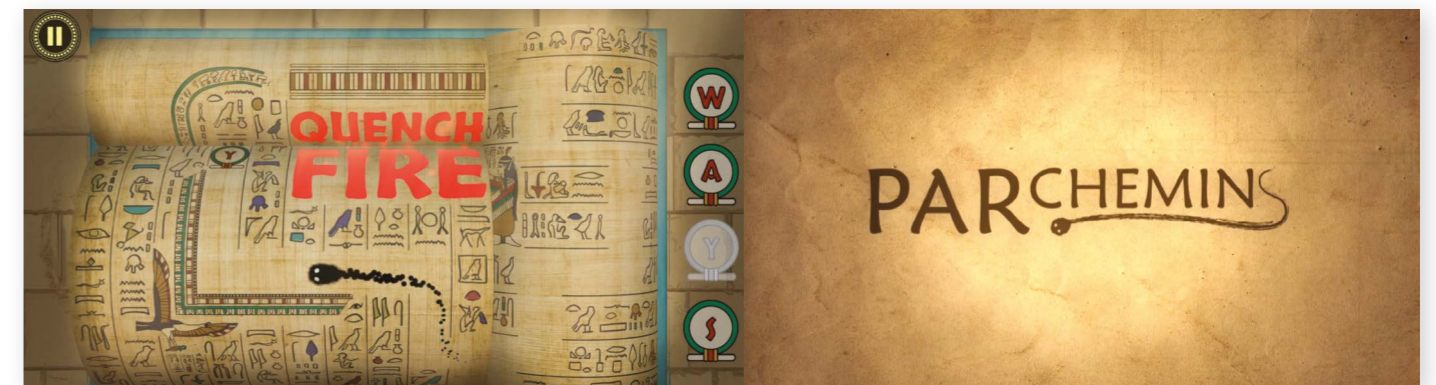
HITS PLAYTIMES

Un concours de jeu vidéo réservé aux étudiants




2017 - PRIX DU GAMEPLAY

Projet : D85
Etudiants : Mélanie POMPON, Simon BRIOUL, Alexandre HUYGHE et Joris MAZELLE promo 2017



2016 - MENTION SPÉCIALE DU JURY

Projet : PARCHEMIN
Etudiants : Jérémy DELFLY, Sylvain MURAT et Vincent ROURE promo 2016



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

SI VOUS CHERCHEZ NOS DIPLÔMÉS, VOILÀ LES BONNES ADRESSES

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 / STARBUCK / JAEGER - LECOULTRE / FDJ / PSA / GO

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 / CYANIDE / ANKAMA

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

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 / TOPITO

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)

08% PAR ANNONCES

18% D'UNE AUTRE FAÇON

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

33 % GAGNENT PLUS DE 40 000 €/AN

55 % GAGNENT DE 30 000 À 40 000 €/AN

12 % GAGNENT DE 25 000 À 30 000 €/AN

* Enquête suivie des Anciens diplômés bac+5 promotions 2014 à 2019

LES RECRUTEURS NOUS FONT CONFIANCE

MAXIME GALLAND - CEO - Alchemist Pictures

« Fondateur d'Alchemist Pictures, j'ai encadré en 2021 Calvin Calzia, Tristan Ramirez de Ribas et Margaux Guarch, étudiants d'e-artsup. Calvin est très impliqué, il sait se tenir à jour des dernières spécificités techniques de son secteur. Il dispose de capacités métier aussi bien sur la chaîne de fabrication 3D (environnement et personnage) que sur la partie moteur de jeu et de rendu (Arnold, Unreal Engine, Unity, Marmoset, etc). Du fait de ses compétences et de son savoir être, il a su s'intégrer et devenir force de proposition au sein de nos équipes. Tristan a été véritablement investi, il a su aller au bout des problématiques techniques rencontrées. Nous avons eu l'occasion de l'engager dans le cadre d'une mission de R&D Unreal Engine 4 sur plusieurs mois. Margaux a été une technicienne compétente sur une multitude de logiciels et moteurs de rendu. Elle sait apporter de la matière artistique aux projets dans lesquels elle est impliquée, aussi bien sur le secteur du jeu vidéo que du film d'animation. Elle dispose, en plus de ses qualités techniques, d'un vrai savoir-faire dans la communication en interne comme en externe. Les compétences mises en application par ces étudiants lors de ces missions démontre que la formation suivie à e-artsup inculque technique, méthode et rigueur en adéquation avec attentes des professionnels et les standards de l'industrie. »

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. »

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 ! »

BRUNO DELHOMME - Associé & co-directeur de création - St John'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, es 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. »

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. »

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. »

LAURENNE KOCHER - Designer UX & UI Senior - Capgemini Engineering

« Nous avons décidé de faire confiance aux étudiants dans le cadre d'un projet ambitieux qui consistait à travailler sur un Projet de Motion Design pour le musée Fabre à Montpellier. Ce fut un plaisir de collaborer avec les étudiants e-artsup qui ont démontré beaucoup de motivation et d'implication sur ce projet. Le brief a été respecté tout en y apportant une part de créativité propre et le rendu final était très séduisant, au delà de nos espérances initiales dans le temps imparti. Capgemini Engineering à Toulouse a déjà embauché des anciens d'e-artsup et nous continuerons à le faire. »

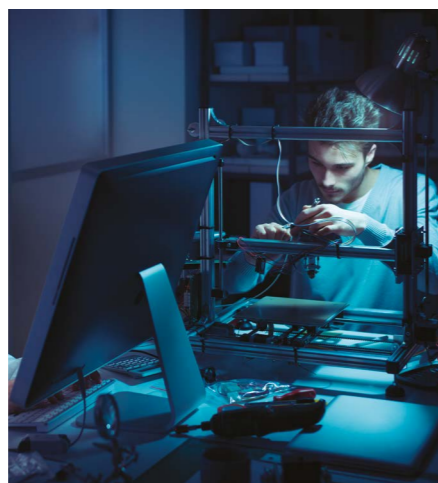
JÉRÉMY MOUGEL - Lead Animateur - TAT Production

« C'est un plaisir d'être intervenant à e-artsup, et de faire partie du projet pédagogique. Cette école et la formation en Animation 2D&3D sont pleines d'avenir ! »

DES COLLABORATIONS REMARQUABLES

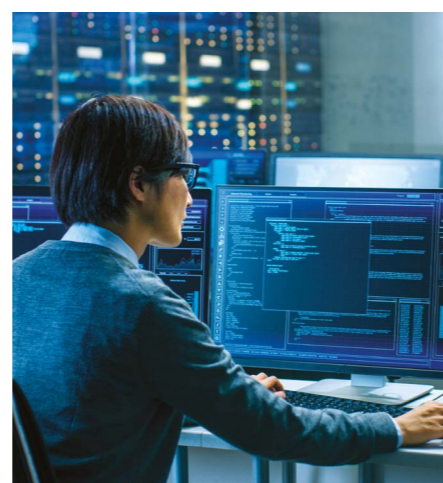
e-artsup garantit des collaborations de haut niveau dans l'ensemble des programmes avec :

- > 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'Epitech.



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



PASCAL CÜBB
Président Les Chatons d'Or



PASCAL NESSIM
Co-président - Marcel



MARIE-PIERRE BORDET
Vice-présidente - Association des Agences-Conseils en Communication



BENOIT DROUILLAT
Président - Association des Designers Interactifs



LAURENT ALLIAS
Président - Josiane



MATTHIEU COLOMBEL
Directeur - Blackmeal, studio de Motion Design



ERWAN LE BRETON
Directeur créatif - Ubisoft



EMMANUEL CARLI
Directeur - Epitech



JEAN-FRANÇOIS TOSTI
Cofondateur de TAT PRODUCTIONS

SUCCESS STORIES

LIONEL VARAIRE Chef de projet design Numérique Louis Vuitton

e-artsup promo 2006

« e-art nous a appris à apprendre, à nous adapter et à nous dépasser. Bref, à travailler. Quand j'ai intégré l'école, la formation couvrait de nombreuses disciplines, cela m'a permis d'avoir une vision générale des métiers du numérique. Il est d'ailleurs intéressant de voir ce que sont devenus les autres de la promo : nos parcours et nos métiers sont aujourd'hui tellement différents ! C'est aussi ça que je retiendrais d'e-artsup : la pluri-diversité des profils et des compétences, réunie autour de la même envie de créer ».

THIERRY AMBRAISSE Creative leadership chez Twitter, responsable du Global Brand Design, Global Social & Content ainsi que du Studio Digital – 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 de l'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 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. 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-art, 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 – Creative leader of the year 2021, 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 ».

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 ».

LAURÉLINE LY Graphic designer – Walt Disney Imagineering

e-artsup promo 2015

« e-artsup a été une formation très variée. Les 3 premières années m'ont vraiment aidées à découvrir les différents supports de créations manuelles (peinture, sculpture, linographie, aquarelle...) ainsi que les numériques (la suite Adobe, cinéma 4D...). Ce bagage, assez complet, m'a permis de choisir ensuite ma voie et de me diriger vers la communication visuelle. Les deux dernières années étaient vraiment plus spécifiques, surtout en parallèle avec l'alternance qu'on devait faire en entreprise. Travailler dans le « monde réel » et travailler sur des projets d'école n'avait parfois rien à voir mais cela nous permettait aussi d'être face à différentes situations et savoir comment y répondre convenablement. La formation d'eart m'a surtout permis, d'avoir une réelle maîtrise des logiciels Adobe, de savoir comment travailler la mise en page et d'avoir un vrai regard sur les couleurs ».

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 ».

CHARLES BAIL Co-fondateur de l'application de rencontre Fruitz

e-artsup promo 2015

« Ce que je retiens d'e-artsup, c'est la possibilité de découvrir différents aspects du design. J'ai toujours été au début de grands projets et j'avais envie de participer au branding, à l'UI, à l'UX, au développement, et à la stratégie. J'avais des connaissances qui me permettaient de collaborer avec des experts de ces domaines. J'ai compris l'importance de savoir communiquer : pitcher un projet, développer une idée et c'est ce qui représente aujourd'hui 50% de mon temps. Avec l'expérience, je me suis

spécialisé dans l'UX et la stratégie pour accompagner des entreprises qui veulent créer un produit ou un service et ce qu'importe le domaine: Cheerz, et Electra. Qu'importe l'industrie, j'adapte mes méthodes et j'affine en fonction de chaque projet ».

ARTHUR CADIOU Co-fondateur de l'application de rencontre Fruitz

e-artsup promo 2015

« En imaginant Flashgap puis Fruitz, on appliquait des méthodes développées à l'école, sur nos projets d'études ou personnels. L'école permet d'avoir le temps de développer des projets dans un milieu idéal. Les enseignants nous cadrent, apportent leurs expériences et un regard constructif sur nos problématiques.

La contribution des autres étudiants est aussi intéressante, et permet de développer des comportements d'équipe. Le meilleur moyen de progresser selon moi, c'est d'avoir ses propres objectifs et de faire soi-même l'expérience des problèmes qu'on peut rencontrer entre temps. L'école permet de passer son temps à développer sa créativité, monter en compétence et confronter ses idées aux autres. Une fois immergé dans le monde du travail, il est plus compliqué de retrouver ce genre de confort ».

SUCCESS STORIES

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 année, 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-art 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, l'UI, 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 ».

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-art, 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 ».

HUGO DUMOUCHE & LIAM LEPINAY Lead GD – Homa Games

e-artsup promo 2019

« Nos études à e-artsup nous ont permis de nous rencontrer, d'avoir le soutien logistique (par une incubation chez IONIS 361 dès la 3^{ème} année) et la liberté de créer notre propre projet d'entreprise dans le jeu vidéo. Ainsi nous avons pu fonder IRL Team, aujourd'hui absorbé par Homa Games, et gérer un studio interne basé à Toulouse. Notre rêve de travailler dans le jeu vidéo est devenu réalité plus vite que nous l'imaginons ».

JORDAN DA ROCHA ESPINCHO Product Owner – Marbotic

e-artsup promo 2019

« Après un premier cursus dans le cinéma et une très grande passion pour le jeu, j'ai découvert e-artsup, qui m'a donné un cadre, ainsi que les outils nécessaires à la création de jeux. L'organisation de l'année en projets permet de toujours mettre en pratique les nouvelles compétences acquises en cours. J'ai terminé mon parcours par un stage en tant qu'assistant Product Owner chez Marbotic, où j'ai travaillé à la conception d'applications éducatives, ainsi qu'à la gestion de la production (traitement d'assets, gestion des équipes, tests qualité...). Aujourd'hui, je travaille toujours chez Marbotic, sur un poste similaire.

Mon travail se concentre un peu plus maintenant sur le game design de nos nouveaux jeux, mais j'assiste également le chef de projet dans l'analyse et la prise de décision sur notre gamme d'applications ».

AU CŒUR
DE LA VIE
ET DE LA VILLE

PARIS

BORDEAUX

LILLE

LYON

MONTPELLIER

NANTES

NICE

STRASBOURG

TOULOUSE

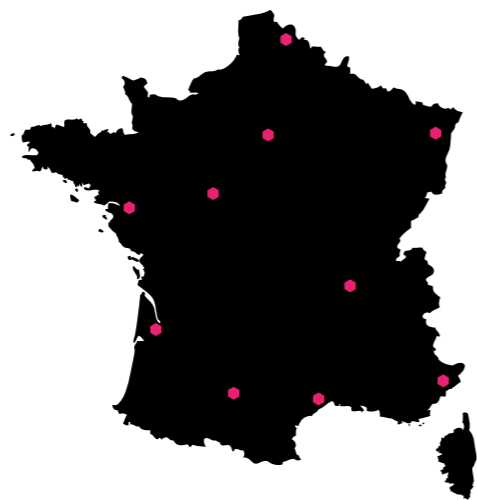
TOURS

DES CAMPUS URBAINS MULTI-DOMAINES

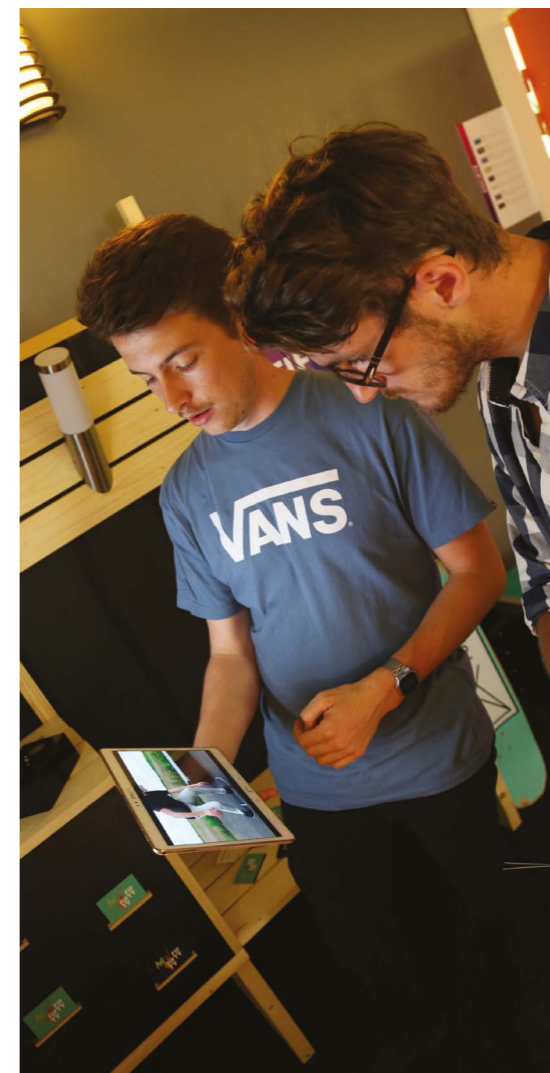
La vitesse des changements technologiques liés au numérique, au développement des industries créatives et à la transformation digitale rendent indispensable la coopération entre l'informatique, le business et la création. C'est pourquoi le Groupe IONIS a développé depuis une vingtaine d'années des campus multidisciplinaires où se croisent des étudiants et des équipes de professeurs aux compétences professionnelles complémentaires.

Localisée à Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Nice, Strasbourg, Toulouse et Tours, l'école est au centre des campus IONIS, qui regroupent Epitech, l'ISEG et e-artsup. Ainsi, au quotidien, les étudiants se côtoient et collaborent. La diversité des profils est une richesse qu'ils découvrent peu à peu. Travailler ensemble, c'est imaginer et produire les succès de demain : espaces de travail collaboratifs, Hubs innovation, incubateur, semaines dédiées, etc.

Avec la création nous transformons le monde et les rêves des étudiants deviennent réalités professionnelles !



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, de co-working et un rooftop. On y trouve même le plateau TV de notre chaîne Twitch animée par les professeurs et les étudiants !

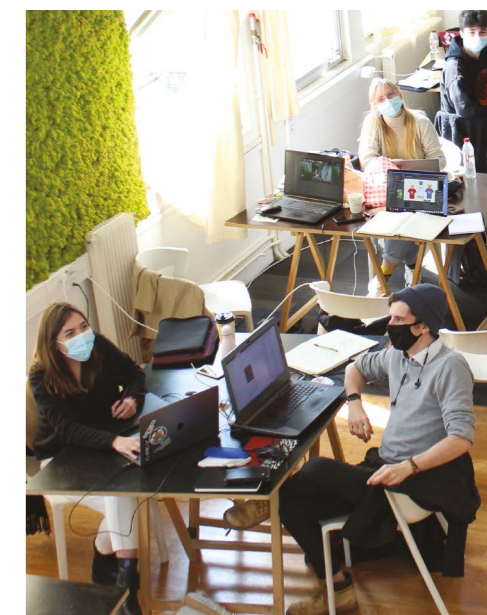
e-artsup Paris est depuis toujours un lieu central de rencontres, de réflexion, d'échange et de création accompagnant les mutations numériques et créatives. On compte par dizaines chaque année les partenariats avec les entreprises et les institutions et par centaines les offres de stages et d'emplois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

e-artsup Paris
95 avenue Parmentier - 75011 Paris

Collaborations récentes



STATION F

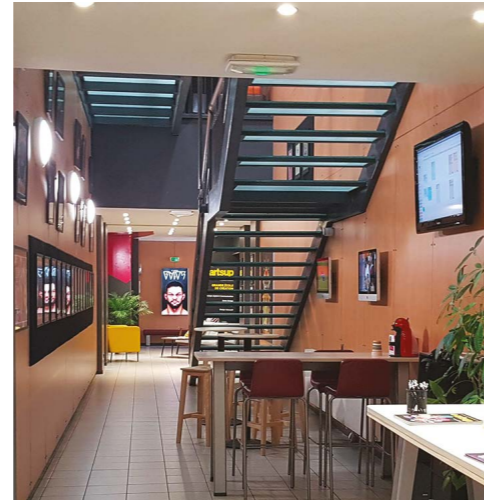


BORDEAUX

Véritable lieu d'échange et de créativité au coeur des Chartrons, à quelques pas du triangle d'or et du jardin public, e-artsup Bordeaux est largement implantée dans le tissu économique et artistique Aquitain.

e-artsup développe de nombreux partenariats au travers d'événements, conférences et projets pédagogiques, qui offrent aux étudiants un regard réaliste sur les enjeux et les évolutions des métiers créatifs et leur permettent de développer leur réseau tout au long de leur cursus. Les intervenants sont des professionnels reconnus sur le territoire. Véritables sources de savoir, ils permettent à nos étudiants d'être en prise directe avec l'actualité du design, du game et de l'animation. L'école est en lien étroit avec les campus partenaires du groupe IONIS, avec lesquelles de nombreux projets et collaborations voient le jour.

e-artsup Bordeaux
51 rue Camille Godard - 33000 Bordeaux



Collaborations récentes



LILLE

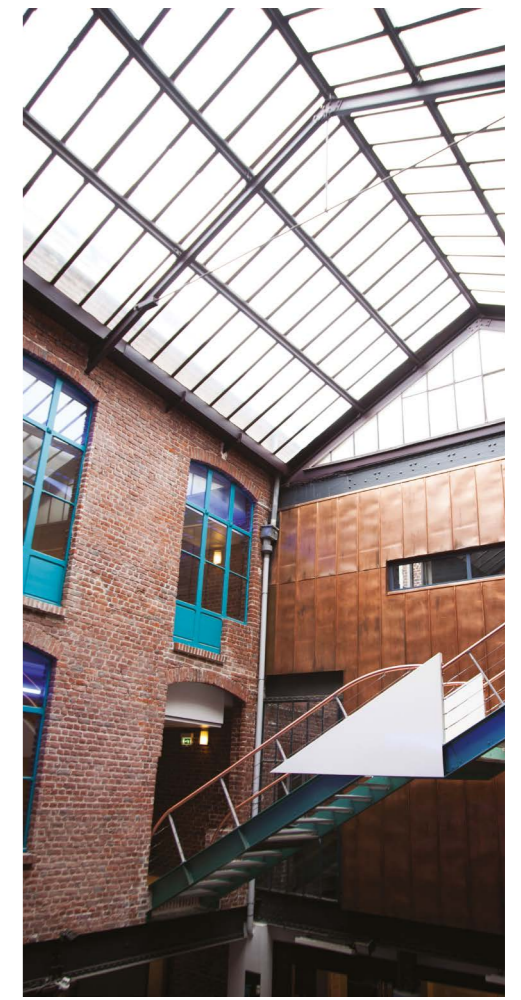


Dans le coeur culturel de la capitale des Flandres, e-artsup dévoile une « factory » dédiée à la création et à l'image. Ce campus numérique développe une forte synergie avec les écoles du Groupe IONIS, les professionnels et institutions de la région, offrant un véritable savoir-faire transversal pour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

Collaborations récentes



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



Collaborations récentes



MONTPELLIER

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

Deuxième ville du jeu vidéo en France, grâce à la présence de nombreux studios, dont Ubisoft, Montpellier 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, Coeur 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 coeur de cette ville dynamique et résolument tournée vers l'avenir.

e-artsup Montpellier
3 place Paul Bec - 34000 Montpellier



Collaborations récentes



NANTES

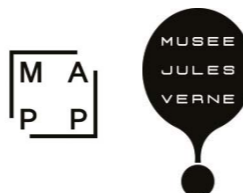
Nantes, c'est 1 420 entreprises, 19 200 emplois et 170 créations de structures en lien avec les univers d'e-artsup. Cette grande métropole de l'Ouest, membre de la French Tech, possède en son sein un écosystème numérique dynamique issu de Startwest ou d'Atlantic 2.0, mais aussi du Quartier de la Création,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

e-artsup Nantes
18 rue de Flandres - Dunkerque
44000 Nantes



Collaborations récentes



TOULOUSE



Il fait bon vivre et étudier à Toulouse, nommée première au classement des villes étudiantes en 2020-2021 !

Dynamique et résolument tournée vers l'innovation, la ville rose a plus d'un atout dans sa manche : aéronautique bien sûr, mais aussi cinéma et animation, ... autant de secteurs économiques pour lesquels les étudiants du campus Ionis (Epitech, Iseg, Ipsa et bien sûr e-artsup) ont un rôle majeur à jouer. Les secteurs de la communication, du digital et des arts visuels sont également bien représentés, de nombreux festivals culturels à dimension européenne ou mondiale ont lieu toute l'année à Toulouse : le Cartoon Forum, le festival Rose Béton, Le MAP pour la photographie, Le Printemps de Septembre pour l'art contemporain, de nombreux événements autour de la musique, et du cinéma... Il y en a pour tous les goûts ! De quoi attirer des professionnels aguerris et passionnés, qui font la fierté de notre enseignement dans les domaines les plus pointus du design graphique, des jeux vidéo, de l'animation et du motion design.

e-artsup Toulouse
40 boulevard de la Marquette - 31000 Toulouse



Collaborations récentes



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 (1er réseau de tram de France, 4e 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) et un patrimoine unique (2 quartiers inscrits au patrimoine mondial de L'UNESCO).

De nombreux événements majeurs rythment l'année et sont autant d'occasions 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



Collaborations récentes



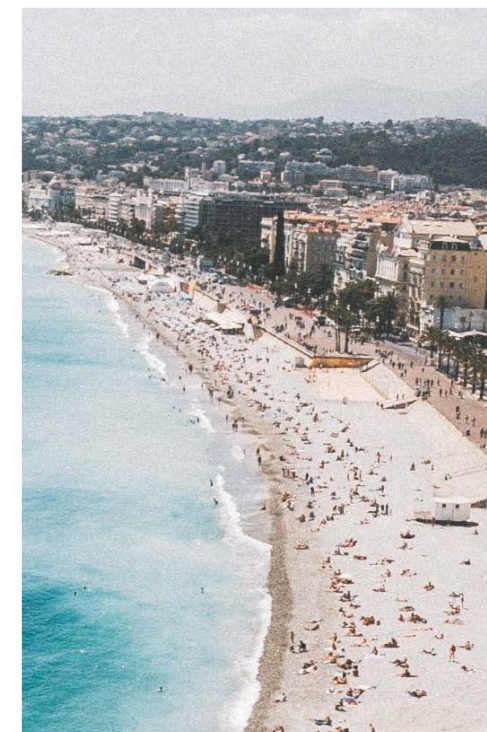
NICE

Ouverture d'un nouveau campus à Nice !

Les métiers de la création se développent aujourd'hui sur l'ensemble du territoire français. Aussi le moment est venu pour l'école de s'installer dans la région sud-est, à Nice plus précisément, pour la rentrée 2022.

Nos étudiants bénéficieront du savoir-faire de l'école au sein d'un campus neuf et moderne au cœur des d'un quartier regroupant les entreprises les plus dynamiques de la région.

e-artsup Nice
131 boulevard René Cassin - 06200 Nice



Ouverture d'un nouveau campus à Tours !

Le fort développement des métiers des industries créatives au niveau national incite la groupe IONIS, par le biais d'e-artsup, son école de design, à ouvrir un campus en Touraine.

Capitale régionale étudiante, Tours et ses 30 000 étudiants offrent un cadre idéal, que ce soit sur le plan géographique ou culturel, pour entreprendre un cycle d'études en arts appliqués.

Un campus de 1000 m², équipé des dernières technologies, idéalement situé sur le quartier des Deux Lions, proposera l'ensemble des infrastructures de transport, de restauration et de divertissement, indispensables à une vie étudiante de qualité.

e-artsup Tours
8 bis rue Daniel Mayer - 37100 Tours



TOURS

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 :

- Un titre de **responsable de la création et de la production graphique et visuelle** délivré à Bac +3 (niveau 6), enregistré au RNCP sous la fiche RNCP37139.
- Un titre de **directeur artistique en création et design digital** délivré à Bac +5 (niveau 7), actuellement en cours de renouvellement auprès de France Compétences.

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.

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 character 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 **L'école accueille-t-elle les personnes en situation de handicap ?**

Oui, chaque campus possède un référent handicap. Ils ont pour mission d'accompagner les étudiants en situation de handicap et de faire le lien avec les différents services de l'école : handi-access@e-artsup.net

- À e-artsup nous nous engageons :
- **la garantie pédagogique** autour du principe de l'égalité pour tous
 - **la garantie compétences** avec l'adaptation des conditions d'apprentissage et d'évaluation
 - **la garantie équité** : les compétences acquises sont les mêmes pour tous.

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 ! Le taux de réussite de la certification est le suivant : 93% en 2018 et 92% en 2019 et 2020. 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 (10 villes). Le dossier d'inscription doit être retourné accompagné des documents demandés et des premiers frais de scolarité de 690 euros pour valider l'inscription. Ces frais vous seront remboursés en cas d'échec au Baccalauréat.



FINANCEMENT DES ÉTUDES

Frais de scolarité 2023-2024

- **Premier versement** chaque année à l'inscription permettant de réserver sa place : 690 €, puis :

- **DIRECTION ARTISTIQUE, MOTION & GAME DESIGN :**

Année 1 :
PARIS : 7190 € // REGIONS : 6690 €

Années 2 à 5 :
PARIS : 7690 € // REGIONS : 7190 €

- **CINÉMA D'ANIMATION :**

Année 1 :
PARIS : 7190 € // REGIONS : 6690 €

Années 2 et 3 :
PARIS : 7990 € // REGIONS : 7490 €

Années 4 et 5 :
PARIS : 8190 € // REGIONS : 7690 €

Les stages peuvent être 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 (uniquement sur les programmes Direction Artistique et Motion Design).

Les prêts bancaires

Le Groupe IONIS, 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.

CONDITIONS D'ADMISSIONS

Tests, entretien & dossier, travaux personnels

1
ANNÉE

-
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,

2
ANNÉE

-
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

CONTACTEZ LE SERVICE DES ADMISSIONS

▪ Paris : 01 44 08 00 63 ▪ Bordeaux : 05 57 87 33 62 ▪ Lille : 03 20 15 84 40
▪ Lyon : 04 28 29 37 33 ▪ Montpellier : 04 11 93 19 90 ▪ Nantes : 02 57 22 08 22
▪ Nice : 04 22 13 33 31 ▪ Strasbourg : 03 67 18 04 50 ▪ Toulouse : 05 82 95 87 01 ▪ Tours : 02 46 65 13 00

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

Une école au cœur d'un groupe leader

35 000
étudiants

Plus de
100 000
anciens

100
établissements

650
partenariats
internationaux

29
écoles
et entités

2 700
enseignants,
intervenants
& collaborateurs

27
campus
en France
et à
l'International

+ de 410
associations
étudiantes

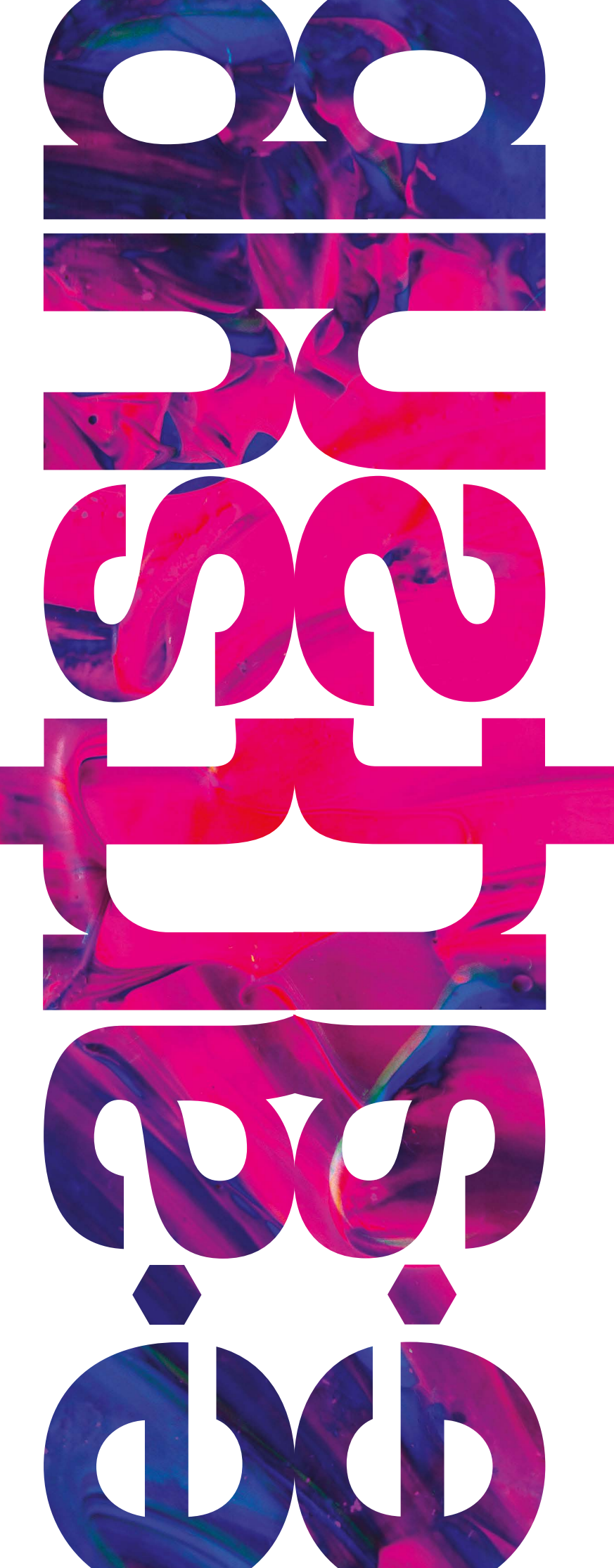
Former la Nouvelle Intelligence des Entreprises

Paris • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse • Nancy • Nantes • Nice
Rennes • Saint-Andre (la Reunion) • Strasbourg • Toulouse • Tours • Berlin • Tirana • Bruxelles • Cotonou
Barcelone • New York • Genève • Madrid (ouverture prochaine), Zurich (ouverture prochaine)



Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise. 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 100 000 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 61

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
04 28 29 37 32

e-artsup // Montpellier

3 place Paul Bec
34000 Montpellier
04 11 93 19 90

e-artsup // Nantes

18 rue de Flandres Dunkerque
44000 Nantes
02 57 22 08 60

e-artsup // Nice

131 boulevard René Cassin
06200 Nice
04 22 13 33 31

e-artsup // Strasbourg

4 rue du Dôme
67000 Strasbourg
03 67 18 04 51

e-artsup // Toulouse

40 boulevard de la Marquette
31000 Toulouse
05 82 95 87 00

e-artsup // Tours

8 bis rue Daniel Mayer
37100 Tours
02 46 65 13 00

www.e-artsup.net

