

DIRECTION ARTISTIQUE  
CINÉMA D'ANIMATION  
JEUX VIDÉO

# e-artsup

Toutes les ambitions créatives  
méritent l'excellence

**2024-2025**

# La Grande École au service de toutes les ambitions créatives

**BACHELORS ET MASTÈRES**  
Titres certifiés niveaux 6 et 7\*

**DIRECTION ARTISTIQUE**  
**CINÉMA D'ANIMATION**  
**JEUX VIDÉO**

**UNE ANNÉE À  
E-ARTSUP EN VIDÉO**



\* Titres enregistrés au Registre National des Certifications Professionnelles.



L'ÉDITO DE  
**NICOLAS BECQUERET**  
Directeur général

## « Comme vous, le chemin de la passion à la profession est unique. »

**L**es outils, la technique, le talent sont les piliers qui permettent à l'art de s'épanouir, dans des formes traditionnelles comme le dessin, la peinture, jusqu'aux productions contemporaines en création numérique, cinéma d'animation ou encore dans les jeux vidéo. La révolution numérique a non seulement enrichi les perspectives créatives, mais elle a également engendré une multitude de nouvelles opportunités professionnelles.

C'est dans ce cadre que, depuis 2001, e-artsup :

- stimule l'imagination créative de ses étudiants,
- en leur proposant une pédagogie différente, tournée vers l'action et les projets pour libérer leur potentiel,
- les initie à l'art de l'analyse et de l'observation pour construire une expertise professionnelle.

Ces trois axes forment une synergie entre passion et expertise créative, ouvrant un large éventail de carrières dans un monde où tout reste à imaginer et à réinventer.

Nos anciens élèves, devenus acteurs incontournables des secteurs de la communication visuelle, des industries créatives et des studios de production, en France et à l'international, en sont la preuve vivante. Proches de leur école, ils guident les nouveaux étudiants dans leurs premiers pas dans le monde professionnel.

Le chemin de la passion à la profession est aussi unique que nos étudiants. Chez e-artsup, nous avons à cœur de les accompagner à travers des parcours d'études sur mesure, adaptés à leurs aspirations et à leurs projets.

**Alors, prêt à transformer votre passion en métier ? Plongez-vous dans cette brochure, découvrez nos formations et laissez-vous inspirer par votre futur parcours chez e-artsup.**

# e Les 3 expertises e-artsup

## e-

### L'expertise numérique

Dominez l'art de la création digitale. Domptez les outils innovants, ouvrez-vous à de nouveaux univers d'expression et revendiquez la liberté d'inventer.

## art

### L'expertise artistique

Créez selon votre imagination au rythme de l'art sous toutes ses formes. Aiguiser votre œil, affinez votre sensibilité esthétique pour libérer votre créativité.

## sup

### L'expertise professionnelle

Apprenez avec les plus grands professionnels, cultivez votre sens créatif et maîtrisez votre passion pour en faire votre métier.

# Pourquoi rejoindre e-artsup ?

## La créativité est LA compétence de demain...

- Les industries créatives, c'est près de **2 millions d'emplois** en France.
- Le secteur connaît une des croissances les plus rapides au monde.

À e-artsup :

- **92 %** des diplômés e-artsup sont embauchés immédiatement.
- **100 %** des diplômés travaillent dans la création.

## ... et elle s'épanouit grâce au collectif.

C'est pourquoi les étudiants d'e-artsup collaborent sur des campus IONIS pluridisciplinaires avec ceux de l'ISEG (expertise Marketing - Communication - Digital) et d'Epitech (expertise technologique et digitale).

e-artsup

ISEG

{EPITECH}

IONIS  
EDUCATION GROUP

# Missions

Chez e-artsup, nous sommes convaincus du pouvoir de la créativité : sa capacité à émerveiller, à surprendre à capter l'attention et son potentiel à transformer les comportements.

Quels que soient les formes de créativité, les techniques mises en œuvre et les défis à relever, l'étincelle dans les yeux du créateur subsistera toujours. Et elle trouve un écho dans l'étincelle de celui qui observe, joue ou vit une expérience. C'est ici et maintenant que le pouvoir de la créativité se joue : il se révèle à travers les talents créatifs.

Nous plaçons notre foi dans l'ambition créative plutôt que dans les individus ambitieux. Nous croyons au travail sur l'idée, pour l'idée et dans son affinement. Nous croyons en l'exigence d'une exécution irréprochable qui doit être retravaillée et améliorée.

L'excellence, bien que jamais totalement atteinte, est pour nous le résultat de l'exigence individuelle qui permet de se surpasser, de se surprendre et de surprendre les autres. Naturellement, nous mettons à disposition de nos étudiants les formes d'expertise et les technologies les plus avancées pour leur permettre de s'exprimer.

**Mais, surtout, nous sommes constamment à leurs côtés pour les assister en cas d'échec, les encourager, les guider, les conseiller, et faire éclore, puis développer, leur propre exigence. C'est notre raison d'être, notre passion et notre mission. Nous sommes au service de la qualité de leur création.**

# Valeurs

## 1 Réalisme sur le terrain

Nous privilégions l'expérience concrète sur la théorie pure. Créer des images, des animations ou des jeux vidéo est essentiel, mais nous visons plus loin. Nous formons pour répondre aux besoins quotidiens des publics.

Les intervenants, tous praticiens experts, fournissent toutes les clés pour comprendre le fonctionnement du monde professionnel.

## 2 Pédagogie orientée vers les enjeux contemporains

Nous enseignons un design respectueux et conscient de l'utilisation des ressources. En direction artistique, nos étudiants apprennent à créer des campagnes à impact positif. En animation, ils façonnent des récits touchant à des thématiques comme l'environnement, la diversité et l'inclusion. En jeux vidéo, nous sensibilisons aux questions éthiques liées au digital et à l'impact social et psychologique du gaming.

## 3 Design engagé et responsable

Le design n'est pas une fin en soi mais une quête permanente vers un avenir meilleur. Nous préparons les étudiants à devenir des acteurs conscients de leur impact sur le monde. Ils sont les acteurs de la transition qu'ils pilotent grâce à leur créativité.

Page **8**  
**Programmes  
et pédagogie**

Page **36**  
**Collaborations  
et insertion  
professionnelle**

Page **50**  
**Vie  
étudiante**

Page **60**  
**Informations  
pratiques**  
– Nous rencontrer  
– Rejoindre e-artsup  
– Financer ses études  
– Se loger  
– FAQ  
– IONIS Education Group



CELIA GUÉNAUD, PROMO 2022

EMILIE SANTOS, PROMO 2024



LEA CANNO, ERWAN RICHARD, CAMILLE LENOIR, JUDIKELLE SURE, ZÉLIA BARRÉTEAU ET HUGO NONMARCHÉ, PROMO 2022



ORINE BRAUN, PROMO 2022

**8**

**Quelle est votre ambition créative ?**

Cherchez et trouvez ce que vous aimez, ce que vous voulez apprendre et ce que vous voulez devenir !

**10**

**DIRECTION ARTISTIQUE**

Le monde adore ceux qui donnent une direction créative à leurs productions en maîtrisant l'art graphique, l'illustration, l'UX design et les outils de la production digitale.

**18**

**CINÉMA D'ANIMATION**

Voyagez à travers l'écran avec les professionnels du cinéma d'animation et maîtrisez les compétences artistiques et techniques pour créer des films d'animation captivants.

**22**

**JEUX VIDÉO**

Plongez dans l'univers trépidant de la production de jeux vidéo, secteur leader de l'industrie du divertissement dans le monde. Passez de l'autre côté de l'écran en créant votre propre jeu vidéo.

**26**

**Pédagogie**

Nos étudiants grandissent et apprennent aux côtés d'intervenants qui sont tous des professionnels en exercice. Ils leur transmettent ainsi la réalité du terrain et du monde professionnel.

**34**

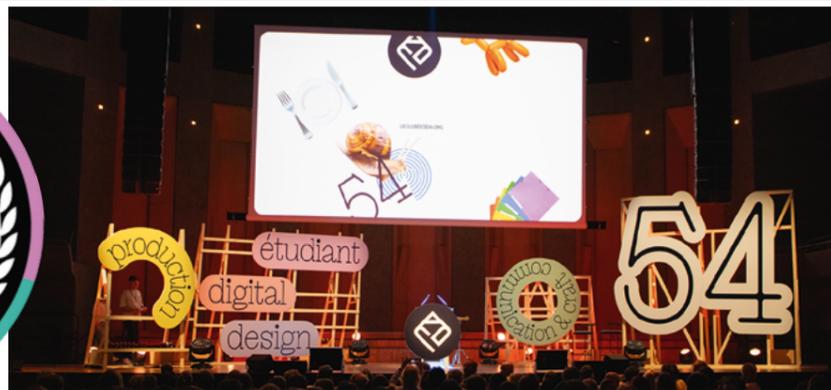
**Parcours internationaux**

Une aventure conçue pour stimuler votre créativité au-delà des frontières. Le parcours international est plus qu'un semestre d'échanges, c'est une expérience unique à vivre.



YOANN LE SCOL

# e Collaboration et insertion professionnelle



## 36

### Prix et nominations

École multiprimée, les étudiants remportent des distinctions dans tous les univers de formation.

## 42

### Partenaires de l'école

Nous garantissons des collaborations de haut niveau grâce à nos réseaux et nos liens avec des professionnels de la création, les meilleures grandes écoles, les incubateurs et la recherche appliquée.

## 44

### Collaborations remarquables

Présents dans 10 campus en France, nos étudiants collaborent avec les acteurs locaux pour une reconnaissance rapide et réelle par les professionnels de leur région.

## 46

### Insertion professionnelle et recruteurs

Toutes les informations sur les chiffres-clés d'insertion à la sortie de l'école, les typologies d'emploi, les niveaux de rémunération, les recruteurs ayant embauché les alumni.

# e Vie étudiante



## 50

### En images

L'univers créatif des étudiants.

## 52

### Activités

Conférences, masterclasses, Game Jam, live Twitch et activités du Bureau des étudiants : parce qu'il n'y a pas que les cours dans la vie !

## 54

### Soutien aux grandes causes

Des créatifs impliqués et engagés pour un monde plus solidaire et responsable.

## 56

### Campus

10 campus multidisciplinaires en centre-ville : Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Nice, Strasbourg, Toulouse et Tours.

# e Quelle est votre ambition créative ?

## DIRECTION ARTISTIQUE

**J'aime...**  
tous les types d'images : l'illustration, le graphisme fixe et animé, la photo, l'art sous toutes ses formes, la communication digitale et la culture au sens large...

**Je veux apprendre...**  
le dessin, l'art graphique fixe et en mouvement (le motion design) la photo, la pub, la mise en page, les outils de la suite Adobe, la création de sites et d'applications (UX/UI design), le branding...

**Je veux m'épanouir...**  
dans une agence de création ou de communication, dans les services création et communication des entreprises et des collectivités, dans une start-up comme designer digital, au sein d'un département d'UX design ou comme consultant en design...

**Je veux devenir...**  
graphiste, directeur artistique, product designer, directeur de création, motion designer, illustrateur ou encore UX/UI designer...

## CINÉMA D'ANIMATION

**J'aime...**  
les films d'animation, lire, écouter et raconter des histoires, les images animées en 2D et 3D, la culture visuelle, les BD, l'illustration, les mangas...

**Je veux apprendre...**  
le dessin, la narration, la création de décors et de personnages, la modélisation, la conception de films, l'animation, l'utilisation des logiciels d'animation...

**Je veux m'épanouir...**  
dans un studio de production de films d'animation ou de contenus audiovisuels, dans l'univers de la préproduction (story-board et concept art), de la production ou de la postproduction (effets spéciaux), dans tous les domaines de l'image animée...

**Je veux devenir...**  
animateur 2D ou 3D, character designer, spécialiste des effets spéciaux, storyboarder, concept artist, chef de studio...

## JEUX VIDÉO

**J'aime...**  
jouer aux jeux vidéo, la culture geek et techno, les triples A, la culture manga et heroic fantasy, la science-fiction, créer des univers visuels...

**Je veux apprendre...**  
à concevoir des jeux vidéo, à dessiner, le game play, le level design, le game design et le game art, à créer des univers immersifs, à produire ou développer mes propres univers...

**Je veux m'épanouir...**  
en travaillant dans un studio de jeux vidéo indépendant ou chez un éditeur renommé, dans une équipe dédiée à la gamification ou en studio de production...

**Je veux devenir...**  
game artist, game designer, level designer, technical artist, testeur, environment designer, animateur gameplay, narrative designer...

# 3 programmes

## 1<sup>ER</sup> CYCLE BACHELOR Titre certifié RNCP de niveau 6

## 2<sup>E</sup> CYCLE MASTÈRE Titre certifié RNCP de niveau 7

	ANNÉE 1 JE DÉCOUVRE (60 ECTS *)	ANNÉE 2 JE CONSTRUIS (60 ECTS)	ANNÉE 3 JE PRODUIS (60 ECTS)	ANNÉES 4 et 5 JE ME SPÉCIALISE (120 ECTS)
<b>DIRECTION ARTISTIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquérir une culture artistique et graphique</li> <li>Produire des images : dessin, photo, numérique</li> <li>Maîtriser la composition avec les logiciels de la suite Adobe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondir le dessin, l'illustration, la photographie et le graphisme fixe et animé (motion)</li> <li>Se perfectionner en création digitale : UX/ UI</li> <li>Être accompagné et coopté par des pros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participer à des ateliers immersifs de création visuelle et de branding ou de motion design</li> <li>Observer les usages du public (UX) et réaliser des campagnes créatives globales</li> <li>Présenter des projets complets aux pros</li> </ul>	<p><b>Tronc commun :</b> Design graphique, design digital, conception visuelle, design thinking</p> <p><b>Majeures au choix</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Design et Communication</li> <li>Product Design</li> <li>Motion Design</li> </ul>
<b>CINÉMA D'ANIMATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participer à des ateliers de dessin et de modélisation</li> <li>Découvrir les logiciels d'animation</li> <li>Apprendre les techniques de narration et d'animation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maîtriser l'animation des personnages</li> <li>Maîtriser les principaux logiciels d'animation</li> <li>Produire des textures, des éclairages et des effets visuels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser son premier film d'animation en mode projet</li> <li>Maîtriser la narration et la technique</li> <li>Présenter son film aux pros et dans des festivals à travers le monde</li> </ul>	<p><b>Tronc commun :</b> Narration, dessin (décors, accessoires), postproduction</p> <p><b>Majeures au choix :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Film d'animation</li> <li>Concept Art</li> <li>Animation 3D temps réel</li> </ul>
<b>JEUX VIDÉO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquérir une culture vidéoludique et visuelle</li> <li>Découvrir le game design et le level design</li> <li>Apprendre les fondamentaux de la production et de la création pour le jeu vidéo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maîtriser la chaîne de production et le gameplay</li> <li>Approfondir les techniques visuelles</li> <li>Réaliser ses premiers jeux accompagnés par des pros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser un jeu vidéo en mode projet</li> <li>Le tester avec des joueurs pour l'améliorer</li> <li>Présenter son jeu vidéo aux responsables de studios</li> </ul>	<p><b>Tronc commun :</b> Game &amp; Level Design, outils de production, gestion de production, moteurs de jeux</p> <p><b>Majeures au choix :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creative Gameplay Programmer</li> <li>Technical Artist</li> </ul>

## LE CYCLE BACHELOR

**Double accréditation :**

- BAC + 3 - 60 ECTS par an
- Titre certifié Niveau 6

### 3 années pour...

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

## LE CYCLE MASTÈRE

**Double accréditation :**

- BAC + 5 - 60 ECTS par an
- Titre certifié Niveau 7

### 2 années pour...

- approfondir la maîtrise de la création et se spécialiser pour apprendre un métier
- collaborer sur des projets réels avec des professionnels
- réaliser un grand projet de fin d'études dans sa spécialisation

\* L'ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) a pour objectif de faciliter la lecture et la comparaison des programmes d'études au sein d'un pays et dans les différents pays européens. Il facilite la reconnaissance des diplômes dans l'espace européen et fluidifie la mobilité.

# e Direction Artistique



Anne-Marguerite Mbomeyo, promo 2024



## Mille Pitch Awards 2022 au profit de la Croix-Rouge : trois prix pour les étudiants d'e-artsup !

La campagne « Chaud pour », imaginée pour la Croix-Rouge par **Valentine Schmitt, Salem Chougar et Evan Taragon**, étudiants à e-artsup Toulouse, a remporté le Grand Prix Affichage en partenariat avec Mediatransports, permettant à la campagne de bénéficier d'une visibilité d'un an dans les gares de France et le métro parisien. Elle se prolongera ensuite en entrant au musée Henry Dunant en Suisse, le seul musée au monde à retracer la vie et l'œuvre d'Henry Dunant, humaniste suisse et initiateur visionnaire de la Croix-Rouge internationale et des Conventions de Genève.



« Nous avons eu du mal à réaliser que cette campagne allait être la plus diffusée en France tout au long de l'année 2023. D'autant plus qu'il s'agit de la seconde victoire de notre équipe après celle des Éclairs Créatifs en avril 2022. »

Valentine Schmitt, promo 2023



**Prix des Internautes pour «Y'a + qu'à...»** de Camille Prieux, Camille Mazo, Emma Vieillard et Valentin Geffroy, promo 2023



**Prix du Public pour «On a tous quelque chose à apporter»** de Louise Gauthier, Andréa Harcourt, Bastien Carmona et Guillaume Philly, promo 2023

**DIRECTION ARTISTIQUE**

**Double accréditation :**

- Bac + 3  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 6

**3 ans**



ILJA DUQUET, PROMO 2021



**L'AVIS DES PROS**

« Je suis toujours étonnée de voir "grandir" les étudiants d'e-artsup qui vont découvrir et affirmer leurs univers graphique et créatif. Et quel plaisir de croiser les anciens et de constater qu'ils se sont humainement et professionnellement accomplis ! »

**Chloé Lorenzini**, intervenante en modèle vivant et dessin d'observation à e-artsup Lille

## L'ENVIE DE VOIR EN GRAND

« Être créatif, c'est avoir la volonté de rendre le monde meilleur, d'inventer des choses, de casser les codes en osant affirmer son style. La créativité, c'est le dessin, l'imagination, le beau, les images, l'envie de se surpasser, les idées qui débordent. Pour moi c'est l'envie de voir en grand. »

**Héléna Riquier**, promo 2023



### 1<sup>re</sup> année

**Découverte et apprentissage des fondamentaux :** croquis d'extérieur, modèle vivant, dessin d'observation, art graphique, typographie, photographie, graphisme, design et écoresponsabilité...  
+ stage découverte facultatif de 1 à 2 mois.

### 2<sup>e</sup> année

**Approfondissement artistique, technique et découverte des pratiques professionnelles :** conception graphique et typographique, motion design, stratégie de création et de communication, UX/UI design, brand culture, storytelling de marque...  
+ stage de 2 à 3 mois.

### 3<sup>e</sup> année

**Premier semestre :** consolidation des compétences acquises sous forme de projets professionnels individuels et en groupes.  
**Second semestre :** choix d'options permettant de préparer le second cycle + **stage de 3 à 4 mois ou parcours international au choix :**  
– un stage en France ou à l'international,  
– une formation 100 % e-artsup en anglais dans nos campus à l'étranger (Berlin, Barcelone, Genève ou Bruxelles) ou une formation approfondie en anglais dans les universités partenaires à travers le monde (des frais complémentaires sont à prévoir pour le parcours international).



JULIEN LECOMTE, PROMO 2017

**Plongez au cœur de la création** avec nos Mastères en Direction Artistique. Des immersions complètes dans le monde de la conception artistique à travers trois majeures distinctes pour une insertion rapide en entreprise. Le programme se déroule en alternance pendant les deux années de formation.

### 1. MAJEURE DESIGN ET COMMUNICATION

Spécialement conçue pour ceux qui souhaitent marier la communication visuelle et la conception, cette majeure vous prépare à devenir un expert en création de messages visuels captivants.  
**Points clés :** e-artsup est l'école qui reçoit le plus de prix dans les concours de création en communication visuelle et en publicité validés par la profession. Ce programme d'excellence est encadré par les professionnels des plus grandes agences.

### 2. MAJEURE PRODUCT DESIGN

Pour intégrer le pôle design digital au sein d'une équipe dans une entreprise ou une start-up et vivre au rythme des innovations et de la conception en design digital avec une formation qui allie esthétique et fonctionnalité.  
**Points clés :** salué pour sa qualité et sa pertinence par les plus grandes entreprises, les meilleures start-up et les incubateurs reconnus, un programme en collaboration avec l'incubateur d'HEC à Station F pour accéder à ce qui se fait de meilleur dans le domaine.

### 3. MAJEURE MOTION DESIGN

Le mouvement apporte la vie aux idées. Cette majeure se concentre sur la conception de contenus animés, alliant esthétique, narration et technologie pour créer des œuvres visuellement époustouflantes.  
**Points clés :** figure historique de la formation en motion design en France, notre école bénéficie du meilleur réseau professionnel de ce milieu, les anciens occupant aujourd'hui des postes clés dans les entreprises du secteur.

## MAJEURE DESIGN ET COMMUNICATION

### Double accréditation :

- Bac + 5  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 7

2 ans



LUVA KIEUSZCZYK, PROMO 2024

### Métiers

Directeur artistique, designer graphique, concepteur visuel, UI/UX designer, directeur de création, designer d'interface, designer de marque (brand designer)...

### Principales structures d'accueil

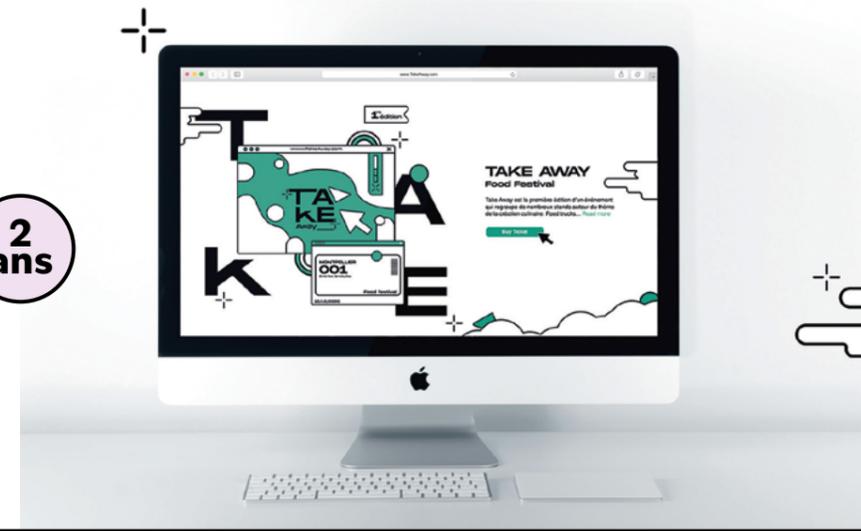
Agence de publicité, agence de communication, studio de création, département communication des grandes entreprises, des PME et des collectivités, au sein d'un département UX design ou comme consultant en design...

## MAJEURE PRODUCT DESIGN

### Double accréditation :

- Bac + 5  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 7

2 ans



SAMUEL PELOPONISE, PROMO 2023

### Métiers

Product designer, designer de services, designer UX/UI, designer d'interface, designer d'expérience utilisateur...

### Principales structures d'accueil

Agence de design, start-up comme designer digital, département « transformation digitale » des entreprises, organisme gouvernemental, institut de recherche, organisme à but non lucratif, studio de création multimédia. Chaque type de structure offre un environnement de travail et des défis uniques.



## L'ALTERNANCE, VOIE ROYALE POUR L'EMPLOI

« e-artsup, c'est un très grand réseau d'entreprises, d'associations caritatives et d'organisations professionnelles avec qui on a réalisé de belles choses (Sony Music, L'Oréal, HEC, Engie, Act Responsive, Mille Pitch Awards, Restos du cœur...). C'est super d'avoir eu de l'alternance, ça m'a ouvert des portes en sortant de l'école. J'ai directement travaillé après mon diplôme. »

**Laurine Simon,**  
promo 2020, UI designer consultante et directrice artistique freelance à Paris

### Deux années de Mastère

- Devenir un directeur artistique complet, doublé de compétences solides en design digital, en UX et en conception.
- Penser et concevoir la stratégie globale de communication et toutes les créations.

### Contenu de formation

- Conception graphique, design digital, design éditorial.
- Création publicitaire, stratégie créative, storytelling.
- Production : photo, illustration, typographie, identité visuelle, interfaces digitales.
- Sciences humaines & UX research.
- Gestion de projet et relationnel client : les bonnes pratiques.

### Deux années de Mastère en collaboration avec HEC Paris et Station F

- Intervenir dès les premiers moments de la réflexion sur les productions et les services à diffuser et commercialiser.
- S'insérer au cœur de l'économie digitale où la direction artistique est sur un pied d'égalité avec le business et les technologies numériques.

Les étudiants côtoient ceux d'**HEC Paris** et de l'**ISG** pour le business et ceux des écoles d'ingénieurs ou d'informatique comme **Polytechnique, Telecom Paris** ou **Epitech**. Ils valident des certificats attestant l'acquisition de leurs compétences de designer en transformation et en innovation digitales, délivrés par HEC.



### Contenu de formation

- **Conception créative digitale** : la marque, son storytelling et sa relation à l'utilisateur.
- **UX design** : recherche et application des expériences utilisateurs.
- **Création digitale** : user interface.
- **Entrepreneuriat et management** : pour être en capacité de gestion de sa structure.
- **Challenge HEC/Station F** : réalisation d'une recommandation UX/UI pour une start-up de l'incubateur HEC de Station F.

## UNE VISION « TERRAIN »

« Je pense que les intervenants sont une source d'inspiration à part entière puisqu'étant professionnels cela nous permet de voir ce qui fonctionne et ne fonctionne pas dans le monde réel. »

**Clément Coquel,**  
promo 2023



DR

## MAJEURE MOTION DESIGN

### Double accréditation :

- Bac + 5  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 7

2 ans



ALEXANDRE VERDIEN, PROMO 2020

### Métiers

Motion designer, directeur artistique en motion design, chef de projet motion, motion director, concepteur d'images animées, concepteur visuel...

### Principales structures d'accueil

Studio de motion design, annonceur ou en Web agency, agence de communication et de publicité, studio de création et de production audiovisuelle...

## DES CRÉATIFS MULTI-COMPÉTENTS



**Bastien Gianni,**  
cofondateur et directeur général du Studio 619, agence de storytelling et de réalisation audiovisuelle

« J'ai été évaluateur des étudiants en 2023. J'avais entendu parler de la pluralité de compétences auxquelles étaient formés ces jeunes créatifs. J'ai été agréablement surpris et ému par certains books et je suis maintenant dans l'excitation de voir quels professionnels ces étudiants deviendront ! »

**Bastien Gianni,**  
cofondateur et directeur général du Studio 619, agence de storytelling et de réalisation audiovisuelle

### Deux années de Mastère en motion design

- Maîtriser toutes les structures narratives (écriture, rythme, composition) du motion design.
- Savoir utiliser les principaux outils et logiciels du motion design : After Effects, Cinema 4D, Blender, Unreal Engine, Substance Painter, etc. pour être libre de ses choix graphiques et visuels dans toutes ses productions.

### Contenu de formation

- Culture du cinéma et du motion design.
- Narration, storytelling, graphisme, illustration et storyboarding.
- Sound design.
- Création interactive en motion design.
- Conception d'animations.
- Technique 3D (Cinema 4D, Houdini).
- Animation 2D (After Effects, animation de personnages...).
- Réalisation et postproduction.

### CLASSEMENT MONDIAL THE ROOKIES

e-artsup a été distinguée comme 1<sup>re</sup> école française et européenne de graphisme animé/Motion Design au classement international « Best School in the World 2023 ».



ALEXANDRE VERDIEN, PROMO 2020

Reconnue pour ses innovations pédagogiques, l'école forme des **motion designers** depuis vingt ans. Ils sont aujourd'hui dans les meilleurs studios ou ont fondé leur agence. Figure historique et centrale dans le milieu, l'école est partenaire des principaux événements du secteur.

### E-ARTSUP, PIONNIÈRE EN MOTION DESIGN EN FRANCE

« Innovation + imagination = motion design ! Dans un monde où la vidéo règne en maître, les motion designers sont devenus indispensables, façonnant tout, de l'habillage des réseaux sociaux jusqu'aux clips musicaux, en passant par le mapping, le vjing, la publicité des marques et bien plus encore. » **Matthieu Colombel**, promo 2006, fondateur du studio Blackmeal

### MASTÈRE MOTION DESIGN, L'EXCELLENCE ACCESSIBLE

« Le Mastère est accessible après le Bachelor en Direction Artistique et en admission parallèle. L'enseignement délivré par des professionnels propose des situations concrètes, créant ainsi des productions visuelles ayant un impact réel et mesurable. Les étudiants sont en rythme alterné en contrat de professionnalisation pour une pratique au quotidien des apprentissages. » **Hasim Akbaba**, promo 2013, responsable pédagogique du Mastère Motion Design

### MASTÈRE MOTION DESIGN, EN VEILLE SUR LES TENDANCES ET LES NOUVEAUTÉS

« Le motion design est un domaine très vaste. En général, dès qu'il y a un élément graphique animé, c'est du motion design ! C'est un métier passion où l'on est en veille sur les tendances et les nouveautés sur les logiciels. Je conseille aux étudiants de regarder beaucoup de vidéos utilisant les techniques du motion design, pour qu'ils puissent faire grandir leur créativité et leur regard sur l'animation. » **Thomas Guillaux**, graphic & motion designer au sein d'Œil pour Œil Créations, professeur à e-artsup Lille

— Le **motion design**, littéralement « conception de mouvement », consiste à réaliser des œuvres animées en utilisant des éléments graphiques pour créer des mouvements et des effets spéciaux. Avec la maîtrise du graphisme, de la prise de vue et de la narration, toute production visuelle devient possible. Les supports peuvent être multiples : de l'écran d'un smartphone au mapping monumental. La seule limite est l'imagination ! Le motion design fait partie de notre quotidien. Omniprésent et en évolution, il nous éduque parfois, nous informe souvent et nous émeut.



## E-ARTSUP, C'EST UNE FAMILLE

« Je suis fier de mon parcours quand je regarde cinq ans en arrière. J'ai eu beaucoup de professeurs qui m'ont inspiré. C'est grâce à eux si, en sortant d'e-artsup, les étudiants sont si bons. e-artsup, c'est une famille. »

**Lucas Ménard**, major de promotion 2022 en Mastère Motion Design

# e Cinéma d'Animation

« Ce qui m'a le plus marquée, c'est mon projet de fin d'année, *The Whale Moon*. En un mois et demi, nous devons réaliser une animation de 30 secondes dont le sujet était libre avec une seule contrainte : rester sur un plan fixe. J'ai pu pleinement déployer ma créativité. C'est vraiment à ce moment-là que j'ai réalisé que je voulais devenir animatrice 2D. Les intervenants nous apprennent également à travailler en équipe, à faire preuve de maturité et à nous adapter à tous les styles graphiques possibles. »

**Léopoldine Gouley,**  
promo 2027



« Notre rôle évoluait au cours de la production et on a trouvé notre place pour développer notre passion en équipe. C'est grâce à notre enthousiasme et à l'accompagnement de nos professeurs qu'on a pu aller au bout de ce projet et qu'il est allé si loin ! »

**Capucine Voisebert, Enola Rivière, Lara Delcroix, Kassandra Alves d'Almada, Loïck Frézouls, Jérémy Mei et Tom Salvan,**  
promo 2022

## **Chicane distingué lors du Student World Impact Film Festival (SWIFF) 2023**

La création ne consiste pas à apprendre des cours par cœur. C'est une démarche en action et une manière d'entretenir un rapport avec le monde professionnel du secteur. C'est pourquoi les films d'animation des étudiants sont présentés aux plus prestigieux festivals internationaux.

Cette année, une équipe d'e-artsup Toulouse s'est démarquée **en remportant la Mention honorable du jury au SWIFF 2023.**

C'est le plus grand festival de films étudiants au monde, avec plus de 18 000 œuvres présentées par des artistes venant de 120 pays. Il met en lumière le pouvoir de la narration et de la créativité. *Chicane* et d'autres films étudiants ont été par ailleurs sélectionnés et primés dans d'autres festivals à travers le monde.



**Voir le showreel - Best-of des films d'animation**

## BACHELOR EN CINÉMA D'ANIMATION

### Double accréditation :

- Bac + 3  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 6

3 ans



ELVINA LOMBARDO, PROMO 2023



### L'AVIS DES PROS

« C'est une pédagogie éclectique, on enseigne aux étudiants toutes les étapes de la création d'un film d'animation. On consacre du temps aux exercices pratiques ainsi qu'aux projets permettant, d'une part, de vérifier l'acquisition des techniques et, d'autre part, de stimuler la créativité des étudiants. »

Laurent Leleu, intervenant à e-artsup et lead animator chez Ankama



## APPRENDRE ET PROGRESSER CHAQUE JOUR

« Toute ma 1<sup>re</sup> année a été fascinante. Il n'y a pas une journée à e-artsup où je n'apprends pas quelque chose. En tant que débutant, je suis ravi de voir mon évolution, j'ai hâte d'entamer la 2<sup>e</sup> année et de continuer à progresser. »

Mathieu Bossuyt,  
promo 2025

### 1<sup>re</sup> année

- Apprentissage des fondamentaux : dessin, modélisation, chara design, concept art, narration, découverte de la 2D et de la 3D, histoire du cinéma, découverte des principaux logiciels de production et ateliers créatifs.
- Réalisation d'une scène animée.

### 2<sup>e</sup> année

- Apprentissage des techniques avancées : story-board et scénarisation, animation & rigging, character art, texturing & rendering, animatic 2D, layout, environment design.
- Réalisation d'un premier film d'animation + stage facultatif de 2 à 3 mois.

### 3<sup>e</sup> année

- Ateliers de production toute l'année.
- Réalisation d'un film d'animation de qualité professionnelle : préproduction, production et postproduction.

## MAJEURES AU CHOIX :

- FILM D'ANIMATION
- CONCEPT ART
- ANIMATION 3D TEMPS RÉEL

### Double accréditation :

- Bac + 5  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 7

2 ans



CONSTANCE MINGOT, PROMO 2022

### Métiers

Animateur 2D ou 3D, character designer, concept artist, texturing artist, storyboarder, illustrateur, lighting artist, VFX artist...

### Principales structures d'accueil

Studio de production de film d'animation, production audiovisuelle, univers de la préproduction (story-board et concept art), de la production ou de la postproduction (VFX) dans tous les domaines de l'image 2D et 3D...

### 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

Les étudiants travaillent en collaboration avec plusieurs grands professionnels du domaine et produisent également des films d'animation présentés dans les festivals de films d'animation internationaux les plus prestigieux.

### Les entreprises auprès de l'école

- Notre Conseil d'Experts en cinéma d'animation est composé d'acteurs incontournables du cinéma d'animation français dans les domaines de la 2D et de la 3D, de la création à la production.
- Nous envoyons également chaque année une délégation au Festival international du film d'animation d'Annecy pour être au plus près des tendances dans le domaine.

### Contenu de formation

- Préparation aux enjeux de création inhérents aux univers professionnels de l'industrie :
  - + Film d'animation : concevoir un film d'animation de niveau professionnel en maîtrisant l'ensemble de la chaîne de production.
  - + Concept art : apprendre à définir les référents graphiques d'un projet, documenter et apporter une patte graphique personnelle et réfléchie.
  - + Animation 3D temps réel : produire des narrations visuelles et les intégrer dans des expériences et des interactions pour les jeux vidéo, le cinéma d'animation, la production interactive (AR, VR), les installations immersives...
- Networking avec l'industrie & Masterclasses internationales.
- Dernier semestre de la 5<sup>e</sup> année au choix :
  - Stage de 4 à 6 mois.
  - Parcours international avec un approfondissement de la formation en anglais pour embrasser une carrière internationale et sans limite (des frais de formation complémentaires sont à prévoir pour cette option).

# e Jeux Vidéo



« Chaque année améliore l'année suivante : les méthodes et travaux s'affinent, les ponts entre promotions se renforcent. Ils se motivent entre eux pour se dépasser sans pour autant entrer dans une compétition vide de sens. »

**Léo Capou**, co-founder chez Prismatic et intervenant à e-artsup en Jeux Vidéo



## Nos alumni brillent en « Dordogne »

En juin 2023 est sorti le jeu *Dordogne*, sur lequel trois anciens étudiants d'e-artsup Bordeaux (promo 2022) ont travaillé : Alban Bodet Dejean, Martin Andries et Nathan Tandille, avec la confiance de Cédric Babouche - partner and chief content officer Umanimation, fondateur de Un je ne sais quoi, créateur du jeu. Une production unanimement reconnue pour ses qualités visuelles et narratives. Disponible sur Windows, PlayStation 5, Xbox Series et Nintendo Switch.

Vous pouvez visionner le trailer en scannant le QR code ci-dessous !



## Le pitch

Retombez en enfance en incarnant Mimi, un personnage qui explore les magnifiques paysages de la Dordogne à la rencontre de sa grand-mère.

PHOTOS: JEU DORDOGNE - FOCUS ENTERTAINMENT AND UMANIMATION, UN JE NE SAIS QUOI

## BACHELOR EN JEUX VIDÉO

### Double accréditation :

- Bac + 3  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 6

3 ans



MELANIE MO, PROMO 2025

### L'AVIS DES PROS

« Le niveau d'exigence professionnelle demandé dans le secteur du jeu vidéo ne cesse de s'accroître chaque année. e-artsup a su s'adapter à ces changements et le niveau des étudiants reflète les attentes des studios avec un degré de compétences de plus en plus élevé à chaque promotion comme en témoigne la qualité des productions réalisées pendant leur cursus. »

**Pierre-Luc Vettier**, co-founder / CEO & creative director at Zero Games Studios et responsable Formations Jeux Vidéo à e-artsup



## CONCEVOIR ET RÉALISER SON PROPRE JEU VIDÉO

« La réalisation d'un jeu entier a été le projet le plus marquant de ma 1<sup>re</sup> année. Pour la toute première fois, on était amenés à concevoir et réaliser notre propre jeu vidéo, on a pu voir les côtés funs comme les difficultés. La créativité, l'originalité, c'est important, mais il faut savoir s'organiser pour les mettre en œuvre ! Ce projet m'a vraiment beaucoup appris sur ces aspects de mes études et de ma future carrière. »

### Contenu de formation

Tout au long de la formation, les étudiants échangent chaque semaine avec des professionnels des studios de jeux vidéo lors d'ateliers et de masterclasses.

#### 1<sup>re</sup> année

**Apprentissage des fondamentaux :** game art, chara design, initiation au game design, apprentissage 3D, histoire du jeu vidéo et culture vidéoludique, prototypage et première réalisation d'un jeu vidéo.

#### 2<sup>e</sup> année

**Apprentissage des techniques avancées :** character art, level design, game design, moteur 3D temps réel, interfaces et direction artistique, game play, environment design, game concept + ateliers de production pour réalisation de jeux et game jam.

#### 3<sup>e</sup> année

- Réalisation d'un jeu complet, préproduction, production et postproduction
- Rencontre et présentation devant un jury de professionnels.



**Fanny Rivet**,  
promo 2025

## MAJEURES AU CHOIX : - CREATIVE GAMEPLAY PROGRAMMER - TECHNICAL ARTIST

### Double accréditation :

- Bac + 5  
60 crédits ECTS par an
- Titre certifié niveau 7

2 ans



CHLOÉ BEON, VIRGIL LÉCOMTE, DANIELLE MERCIER, PRIME MARTIN, BRIAN PALMA, CYNTHIA BON ET MARC LÉCOMTE

### Métiers

Game artist, game designer, level designer, technical artist, concept artist, testeur, environment designer, animateur gameplay...

### Principales structures d'accueil

Studio de jeux vidéo indépendant ou chez un éditeur renommé, au sein d'une équipe dédiée à la gamification ou en studio de production...

## TOUTES LES FACETTES D'UN JEU VIDÉO

« Je suis arrivée à e-artsup avec, comme bagage, mes connaissances et ma pratique autodidacte du dessin. J'ai pu découvrir, grâce aux intervenants, toutes les facettes de la création d'un jeu et notamment la 3D. J'ai toujours été passionnée par l'art (le character design en particulier) et les jeux vidéo (grande fan de *The Legend of Zelda*) : faire ces études a donc toujours été une évidence. e-artsup m'a aussi permis de découvrir une nouvelle passion : la modélisation et l'impression 3D de figurines ! »



**Julie Lehoucq**,  
promo 2021, game artist

### Ambitions

Devenir un professionnel autonome de niveau international. Avec des formateurs issus des plus grandes productions nationales et internationales.

### Collaborations de haut niveau

Avec le Syndicat National du Jeu Vidéo, l'Association Française du Jeu Vidéo, le Conservatoire National du Jeu Vidéo, le groupe de recherche en gamification de l'ANRT et les structures professionnelles régionales : So Games (Nouvelle-Aquitaine), Game In (Lille), Capital Games (Paris), Atlangames (Nantes), etc.

### Les entreprises auprès de l'école

Un Conseil d'Experts pour le jeu vidéo composé d'acteurs incontournables du secteur.

### Contenu de formation

- **Creative gameplay programmer :** concevoir l'expérience, documenter et apporter des solutions fonctionnelles et amusantes.
- **Technical artist :** définir les référents graphiques et visuels, articuler création personnelle et gameplay efficace.
- **Networking** avec l'industrie & **Masterclasses** internationales.
- **Dernier semestre de 5<sup>e</sup> année au choix :** stage de 4 à 6 mois ; parcours international avec un approfondissement de la formation en anglais (frais de formation complémentaires à prévoir).

# e Pédagogie



Immersion  
créative  
pour apprendre  
en faisant !



# e Intervenants

**Le corps enseignant d'e-artsup** est composé de professionnels issus de l'ensemble des métiers de la création, qui délivrent leurs cours, animent ateliers et workshops et transmettent leurs savoir-faire et savoir-être.

En tant qu'experts, **ils sensibilisent et forment aux réalités de la vie professionnelle** en transmettant les bonnes pratiques et les compétences que recherchent les recruteurs. **La pédagogie pluridisciplinaire** permet aux étudiants de maîtriser aussi bien les fondamentaux, la culture et les environnements de la création que de réaliser dès la 1<sup>re</sup> année des projets ambitieux et innovants.



« J'ai été bluffé par le niveau des dossiers présentés, les propositions réalisées par les élèves, leur degré de créativité, de pertinence et d'implication dans leur travail. De toute évidence, la sélection d'entrée et la formation sont efficaces, surtout en tenant compte du fait qu'il s'agit d'étudiants en 1<sup>re</sup> année. »

**David Mascarel**, fondateur et directeur artistique de l'agence de communication et de vidéo Talidad, membre du jury de 1<sup>re</sup> année en Direction Artistique et Motion Design



Apprendre et comprendre avec les passionnés de la création.

# 90%

de nos intervenants sont en activité : en agence, en studio de création, dans les entreprises les plus dynamiques, en production dans les grands studios de jeux vidéo et de films d'animation, ou dirigent leur propre structure.

# e Méthodes d'enseignement



L'accompagnement et l'entraide au cœur de la pédagogie.

**Vous cherchez une école qui vous propulse au cœur de la création artistique ? Mais vous voulez aussi une école qui place l'écoute, la collaboration et la bienveillance au cœur de son organisation ? Vous êtes au bon endroit !**

Nous plaçons **l'apprentissage actif, l'innovation et la bienveillance** dans chaque expérience éducative. Notre corps professoral est principalement composé de professionnels en activité. **Ces experts partagent leur passion et leur savoir-faire**, donnant ainsi une véritable compréhension des enjeux actuels des industries créatives. **Nous adoptons une approche de « pédagogie inversée » pour apprendre en faisant.** Au lieu de rester passif lors de cours magistraux, c'est l'immersion dans des projets stimulants et réalistes dès le premier jour. L'apprentissage, c'est en explorant, en expérimentant et en créant au fil du parcours. **L'échec n'est pas une sanction mais une opportunité d'apprendre.** Car les meilleurs progrès viennent souvent d'essais et d'erreurs. Nous déployons une atmosphère bienveillante pour évoluer sans crainte. Nos enseignants sont là pour soutenir, accompagner et aider. La « pédagogie par projet » est une autre caractéristique de notre enseignement. **Chaque projet est une occasion de mettre en pratique vos compétences**, d'expérimenter de nouvelles idées et de collaborer avec vos camarades. C'est motivant et cela prépare à relever les défis du monde professionnel.



« Pour moi, intervenir à e-artsup, ce n'est pas simplement donner des cours. Mais c'est avant tout proposer une expérience professionnelle et permettre aux étudiants, par l'échange, d'accéder à une culture du métier. »

**Roxan Carle,**  
intervenant à Lyon,  
animation supervisor  
Shed Inc.



« C'est enrichissant de découvrir la capacité des étudiants à rebondir sur les erreurs qu'ils font en 1<sup>re</sup> année et de voir petit à petit se construire des personnalités autant dans le style graphique que dans leur implication dans les sujets. C'est ainsi qu'ils apprennent vite. »

**Jérôme Vanpoperinghe,**  
intervenant à Lille,  
directeur artistique/  
designer graphique  
chez Advertto

# e Accompagnement



**Notre engagement : un accompagnement personnalisé et bienveillant.** Chaque étudiant a son histoire, sa culture et ses aspirations. Toutes les différences sont respectées et valorisées car elles enrichissent notre communauté et stimulent la créativité.

Le bien-être psychologique est essentiel pour réussir : nous avons **un dispositif d'accompagnement individuel** des étudiants pour garantir leur succès. Des professeurs principaux sont là pour guider et aider chacun à réaliser ses ambitions. Des points réguliers nous assurent que chaque étudiant est sur la bonne voie, que ses progrès sont en phase avec ses objectifs. **La direction pédagogique se tient à proximité, prête à aider, à écouter et à soutenir.** Nous sommes là pour les étudiants avant, pendant et après les cours pour maintenir un environnement propice à l'apprentissage et à la collaboration. Ainsi, nous restons vigilants pour nous assurer que nos étudiants se sentent bien. Si besoin, nous mettons en place des structures d'écoute et d'intervention rapide. Au-delà de la formation professionnelle, nous encourageons la croissance personnelle en promouvant une culture de respect mutuel et de solidarité. Rejoindre e-artsup, c'est intégrer une communauté qui reconnaît la valeur de la diversité et souhaite une inclusion réussie. Car l'école n'est pas seulement un lieu de formation mais aussi un lieu de vie, de croissance et de développement personnel. Chez e-artsup, **nous vous accompagnons dans votre épanouissement en tant qu'individu créatif et en tant que professionnel en devenir.**

# e Workshops

Les workshops sont des ateliers où les étudiants travaillent ensemble sur un thème.

Chacun exprime ses idées et répond aux suggestions des autres. **On y développe des compétences techniques mais aussi des « soft skills »**, comme le travail en équipe, l'écoute et la collaboration. C'est également l'occasion d'échanger avec des professionnels experts qui encadrent et conseillent.

## workshop de compétition

33 étudiants de 2<sup>e</sup> année



33 ETUDIANTS DE E-ARTSUP PARIS



CONSTANCE MINGOT

TOM DUCHET

## Exemples de créations réalisées lors des workshops en 2022-2023 :

typographies, logos et affiches ; motion design ; identité visuelle et campagnes publicitaires ; communication institutionnelle ; concept & environment art ; jeux vidéo.



CAMILLE COLE



THOMAS GARCIA



LAURINE HALBERER

# e Masterclasses

Des masterclasses avec les plus grands des industries créatives

Un expert vient partager avec les étudiants son expérience et sa maîtrise professionnelle sur un thème spécifique : une nouvelle occasion de rencontrer un professionnel et d'apprendre avec lui. Participative, la masterclass permet aux étudiants d'échanger librement.

Ils étaient à e-artsup en 2022-2023 :

**MASTERCLASS**  
— 26 sept. — 3 oct.

**Sybil COLLAS**  
Narrative Designer pour Ubisoft, Don't nod, TF1, Studio BK

e-artsup

**The Gamer's Brain**  
How Neuroscience and UX Can Improve Video Games

**MASTERCLASS**  
— 2 janvier

**Celia HODENT**  
Game UX Strategist pour Ubisoft, Epic Games & Lucas Film

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 27 février — 6 février

**Geoffroy SCHNEIDER**  
Lead Technical Artist pour Big Bad Wolf Studio, Shiro Games et Apperture

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 13 et 22 mars

**Nathan LEMAIRE**  
Senior Game Economy Designer pour Ubisoft, Far Cry New Dawn et Far Cry 5

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 14 avril — 14h30

**Jean-Philippe CARO**  
Creative Director & Game Play Director pour Ubisoft

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 17 oct. — 21 nov.

**Arnaud DAVID**  
Executive Producer pour Control, Dishonored et Dishonored 2

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 22 mars

**Jérôme COMENTALE**  
Concept Artist pour House of the Dragon, Disenchanted, The Dark Call

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 13 mars — 20 mars

**Jonathan COLIN**  
Lead Animator pour Horizon Zero Dawn, Godfall, Counterplay Games et Guerrilla

e-artsup

**MASTERCLASS**  
— 29 mars — 17h20

**Michel BOUVET**  
Affichiste, Graphiste, Commissaire d'exposition, Membre de l'AGI

e-artsup

# e Grands projets

# e Synergies



Camille Prieux et Clothilde Valantin sur leur stand lors de l'exposition des Grands Projets 2023.

## L'accomplissement ultime : votre projet de fin d'études.

Imaginez un sujet qui vous passionne et qui démontre vos talents et votre vision créative.

C'est ce que vous vivrez avec ce projet. Une aventure où travail rime avec plaisir, découverte et épanouissement ! **Vos réalisations seront présentées au public et à des professionnels lors de journées inoubliables** - véritables passerelles vers le monde professionnel. **Et l'aventure ne s'arrête pas là !** Vous avez la possibilité de faire de votre projet une réalité grâce à notre accompagnement. Imaginez votre idée prendre vie et se transformer en une entreprise prospère ! À e-artsup, votre avenir créatif ne connaît aucune limite.



Retrouvez sur notre chaîne YouTube la rétrospective des Grands Projets 2023, le making-of mais aussi le regard que les étudiants portent sur leurs cinq années passées à e-artsup et la vision des professionnels.



« Avec mon amie Clothilde Valantin, nous avons réfléchi sur le sujet de la confiance et de l'estime de soi, puis développé toute une solution stratégique et graphique pour répondre à différents problèmes liés à ces enjeux psychologiques. Nous avons rencontré de nombreux professionnels qui nous ont encouragés, ce qui nous a donné encore plus confiance en nous, et nous avons remporté le Premier Prix en Direction Artistique pour notre grand projet ! »

**Camille Prieux**, promo 2023, directrice artistique junior en alternance chez Shortlinks

## Les vertus de la transversalité ne sont plus à démontrer. Les campus urbains IONIS, regroupant Epitech, l'ISEG et e-artsup, développent de nombreuses synergies : projets communs, conférences ou créations d'entreprises.

**La synergie, c'est :** une façon de travailler avec d'autres spécialités pendant ses études ; un réseau d'étudiants et d'anciens de dizaines de milliers de personnes ; la possibilité de créer des projets qui nécessitent des ressources diverses (création, marketing, tech, digital, gaming, financement, droit, etc.).



« Nous sommes ravis d'avoir accompagné la Project Week 2023. Les étudiants ont fait preuve d'une grande créativité et inventivité en un temps record ! Le jury les remercie sincèrement pour leurs propositions

inspirantes et qui portent un regard pertinent sur la ville de demain... »

**Albert Asséraf**, directeur général Communication et Nouveaux Usages de JCDecaux

## DEUX EXEMPLES DE CHALLENGES INTERÉCOLES AXÉS SUR L'INNOVATION

### Semaine de l'innovation

Le principe : des équipes associant les étudiants d'e-artsup, de l'ISEG et d'Epitech ont une semaine pour répondre au brief d'une entreprise partenaire. Les étudiants, qui ont tous des compétences et des connaissances différentes mais complémentaires, travaillent ensemble : les étudiants d'Epitech étudient les aspects de faisabilité technique et digitale, ceux d'e-artsup vont imaginer l'identité visuelle et l'expérience utilisateurs, pendant que ceux de l'ISEG s'affaireront à concevoir le marketing mix et le plan de lancement.

### Project Week

Depuis neuf ans, la Project Week rassemble chaque année plus de 1000 étudiants de tous les campus IONIS en France : les étudiants relèvent le défi proposé par une entreprise reconnue. L'objectif est de réfléchir ensemble à des solutions d'avenir avec les méthodes du design thinking : faisabilité (technique), viabilité (marketing) et désirabilité (design). Après Sony Music, France TV, Nike, Mugler et Meetic, c'est JCDecaux qui nous a fait l'honneur d'être le partenaire en 2023 sur le thème « Améliorer la vie en ville durablement ».

# e Parcours internationaux



## Campus IONIS à l'international

Allemagne (Berlin) ; Espagne (Barcelone) ; Belgique (Bruxelles) ; Suisse (Genève)

## Universités partenaires \*

- Grande-Bretagne
  - Londres : University of the Arts (UAL)
  - Londres : London College of Contemporary Arts (LCCA)
- Irlande
  - Dublin : Dublin Business School (DBS)
- États-Unis
  - Los Angeles : University of California, Los Angeles (UCLA)
  - New York : Pratt Institute
  - Orlando : University of Central Florida (UCF)
- Canada
  - Toronto : George Brown College
  - Montréal ou Vancouver : LaSalle College
- Italie
  - Milan : Nuova Accademia delle Belle Arti (NABA)
- Singapour
  - Beacon International College
- Corée du Sud
  - Pohang : Pohang University of Science and Technology (Postech)

## Un semestre à l'international ?

Nous le proposons à chacun car pour prendre toute sa place dans le monde professionnel il est nécessaire de savoir s'exprimer facilement en anglais. Pour cela, rien de mieux que l'immersion. Une expérience riche dans un parcours créatif d'aujourd'hui durant lequel se mêlent création, réflexion, maîtrise de la langue anglaise et bien sûr rencontres et échanges inoubliables. Les cours peuvent se dérouler à Berlin, Barcelone, New York, Vancouver, Londres ou à Pohang en Corée... Ce sont des villes étudiantes dynamiques où les domaines professionnels de la création numérique sont bien présents. Le semestre est composé de 12 semaines de cours, abordant les fondamentaux de la langue anglaise, et de modules sélectionnés par e-artsup pour poursuivre la pratique de la création. En anglais bien sûr ! Des frais complémentaires sont appliqués dans le cadre de ce parcours, les montants varient selon la destination.



« Barcelone m'a permis de m'épanouir dans différents projets créatifs. Nous avons été initiés à de nouvelles pratiques comme le graffiti, découvert des logiciels et travaillé avec de nouvelles personnes et de nouveaux intervenants. Et en anglais ! Barcelone est une ville magnifique, une mine d'or pour les étudiants en art ! Il y a des galeries partout, de nombreux musées et bien sûr l'architecture de Gaudi à découvrir. »

**Lolita Bert,**  
promo 2025



« On sort de notre zone de confort et on élargit notre vision du monde ! Le parcours permet d'étudier le design graphique avec des cours différents et des projets graphiques en rapport avec la ville, Barcelone. C'est aussi l'occasion de perfectionner l'anglais ce qui est un atout majeur. Il y a de nombreux avantages à choisir le parcours international, c'est une expérience que je souhaite à tout le monde de vivre ! »

**Lisa Urbanski,**  
promo 2025



« J'ai choisi le parcours international en Corée du Sud car je n'ai jamais eu l'occasion de voyager loin avec ma famille, et cela faisait un moment que je souhaitais partir pour expérimenter une culture complètement différente de celle à laquelle je suis habitué. Trois mots pour définir cette expérience : culture, découvertes et rencontres. »

**Alexandre Scala,**  
promo 2025



« Je souhaitais pratiquer l'anglais en découvrant un nouveau pays qui m'attirait : le Canada. Les cours d'anglais étaient répartis en différentes classes selon le niveau de chacun. Nous étions tous de nationalités différentes et on ne parlait qu'anglais au sein de l'école. De plus, l'école proposait des cours dans le domaine artistique. »

**Oriane Mailfert,**  
promo 2025



« Mon meilleur souvenir au sein d'e-artsup est mon voyage à Berlin. J'ai pu découvrir un nouveau pays, perfectionner mon anglais, découvrir une nouvelle culture du design et faire de nouvelles rencontres. »

**Océane Veron,**  
promo 2025

*\* Un minimum de quinze inscrits est requis pour ouvrir les destinations internationales. La liste des établissements partenaires est susceptible de changer.*

# e Collaborations et insertion professionnelle



Nos étudiants  
sont reconnus parmi  
les meilleurs créatifs  
et récompensés  
par les professionnels.  
**Quelques exemples !**



# e Prix et nominations



## DIRECTION ARTISTIQUE

### CLASSEMENT MONDIAL THE ROOKIES

1<sup>RE</sup> ÉCOLE FRANÇAISE ET EUROPÉENNE DE GRAPHISME ANIMÉ/MOTION DESIGN au classement international « Best School in the World 2023 ».

### CLUB DES DIRECTEURS ARTISTIQUES

**PRIX ARGENT :** *Human*, par Tom Marchand, Bastien Carmona, Andréa Harcourt, Guillaume Philly, promo 2023.  
**PRIX BRONZE :** *Des moments pour écouter*, par Pauline Copy et Mathilde Monchaux, promo 2023.  
**PRIX BRONZE :** *Les Suiveurs*, par Anthony De Sousa, Agnès Cartron, Antoine Coppel, Claire Darfeuille, Lila Duquet, Alexandra Darquin, promo 2021.

### LES ÉCLAIRS CRÉATIFS

**GRAND PRIX BRANDING :** *Les Solidays*, par Rachel Revel, promo 2024.  
**GRAND PRIX ONG :** *Mayday in China*, par Pierre Freund et Tom Marchand, promo 2022 et 2024.  
**GRAND PRIX ENTERTAINMENT :** *Le Meilleur Narrateur*, par Salem Chougar, Valentine Schmitt et Evan Taragon, promo 2023.

## MILLE PITCH AWARDS & CO

### Pour Médecins du Monde (2023)

**PRIX DE LA CAMPAGNE DIGITALE :**  
**On plaide coupable**, par Pauline Copy, Mathilde Monchaux et Tristan Juhé, promo 2023.  
**SHORTLIST :** *Le Pire Moment*, par Salem Chougar, Valentine Schmitt, Evan Taragon, promo 2023 ; *Rayon XR*, par Emre Kuzu, Camille Scaccia, Louis Goeman, promo 2024.

### Pour la Croix-Rouge (2022)

**GRAND PRIX AFFICHAGE :** *Chaud pour*, par Valentine Schmitt, Evan Taragon, Salem Chougar, promo 2023  
**PRIX DES INTERNAUTES :** *Y'a plus qu'a*, par Camille Prioux, Camille Mazo, Valentin Geoffroy, Emma Veillard, promo 2023.  
**PRIX DU PUBLIC :** *On a tous quelque chose à apporter*, par Andrea Harcourt, Guillaume Philly, Louise Gautier, Bastien Carmona, promo 2023.

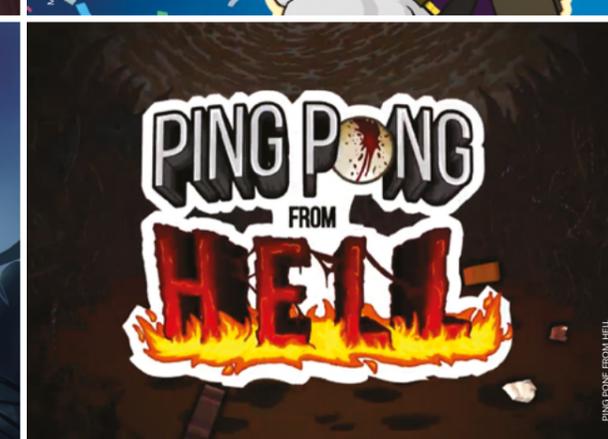
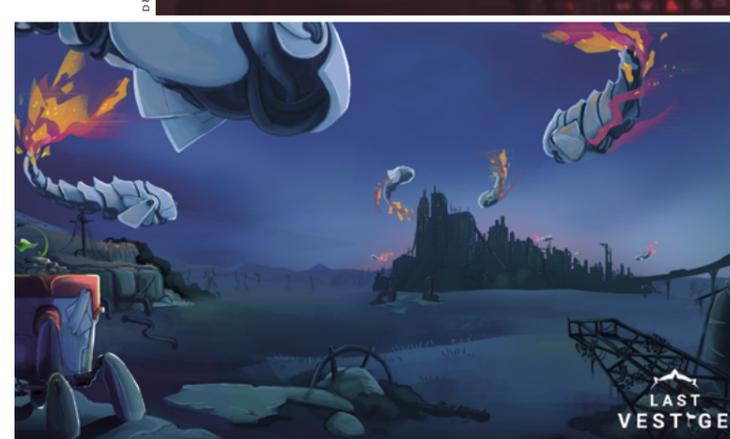
### Pour la Fondation Abbé Pierre (2021)

**SHORTLIST :** *Le Catalogue des mal-logés*, par Angèle Carbon, Clémence Deloof, promo 2022 ; *Ce n'est pas le masque*, par Mehdi Abdelaziz, Chloé Bruneau, Léa Medioni, Léa Mosimann, promo 2022 ; *Immoral*, par Quentin Couvreur, Quentin Delcourt, Guillaume Jandos, promo 2022.

# e Prix et nominations



PHOTOS : DR



## CINÉMA D'ANIMATION

**Show Devant !**, par Léa Canno, Erwann Richard, Camille Lenormand, Judikaëlle Suire, Zélia Barreteau et Hugo Montmarché, promo 2022.

### SÉLECTIONS

- Les Oscars, catégorie Student Academy Awards (USA)
- Student World Impact Film Festival (USA)
- Festival del cinema di Cefalù (Italie)
- Festival Cartoon Club de Rimini (Italie)
- ANMTN! Online Animation Awards (en ligne)
- Festival international du court-métrage Flicks (France)
- Festival Montre ton court ! (France).

**Gaze**, par Emma Kelaleche, Janice Perreux, Alban Moura et Louis Mustiere, promo 2023.

### SÉLECTIONS

- Les Oscars, catégorie Student Academy Awards (USA)
- Student World Impact Film Festival (USA)
- Festival del cinema di Cefalù (Italie)
- World Festival of Animated Film Varna (Bulgarie).

**Chicane**, par Capucine Voisembert, Enola Rivière, Lara Delcroix, Cassandra Alves d'Almada, Loïck Frézouls, Jérémy Mei et Tom Salvan, promo 2022.

### SÉLECTIONS

- Student World Impact Film Festival (USA) – avec mention honorable du jury
- Festival del cinema di Cefalù (Italie).

**Life is Beautiful**, par Audouard Millet, Maxime Marszal et Jonathan Ceaglio, promo 2022.

### SÉLECTIONS

- Student World Impact Film Festival (USA)
- Festival del cinema di Cefalù (Italie).

**Under Control**, par Adrien Segura, Flavie Aubert, Joseph-Samuel Vermorel, Feyaz Ozkaya, Brice Obozil-Gache et Gabin Rogel, promo 2022.

### SÉLECTIONS

- Student World Impact Film Festival (USA)
- Festival Cartoon Club de Rimini (Italie)
- Festival del cinema di Cefalù (Italie)
- Festival Chaniartoon, International Comic & Animation Festival (Grèce)
- Mequinenza International Film Festival (Espagne)
- Sedicicorto Forli International Film Festival (Italie).

**Turb'old**, par Emma Justis, Roxanne Delerce, Floris Eyssautier et Juliette Bellacicco, promo 2022.

### SÉLECTIONS

- Student World Impact Film Festival (USA)
- Festival del cinema di Cefalù (Italie).

**The Fisherman**, par François Balanant, promo 2021

### 12 PRIX, dont :

- Best Students au Short Film Festival,
- Prix du meilleur court-métrage au Festival international du film d'animation à Metz.

**Lingering Paint**, par Laure Coissac, Sorya Mousar, Sarah Marques De Sousa, Pierre-Damien André, promo 2022

- Best Animation, Cannes Film Awards (France).

**OH DEER !**, par Triuyen Tang, Romain Guiton, Thibault Widehem et Pauline Duthoit, promo 2020.

### SELECTION :

Vancouver Independent Film Festival.

## JEUX VIDÉO

### GAMES MADE IN FRANCE

Les meilleures productions de jeux en France, ouvert à tous les professionnels :

**Hexabilis**, par Hugo Sinet, Christophe Tran, Jonathan Desjardins et Alexandre Montel, promo 2022.

**Last Vestige**, par Oriane Braun, Laura Klein, Marie Klein-North, Marion Kopf, André Le Gall, Joshua Morasso et Florian Pioche, promo 2022.

**Out in Space**, par Valentin Bideault, Bastien Fontaine, Valentin Hernandez et Léo Toulisse, promo 2022.

**Moon Wool**, par Owen Mandervelde, Pierre Bigaud, Eliot Hauton, Morgane Moenner, Nicolas Lagree et Yann Bernard, promo 2020.

### HITS PLAYTIMES

Concours de jeux vidéo ouvert aux étudiants :

**Prix du Gameplay :**  
**D85**, par Mélanie Pompon, Simon Brioul, Alexandre Huyghe et Joris Mazelle, promo 2017.

**Prix de la Communauté :**  
**Ping Pong From Hell**, par Aurore Golvec, Laura Mayaudon, Edouard Clerc, Jeremy Fontanari, Valentin Poinot et Axel Usureau, promo 2017.

**Prix Mention spéciale du Jury :**  
**The Alpinist**, par Ludovic Fenouil, Romain Gourves, Maliga Grandperrin, Lorrène Martin, Florence Pitot et William Roth, promo 2017.



De gauche à droite :  
Pauline Copy, Mathilde Monchaux  
et Tristan Juhé, promo 2023.

**Faire le buzz pour la bonne cause.** Une équipe de 3 étudiants en 5<sup>e</sup> année de Direction Artistique a remporté le Prix du Digital pour leur campagne « On plaide coupable » lors des Mille Pitch Awards 2023.

« Nous avons accès à beaucoup d'informations que l'on partage sans nécessairement prendre le temps de les lire ! On réagit souvent à chaud, alors qu'on ne devrait pas. D'où l'idée d'utiliser un titre provocateur pour susciter beaucoup de réactions et d'engagement, tout en dénonçant les mauvaises habitudes des internautes. »

**Mathilde Monchaux**, assistante directeur artistique en alternance chez Matter, et **Pauline Copy**, junior brand designer en alternance au sein de PayFit France

« Il y avait des projets très impressionnants portés par des gens qui, comme nous, se sont acharnés sur le travail réalisé ! Avoir réussi ce challenge nous donne confiance. Un concours national, ça n'est pas rien ! C'est une expérience dont nous sommes sortis grandis et qui nous a appris à nous surpasser ! »

**Tristan Juhé**, directeur artistique freelance et assistant directeur artistique en alternance au sein d'Entrecom

« *On plaide coupable* a séduit Médecins du Monde avec son brief demandant de rendre visibles la toxicité des environnements de vie et de travail, les incidences de ces environnements nocifs sur la santé et l'exclusion des plus fragiles des systèmes de soin. J'ai été surpris par l'ingéniosité de ce concept, preuve qu'une campagne n'a pas besoin de grands moyens, juste d'une bonne idée. Un simple tweet peut faire autant de bruit qu'une campagne publicitaire. »

**Jean-Baptiste Matray**, directeur de la communication et du développement de Médecins du Monde

« Cette campagne a utilisé le principe de la fausse piste, de la provocation, pour interpeller et faire parler. En jouant sur de simples tweets aux messages ambigus, les créatifs comptent provoquer le débat à travers une opération virale. Une bonne idée. »

**Olivier Altmann**, co-founder d'Altmann+Pacreau, présidait le jury des Mille Pitch Awards & Co 2023.



**Les gagnants en vidéo !**



Xavier Urity, intervenant multiprimé.

## Une pédagogie efficace menée par un ancien de l'école

**Xavier incarne une pédagogie efficace.** Sous son impulsion, les étudiants ont participé à des concours dont les campagnes ont remporté pas moins de quarante récompenses et reconnaissances prestigieuses en quatre ans. Au cœur de la pédagogie de l'école, les concours occupent une place centrale. En encourageant la participation à des compétitions prestigieuses, telles que **Mille Pitch Awards & Co** ou encore **Le Club des Directeurs Artistiques**, on favorise un environnement d'apprentissage dynamique. Ces concours stimulent la créativité des étudiants, les incitant à repousser les limites de leur imagination et à créer des projets innovants. Les concours offrent également une opportunité inestimable aux étudiants de se confronter au monde professionnel, d'acquérir de l'expérience et de gagner en visibilité auprès d'experts du domaine.

### Les reconnaissances remportées par Xavier Urity ces dernières années :

- 2023 : Top 100 Creative Leader of the Year \*
- 2022 : Creative Teacher of the Year\*
- 2022 : Top 100 Creative Leader of the Year\*
- 2021 : Top 100 Creative Leader of the Year\*
- 2021 : Most Awarded Independent Creative under 30
- 2021 : Great Ads for Good - Shortlist
- 2021 : Care Awards - Shortlist
- 2018 : Talent Awards, Aquent
- 2018 : Mention honorable pour l'innovation sociale - UCPH

\*Creativepool

« Je venais tout juste de remporter les Talent Awards de 2018 et le directeur de l'école, Nicolas Becqueret, m'a convié à participer à une table ronde lors d'une journée porte ouverte de l'école. À cette occasion, Raphaël Thomas, directeur pédagogique du Mastère, m'a proposé d'animer quelques ateliers de création publicitaire. Les étudiants en ont demandé plus, et je suis devenu le référent de l'enseignement publicitaire. »

**Xavier Urity** a obtenu son Mastère 2 de Direction Artistique en 2014. Depuis 2019, il est enseignant en création publicitaire à l'école e-artsup.

# Partenaires



## NOTRE COMITÉ D'EXPERTS Des experts au service de la pédagogie

### DIRECTION ARTISTIQUE

**LAURENT ALLIAS** PRÉSIDENT DE L'AGENCE JOSIANE FRANCE / **NICOLAS BORDAS** VICE PRÉSIDENT INTERNATIONAL TBWA WORDWILDE / **MARIE-PIERRE BORDET** PRÉSIDENTE - FONDATRICE DE ARGUENDO / **BENOIT DROUILLAT** PRÉSIDENT DE L'ASSOCIATION DES DESIGNERS INTERACTIFS / **MARC DRILLECH** AUTEUR / **PASCAL GRÉGOIRE** FONDATEUR DE L'AGENCE LA CHOSE / **PASCAL NESSIM** COPRÉSIDENT DE MARCEL

### CINÉMA D'ANIMATION

**JEAN-FRANÇOIS TOSTI** CO-FOUNDER DE TAT PRODUCTIONS / **RON DYENS** FONDATEUR DE SACREBLEU PRODUCTIONS / **SANDRINE ARNAULT** PRODUCTRICE CHEZ 2 MINUTES / **MARC DHRAMI** DIRECTEUR DE LA DISTRIBUTION INTERNATIONALE DE NORMAAL ANIMATION

### JEUX VIDÉO

**ERWANN LE BRETON** CEO AND CO-FOUNDER DE HAWKSWELL / **PIERRE-LUC VETTIER** CO-FOUNDER DE ZERO GAMES STUDIOS / **CÉDRIC BABOUCHE** PARTNER AND CHIEF CONTENT OFFICER DE UMANIMATION, FOUNDER DE UN JE NE SAIS QUOI / **JÉRÔME BANAL** CTO DE DONTNOD ENTERTAINMENT / **GREGORY CHAMPOUX** FOUNDER & CREATIVE DIRECTOR DE LITTLEFIELD STUDIO

### PROJETS ET JURYS

Les professionnels des agences et des entreprises  
au cœur de la pédagogie

### AGENCES

**17-MARS** / **4UATRE** / **ADVENCE** / **AGENCE VENISE** / **ALTAVIA** / **SO BANG** / **BEDANDY** / **BLACK MEAL** / **CARRÉ NOIR** / **CREPUSCULE** / **DDB PARIS** / **FIXSTUDIO** / **FRED ET FARID PARIS** / **GORILLE** / **HAVAS PARIS** / **HELMUT AGENCY** / **LANDOR & FITCH** / **LES BONS FAISEURS** / **LOGIC DESIGN** / **LONSDALE** / **MALHERBE PARIS** / **MARCEL WORLDWIDE** / **MARKET VALUE** / **MATHEMATIC** / **MULLENLOWE** / **PARALLEL STUDIO** / **PIXELIS** / **PRODIGIOUS** / **PROXIMITY PARIS** / **PUBLICIS LUXE** / **PUBLICIS SAPIENT** / **PULP** / **RAZORFISH** / **ROSA PARIS** / **SERVAIRE & CO** / **SUPERBIEN** / **TEAM-CRÉATIF** / **W**

### ENTREPRISES

**ARIANE GROUP** / **AXA PARTNERS** / **BNP PARIBAS** / **CASTORAMA** / **CHRISTIAN DIOR COUTURE** / **CROIX-ROUGE FRANÇAISE** / **DECATHLON FRANCE** / **EUROSPORT** / **FREE** / **GALERIES LAFAYETTE** / **HACHETTE LIVRE** / **INTERSPORT** / **JCDECAUX** / **KONBINI** / **LE BON MARCHÉ** / **LECLERC** / **LEROY MERLIN** / **L'ORÉAL** / **LOUIS VUITTON** / **MAIF** / **MEETIC** / **MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES** / **MUGLER** / **MUSÉE DU LOUVRE** / **CYANIDE** / **DONTNOD** / **ELECTRONIC ARTS** / **UBISOFT** / **ANKAMA** / **BACKLIGHT** / **GAME ATELIER** / **GAMINHO** / **LABELLE GAMES** / **PRETTY SIMPLE** / **ZERO GAMES STUDIO** / **ARPENTOR STUDIO** / **LITTLEFIELD** / **MADBOX** / **SOCLE** / **THE SANDBOX** / **WAKOFACTORY** / **XENO BITS** / **LOLTAP** / **NOVELAB** / **STREUM ON STUDIO** / **THE CRAFTERS** / **FORTICHE** / **ILLUMINATION** / **MIKROS** / **MARVEL COMICS** / **SUPERPROD** / **NATURE ET DÉCOUVERTES** / **NIKE** / **OXBOW** / **SANDRO** / **SANOFI AVENTIS** / **SEPHORA** / **SNCF** / **SOCIÉTÉ GÉNÉRALE** / **STADE DE FRANCE** / **STATION F** / **THALES** / **VENTE-PRIVÉE.COM** / **VILLE DE BORDEAUX**

# e Collaborations remarquables

## Japan Touch 2023

Camélia Mabrouk, Violette Gruillot, Paul Roquis et Mahmoud Lahkal, étudiants de 2<sup>e</sup> année à e-artsup Lyon, ont réalisé le teaser de la Japan Touch. Ils y étaient présents avec leurs camarades et ont fait tester aux visiteurs trois jeux vidéo en cours de création : *Inconvenience Store*, *Burning Squad* et *Aniball*.



Voir le rendu en motion !

PRÉPARATION DU MOTION PAR LES ÉTUDIANTS !



## BackLight

BackLight est un studio de production XR parisien, multi-primé, fondé en 2008. Pionnier en production en réalité augmentée (2010) et virtuelle (2014) pour les marques, le divertissement et la culture, BackLight propose des concepts créatifs innovants doublés de défis technologiques.

« La transmission est importante et stratégique. Les nouvelles écritures immersives – notre marché – ont moins de dix ans ! Tout est inventé dans les studios aujourd'hui, au contraire de marchés plus mûrs comme le cinéma ou le jeu vidéo. Le savoir est donc concentré chez les "faiseurs". Travailler avec e-artsup sur la définition d'un cadre de formation est majeur et un réel investissement pour l'avenir de la VR en France et l'insertion des étudiants. »

**Frédéric Lecompte et Jonathan Tamène,**  
co-founders de BackLight



## 4<sup>e</sup> colloque du Conservatoire National du Jeu Vidéo : « Écrire dans les jeux vidéo. Écrire sur les jeux vidéo », 17 décembre 2022

Après la Bibliothèque Nationale de France et la Cité des Sciences et de l'Industrie, c'est e-artsup que le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV) a choisi pour son colloque sur la thématique « Écrire dans les jeux vidéo. Écrire sur les jeux vidéo ». Bertrand Brocard, président du CNJV, a réuni les figures emblématiques du jeu vidéo en France pour partager expérience, recherches et connaissances à travers de multiples interventions et tables rondes auxquelles les étudiants étaient conviés.

« Une belle journée riche en échanges et rencontres. Nous remercions e-artsup pour son accueil et tous les participants, intervenants et partenaires qui ont permis le succès de cette 4<sup>e</sup> édition ! »

**Bertrand Brocard,**  
président du CNJV

## In design we trust.

### In design we trust avec l'ADC, Association Design Conseil

Ce grand événement rassemble plus de 350 professionnels, c'est le rendez-vous annuel 100 % créatif. Il donne la parole aux directeurs artistiques des agences et met en avant leurs coups de cœur. L'ADC facilite les échanges pour réfléchir sur les grands sujets comme la RSE, le droit du travail, la digitalisation, etc. Une commission « Écoles & Talents » fait connaître aux étudiants le monde des agences avec un message central : il y a du travail pour les talents créatifs !



« Cette expérience est émouvante. Je réalise l'ensemble du travail accompli menant à ce jour J : la préparation, l'exercice du pitch, les rencontres faites, les applaudissements, les retours, la superbe ambiance. Quelle incroyable opportunité de se prêter au même exercice que ces professionnels ! »

**Virginie Cai\***,  
en 5<sup>e</sup> année de DA,  
promo 2023 et designer graphique et designer d'expérience à Choregraphy - We Design Experience

\*Virginie a participé à In design we trust avec Camille Prioux, en 5<sup>e</sup> année de DA, promo 2023.



« Depuis 2018, les étudiants travaillent à la création de concepts visuels pour mettre en valeur notre exposition aux Lions de Cannes (expo physique et stratégie digitale). La qualité créative est, chaque année, à la hauteur de l'enjeu. Ce partenariat a permis à ACT Responsible de grandir et de s'imposer comme le point de rencontre international de la communication responsable. Longue vie à notre collaboration ! »

**Isa Kurata,** cofondatrice d'ACT Responsible

CRÉATION GRAPHIQUE DE L'EXPO 2023 PAR LES ÉTUDIANTS REDWAN CAVAILLON ET THÉO MOUGEOLLE, PROMO 2023.



## ACT Responsible

Cette association, reconnue et animée par les professionnels, valorise les meilleures campagnes sociales et environnementales à travers des partenariats dans les domaines de la publicité, des médias, de l'éducation, du non-lucratif et des communautés institutionnelles du monde entier.



« Il est toujours important de travailler pour des clients dont les idées et les valeurs sont proches des nôtres, notamment celles liées à la santé et l'écologie. »

**Yohan Affonço,**  
promo 2025

## Solidays

Chaque année, les étudiants proposent des créations originales pour les goodies de Solidays. Cette année, deux visuels ont été déployés sur les tee-shirts : il s'agit des créations de Alyssia Lemoine-Weber et de Yohan Affonço.



8

# e Insertion professionnelle

Une forte proximité avec le monde professionnel



« Depuis 2006, nous avons l'occasion de collaborer avec e-artsup pour notre événement "Hibster" : un sprint de créativité de 48 heures autour de projets d'innovations sur la santé, l'alimentation, le sport... Les étudiants sont créatifs, innovants et curieux de découvrir de nouveaux secteurs. »

**Élise Denis,**  
responsable Animation  
chez Eurasanté



« J'enseigne le motion design en formant aux logiciels et à la réalité des métiers. J'apprécie la pédagogie d'e-artsup car elle est professionnalisante. Nous formons selon les critères du marché du travail, dans une vraie réalité d'emploi. »

**Thibault Diguet,**  
motion designer

92 %  
des diplômés  
sont embauchés  
immédiatement

100 %  
des diplômés  
travaillent dans  
la création



## LES STAGES ET L'ALTERNANCE PERMETTENT UN APPRENTISSAGE SUR LE TERRAIN

Les étudiants d'e-artsup sont très demandés par les entreprises : des centaines d'offres de stages sont proposées chaque année. À partir de la 4<sup>e</sup> année, la poursuite des études en rythme alterné favorise l'insertion professionnelle (CDD, freelance, alternance, apprentissage...).



8 %  
ont fondé  
leur entreprise  
dans la création  
et le digital  
(agences, start-up)

25 %  
sont  
indépendants,  
freelance

62 %  
sont  
en CDI

5 %  
sont  
en CDD

74 %  
ont trouvé  
leur emploi via le  
réseau de l'école  
(rencontres  
professionnelles  
+ stages)

100 %  
ont déjà travaillé  
dans la création  
avant la fin  
de leurs études



**Sophie Petit,** promo 2021,  
directrice artistique branding  
360° chez Studio Nanou

« e-artsup a été un tremplin pour moi, car c'est la première fois que j'étudiais des matières qui me passionnent. Cela m'a permis de me surpasser et surtout de m'entourer de personnes

bienveillantes qui sont encore à mes côtés aujourd'hui. Le lancement dans la vie active n'a pas été difficile et ne m'a pas fait peur car j'y avais été bien préparée par mon alternance, mais aussi par les intervenants. »



## Progression salariale\*

32 700 €  
1 an  
après le diplôme

36 600 €  
2 à 3 ans  
après le diplôme

41 500 €  
5 à 6 ans  
après le diplôme

\* Enquête suivie des anciens diplômés Bac + 5 des promotions 2017 à 2022.



ILS  
RECRUTENT  
NOS  
ÉTUDIANTS

## 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** / ACCOR / **NIKE** / FERRERO-KINDER / **DEEZER** / ORANGE / **ROCKET INTERNET** / THOMSON REUTERS FOUNDATION / **WALT DISNEY IMAGINEERING** / PROXIMUS / **JCDECAUX** / CPM FRANCE / **L'ORÉAL** / SANDRO / **DATA SOLUCE** / JAEGER-LECOULTRE / **WELCOME TO THE JUNGLE** / BPCE / **BNP PARIBAS** / BAZARCHIC / **SEPHORA** / VANESSA BRUNO / **FRANCE CONNECT** / L'OCCITANE EN PROVENCE / **MANPOWER** / ACADOMIA / **MAIF** / LA REDOUTE / **STARBUCK** / FDJ / **DÉCATHLON** / GO / **NATHAN** / PARAMOUNT / **FREE** / DELSEY / **BEATS** / BIOTHERM / **SALOMON** / SONY / **AXA** / MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE / **MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE** / SHOWROOM PRIVÉ / **STELLANTIS** / BURBERRY / **L214** / LEROY MERLIN / **STADE DE FRANCE** / BALZAC / **BAYARD** / LECLERC / **UBISOFT** / ETC.

## GRANDES AGENCES

**BETC** / VIRGINACTIVE / **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** / **SAATCHI** / DAGOBERT / **PROXIMITY PARIS** / MILLS NOIRNOISETTE / **GRAPHÉINE** / AGENCE BASTILLE / **ROSA STUDIO** / AUSTRALIE RAOZRFISH / **DDB** / ETC.

## STUDIOS DE CRÉATION

**DCMOTION** / MIKROS IMAGE / **BLACKMEAL** / 2FACTORY **YODOG** / BEENOX - ACTIVISION BLIZZARD / **SERIOUS FACTORY** / GAMELOFT / **YELLOW AND CO** / 555LAB / **BIG COMPANY** / FROZEN QUID / **ENODO GAMES** / WAKO FACTORY / **VOODOO.IO** / PRODWARE / **DIGIPROD** / ANKAMA / **FOCUS ENTERTAINMENT** / ETC.

## CABINETS DE CONSEIL ET DE DESIGN

UXREPUBLIC / **ALTRAN** / CAPGEMINI / **AXANCE** / BLACKFOOT / **FROG** / DAVIDSON CONSULTING / **ETC.**

## MÉDIAS

**TF1** / CANAL+ / **BFM** / LE MONDE / **LIBÉRATION** / LE FIGARO / **ÉDITIONS FIRST** / WARNER / **LUXURY DESIGN** / MELTY / **CPM FRANCE** / TOPITO / **NETFLIX** / BRUT / **OUEST-FRANCE** / KONBINI / **EUROSPORT** / RADIO FRANCE / **FRANCE TÉLÉVISIONS** / M6 / **ETC.**

# e Vie étudiante



**Se rencontrer  
Partager**



**S'ouvrir  
aux autres**



**S'amuser  
S'épanouir**



PHOTOS : DR



L'école se vit plus fort au quotidien.



Partager et collaborer pour progresser.

## BDE

Les **Bureaux des étudiants** animent la vie de l'école en proposant de nombreuses activités culturelles, festives, caritatives ou encore créatives, bien sûr !

## Activités de la vie d'école

**Vivez un grand nombre d'activités** pour vous épanouir et faire éclore vos talents : faire de la photo, réaliser des interviews, streamer sur Twitch, participer à des compétitions d'e-sport, organiser et prendre part à des débats, échanger avec des lycéens...

## Relations avec les alumni/anciens

La plateforme Web Datalumni-e-artsup connecte le réseau des anciens et des étudiants actuels des 10 campus e-artsup. **Pour y trouver des mentors, mais aussi des amis, des anciens, insérés dans tous les secteurs d'activité qui vous plaisent...** Bienvenue dans votre réseau.

## Game Jams

Rendez-vous incontournables du jeu vidéo, **plusieurs Game Jams sont organisées chaque année** avec des événements mondiaux comme la **Global Game Jam** ou la **GMTK Game Jam**, ou en partenariat avec une association comme la Gamer's Legacy et son marathon « Graine de gamer ». Pour concevoir, coder, publier un jeu et se faire connaître.

## Retour sur la GMTK Game Jam du 7 ou 9 juillet 2023

**Le pitch :** « Assumons une position dans laquelle nous n'avons pas l'habitude de jouer. Alors peut-être que c'est *Tetris* - mais au lieu de déplacer les blocs, vous déplacez tout le niveau. C'est peut-être *Pong* - mais vous jouez le ballon. Ou *Angry Birds* - mais vous devez construire les maisons des cochons. Vous pouvez interpréter ce thème comme bon vous semble. Comment pouvez-vous explorer autrement le concept d'inversion des rôles ? Soyez créatif, sortez des sentiers battus et surprenez-nous. »



Tester pour mieux se connaître.



« J'aime beaucoup communiquer ma passion créative sur les salons étudiants et en Journées portes ouvertes :) Il y a une superbe ambiance et l'on rencontre des passionnés comme nous. »

**Léopoldine Gouley,**  
promo 2027



« Mon meilleur souvenir en 1<sup>re</sup> année au sein d'e-artsup a été l'hackaton en début d'année. Nous devions réaliser un concept de bibliothèque du futur en moins de 72 heures et le présenter aux professionnels travaillant à la Bibliothèque de Nice. Il y avait des entrepreneurs pour nous guider dans notre projet. C'était concret ! »

**Andréas Antonini,**  
promo 2025



« Je suis particulièrement friand de l'opportunité que nous avons, en tant qu'étudiants, de parler et de partager en permanence avec différentes personnes du monde de la création. »

**Maxence Ménissier,**  
promo 2026



« Je fais partie de l'équipe animation pour les JPO et je suis président du BDE de e-artsup Lille. J'organise des événements avec mon équipe pour apporter de la vie dans l'école : je suis proche des étudiants et de l'administration, et j'ai passé beaucoup de très bons moments avec tout le monde. J'ai plein de souvenirs avec chacun ! »

**Paul Préaux,** promo 2026



« Je garde un très bon souvenir de mon arrivée dans l'école, la gentillesse des personnes qui nous ont accueillis et la bienveillance des intervenants. »

**Quentin Ciapa-Antonelli,** promo 2026



**Testez 4 jeux créés par des étudiants d'e-artsup lors de la GMTK en scannant ce QRCode.**

# e Soutien des étudiants aux grandes causes



E-artsup sponsor, au 4L Trophy 2023, de Lolita Bert, 4<sup>e</sup> année en Direction Artistique à e-artsup Lyon. Un périple de 6 000 km au profit de l'association Enfants du désert et de la Croix-Rouge française.



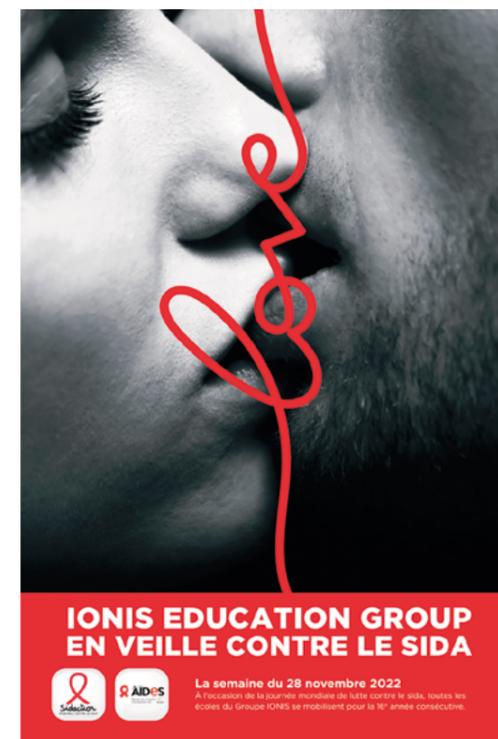
Lolita Bert et Clara Zelenkaskis au 4L Trophy 2023.

## Enfants du désert et Croix-Rouge

« Le 4L Trophy m'a permis de vivre une expérience inoubliable avec ma meilleure amie, Clara Zelenkaskis, de la préparation jusqu'à l'arrivée à Marrakech, au Maroc. Nous avons trouvé des sponsors, préparé la voiture, récolté des dons. **C'était incroyable au départ, entourées de plus de 2 400 jeunes et 1200 4L pour traverser le désert pendant dix jours.** Nous avons rencontré la population et les enfants qui bénéficient des dons des associations partenaires et compris les actions concrètes. Cette aventure nous a ramenées à l'essentiel et fait prendre conscience de notre chance. »  
Toutes les étapes de cette incroyable aventure sont à voir sur le compte Insta de Lolita et Clara : [@raidgirls\\_2023](#)

## Mobilisations annuelles des écoles membres de IONIS Education Group pour la santé

IONIS « En veille contre le Sida », 16<sup>e</sup> édition. Elle s'est déroulée du 28 novembre au 2 décembre 2022 : actions d'information, sessions de dépistage, collecte de fonds, conférences avec des professionnels de santé, événements et ateliers ont été organisés. Ces initiatives ont permis de récolter plus de 15 000 € pour Sidaction et AIDES.



Campagne « En veille contre le Sida » 2022.

## Printemps du sang, 15<sup>e</sup> édition

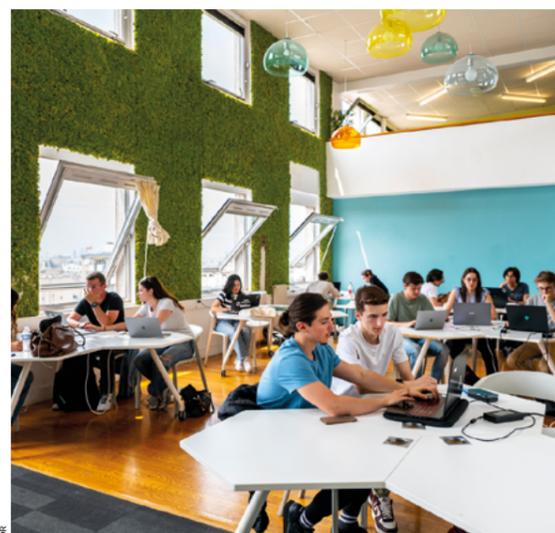
Les étudiants et l'ensemble de leur communauté sont invités à donner leur sang, lors du « Printemps du sang », campagne de mars 2023.



# e Campus urbains

**Pionnier, le Groupe IONIS a développé depuis plus de vingt ans des campus urbains** sur lesquels se rencontrent des étudiants d'e-artsup de l'ISEG et

d'Epitech, croisant ainsi les professionnels du design et des industries créatives, de la communication, du marketing et des technologies numériques.



## PARIS

Un campus numérique et créatif de 6 000 m<sup>2</sup>, avec deux rooftops, véritable foyer d'énergie et lieu de rencontres au cœur d'un quartier festif et créatif.



**e-artsup Paris**  
95, avenue Parmentier 75011 Paris  
01 44 08 00 62  
Admissions : [admissions-paris@e-artsup.net](mailto:admissions-paris@e-artsup.net)

## BORDEAUX

En plein cœur des Chartrons, dans un hôtel particulier du XIX<sup>e</sup> siècle : plus de 1 000 m<sup>2</sup> dédiés à la création. Un quartier vivant, aux allures chic et bohème, avec de nombreuses boutiques, restaurants, brocantes et galeries d'art.



**e-artsup Bordeaux**  
51, rue Camille Godard 33000 Bordeaux  
05 57 87 33 62  
Admissions : [admissions-bordeaux@e-artsup.net](mailto:admissions-bordeaux@e-artsup.net)

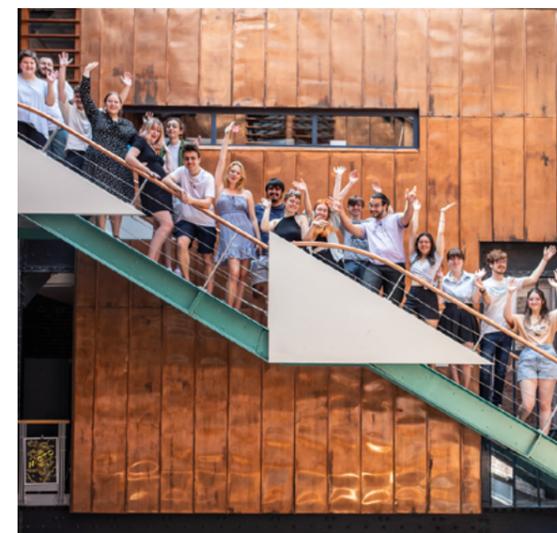


## LILLE

Une « factory » située en plein cœur culturel de la capitale des Flandres. Un lieu propice à l'échange et à l'innovation. L'espace de coworking est ouvert à tous les étudiants.



**e-artsup Lille**  
10-12, rue du Bas Jardin 59000 Lille  
03 20 15 84 40  
Admissions : [admissions-lille@e-artsup.net](mailto:admissions-lille@e-artsup.net)



## LYON

Au cœur du 7<sup>e</sup> arrondissement, dans un quartier universitaire proche de la presqu'île de Lyon et des quais du Rhône, desservis par le tram et le métro, des espaces modernes et neufs pour une ambiance dynamique et conviviale.



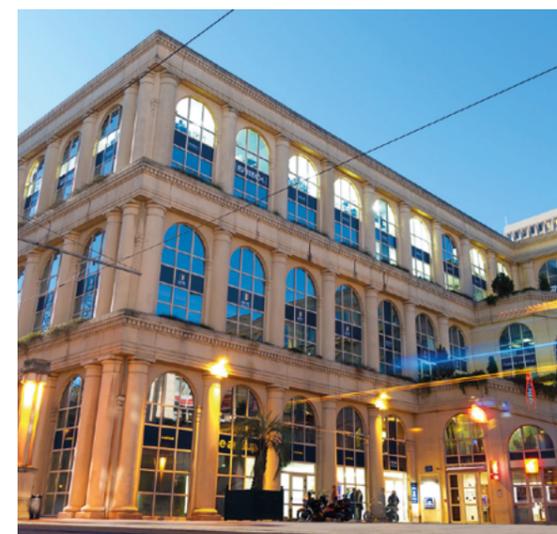
**e-artsup Lyon**  
2, rue du Professeur Charles Appleton 69007 Lyon  
04 28 29 37 31  
Admissions : [admissions-lyon@e-artsup.net](mailto:admissions-lyon@e-artsup.net)

## MONTPELLIER

Le campus de 3 500 m<sup>2</sup> se trouve au cœur de la ville, dans le superbe quartier dessiné par Ricardo Bofill. Les espaces sont conçus pour favoriser la créativité et la liberté d'initiative.



**e-artsup Montpellier**  
3, place Paul Bec 34000 Montpellier  
04 11 93 19 90  
Admissions : [admissions-montpellier@e-artsup.net](mailto:admissions-montpellier@e-artsup.net)



Travailler ensemble, c'est imaginer et produire les succès de demain : espaces de travail collaboratifs, hub innovation, corners VR, semaines dédiées à l'insertion professionnelle, masterclasses, etc. Ces croisements de cultures et

de compétences permettent la réalisation de projets qui ne sont possibles que dans ce contexte et avec une ampleur que l'on ne trouve qu'au sein des campus IONIS. **Demain s'apprend ensemble.**

## STRASBOURG

Bienvenue dans un hôtel particulier. Un cadre idéal pour vos études dans une ville reconnue pour sa mobilité douce, ses espaces verts et son patrimoine unique classé par l'Unesco.



**e-artsup Strasbourg**  
4, rue du Dôme 67000 Strasbourg  
03 67 18 04 50  
Admissions : [admissions-strasbourg@e-artsup.net](mailto:admissions-strasbourg@e-artsup.net)



## NANTES

Des locaux tout neufs pour la rentrée 2024 en plein centre-ville viendront compléter notre bâtiment classé qui a une histoire particulière avec Jules Verne, l'inventeur de génie nantais. À découvrir !



**e-artsup Nantes**  
18, rue Flandres-Dunkerque 44000 Nantes  
02 57 22 08 60  
Admissions : [admissions-nantes@e-artsup.net](mailto:admissions-nantes@e-artsup.net)

## NICE

Un campus moderne, refait à neuf en 2023, réunissant e-artsup, Epitech et l'ISEG, à deux pas de la gare TER Saint-Augustin. Un environnement étudiant unique dans un quartier regroupant les entreprises les plus dynamiques de la région.



**e-artsup Nice**  
131, boulevard René Cassin 06200 Nice  
04 22 13 33 31  
Admissions : [admissions-nice@e-artsup.net](mailto:admissions-nice@e-artsup.net)



## TOULOUSE

Créé en 1987, le campus est solidement implanté dans la région. Les écoles sont largement connues et reconnues des entreprises et des collectivités.



**e-artsup Toulouse**  
40, boulevard de la Marquette 31000 Toulouse  
05 82 95 87 00  
Admissions : [admissions-toulouse@e-artsup.net](mailto:admissions-toulouse@e-artsup.net)

## TOURS

Première rentrée en 2023 dans un nouveau campus au cœur d'un quartier présentant tous les avantages pour la vie étudiante. Le campus dispose d'espaces collaboratifs modernes. Il est desservi par le tramway et est situé à 15 minutes de la gare de Tours.

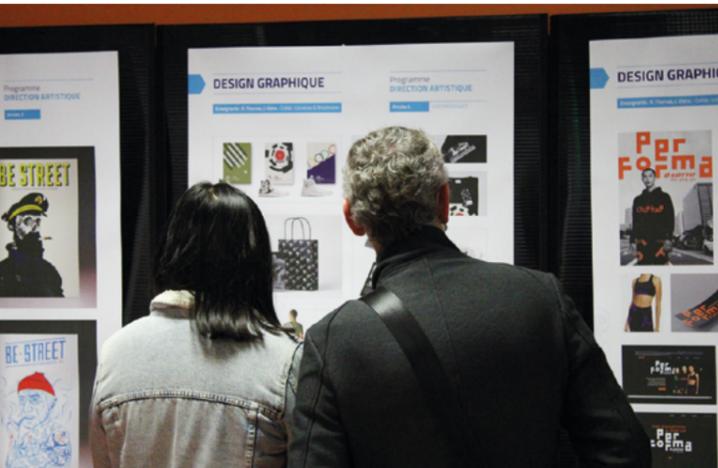


**e-artsup Tours**  
40, rue James Watt 37200 Tours  
02 46 65 13 00  
Admissions : [admissions-tours@e-artsup.net](mailto:admissions-tours@e-artsup.net)



# e Rencontrer les étudiants

**Pour s'imprégner de l'univers créatif de nos étudiants, venez à leur rencontre :** tout au long de l'année, les 10 campus vous proposent des événements pour découvrir e-artsup.



## Journées d'immersion

Passez de 2 à 3 jours avec les étudiants, en cours adaptés à votre niveau. Vous pourrez apprendre en vous sentant à l'aise avec les étudiants et les intervenants.

## Stages créatifs pendant les vacances scolaires

Des stages créatifs pour vous initier :

- Phase 1 : découvrez les fondamentaux (dessin, chara design, photographie, peinture numérique...)
- Phase 2 : expérimentez au choix la direction artistique et le motion design, le cinéma d'animation ou le jeu vidéo. Chaque stage se termine par un vernissage des réalisations.

## Ateliers créatifs

Lors des Journées portes ouvertes, des ateliers créatifs sont proposés : démonstration de jeux, création de personnages en monster clay, shooting photo, light painting... Coanimés par des professeurs, des étudiants et anciens étudiants, découvrez lors de ces ateliers des techniques et révélez votre talent !

## Soirées débats

Venez vous inspirer et vous exprimer lors des soirées débats entre étudiants : des moments privilégiés pour vous retrouver autour de la culture graphique, de l'avenir du design, des tendances dans l'animation, dans le jeu vidéo...

## Soirées Game

Sortez vos manettes et venez tester les jeux vidéo conçus et créés par les étudiants : des soirées pour se détendre mais aussi pour apprendre. En testant, les étudiants vous expliqueront les grandes phases de création d'un jeu vidéo.

## Projections

En 2023, plusieurs films d'animation ont été sélectionnés dans de prestigieux festivals internationaux. Les campus organisent des projections pour une petite soirée ciné entre étudiants.



# e Échanger avec les équipes

**Journées portes ouvertes.** Des rendez-vous indispensables où les familles rencontrent les équipes pédagogiques, les enseignants, les étudiants et les anciens.

## Au programme

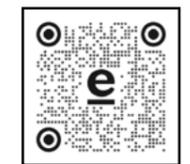
- Conférences animées par les directeurs des campus
- Visites guidées
- Expositions des travaux des étudiants
- Projections des films d'animation
- Tests des jeux vidéo des étudiants
- Échanges avec la pédagogie et les admissions

## Salons

En 2023-2024, l'école couvre une cinquantaine de salons organisés par L'Étudiant, Studyrama, l'ONISEP, etc. Retrouvez-nous : Salon arts, communication et numérique, Salon du lycéen et de l'étudiant, Salon des formations et métiers artistiques, Salon jeux vidéo et cinéma d'animation, Salon des grandes écoles, Salon de l'éducation, Salon des formations art, mode, design et luxe, Animasia, Aquitec, etc.



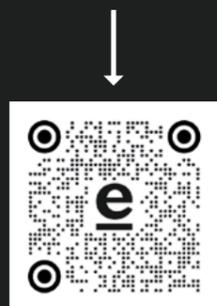
Toutes les dates de nos événements sur la page Agenda du site e-artsup.net



# Rejoindre e-artsup : mode d'emploi



TÉLÉCHARGEZ  
NOTRE GUIDE  
DES JEUNES  
CRÉATIFS  
EN SCANNANT  
LE QR CODE



**Vous hésitez entre plusieurs programmes,** vous voulez venir en entretien avec un « book » de qualité ? Téléchargez notre Guide des jeunes créatifs !

## ADMISSIONS

L'admissibilité en 1<sup>re</sup> année est ouverte à tous les lycéens en Terminale, quelle que soit la section, sous condition de succès au baccalauréat.

Les admissions parallèles : Pour les étudiants possédant déjà un BAC +1, +2, +3 ou +4 et une bonne pratique graphique et numérique, le niveau d'intégration sera envisagé sur dossier, examen et entretien.

### Sessions d'admission

Vous pouvez candidater dès le mois d'octobre en déposant un dossier de candidature sur le site Web d'e-artsup ou directement sur le campus de votre choix lors des Journées portes ouvertes.

Un test et un entretien permettent de déterminer vos motivations et détermination. Et puisque vous aimez créer, dessiner, photographier, utiliser des logiciels, etc., présentez-nous vos créations lors de l'entretien !

### Hors Parcoursup

Nous ne sommes pas sur Parcoursup car nous avons choisi de rencontrer tous les étudiants avant admission.

## ÉTAPES

### 1. CANDIDATURE

Je remplis ma candidature en ligne ou à l'école à partir du mois d'octobre.

### 2. ENTRETIEN ET TEST

Je présente mon dossier de créations personnelles (dessins, photos, vidéos...) et mes motivations.

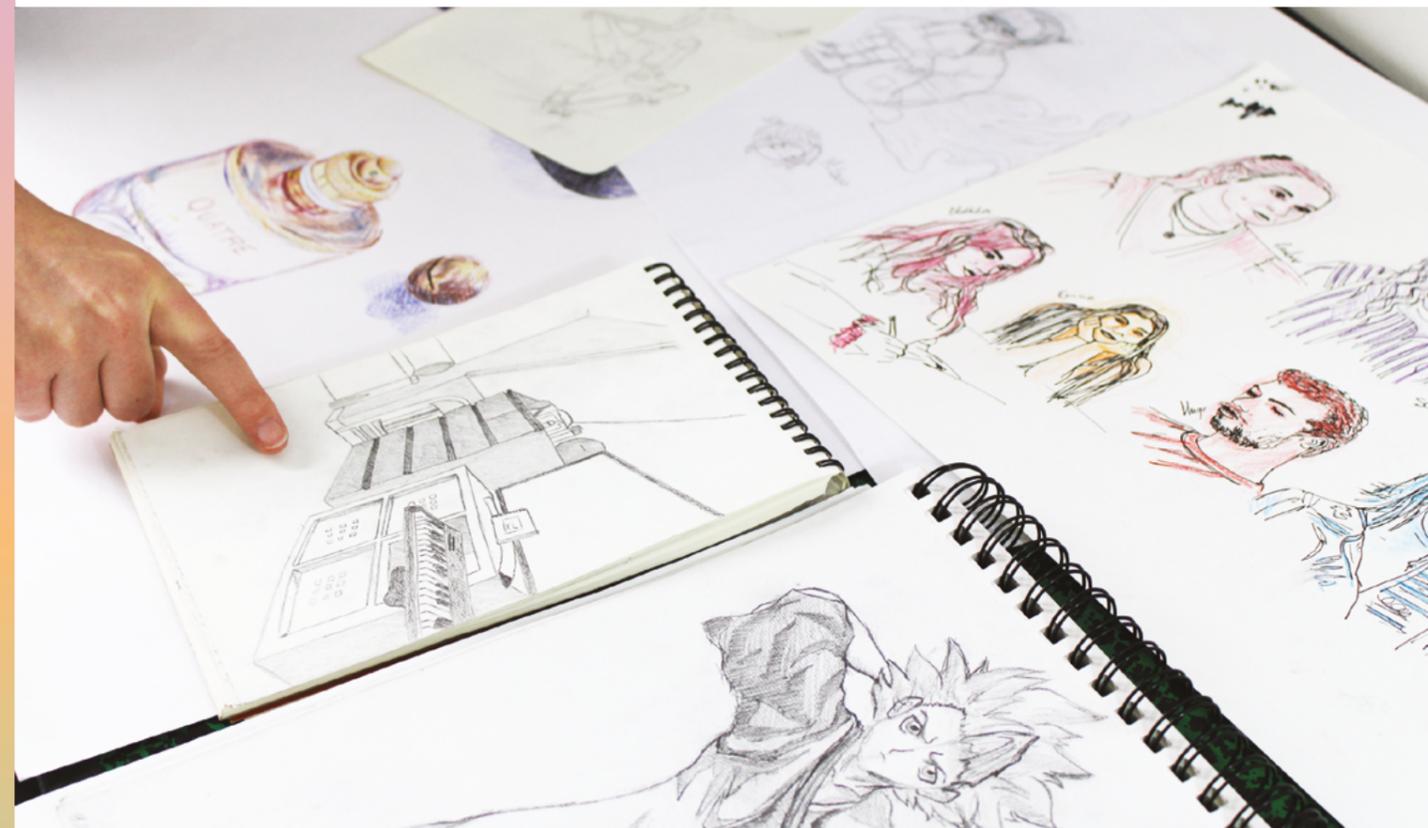
### 3. ADMISSIBILITÉ

Je suis recontacté sous huit jours avec la réponse de l'école et je finalise mon inscription.

### 4. INSCRIPTION ET INTÉGRATION À LA COMMUNAUTÉ

Je règle le premier versement pour réserver ma place et je suis inscrit. e-artsup m'intègre au sein de sa communauté d'étudiants (accès à la plateforme Web d'échanges entre étudiants et alumni, invitation aux événements réservés aux étudiants en cours de formation, etc.).

# « Prépare ton admission en créant un book créatif ! »



THOMAS PASQUET

Voici quelques bons conseils à suivre pour présenter son book.

### 1. Montre ta singularité, ta patte artistique

Les créations que tu choisiras devront être le reflet de ta personnalité. C'est ce qui donnera à l'école l'envie de te rencontrer et de te guider. Alors pose-toi une seule question : quel message ai-je envie de faire passer à travers mon book ?

### 2. Choisis des types de travaux variés

Dessins, photos, vidéos, sculptures... Ta créativité peut s'exprimer par toutes les techniques. La variété montrera que tu peux ou veux maîtriser plusieurs techniques.

### 3. Défends tes créations

C'est ce que tu devras faire plus tard dans ton métier alors autant commencer par défendre ton inspiration dès la phase du book. Explique ton univers et tes sources d'inspiration. Il est intéressant de voir que tu t'intéresses à une multitude de domaines. Cela met en avant ta curiosité et ton ouverture d'esprit.

### 4. Montre l'évolution de tes créations

Il est très intéressant que tu montres soit tes progrès, soit tes changements d'inspiration, l'évolution de tes créations et des thématiques. N'hésite pas à citer les artistes qui t'inspirent. L'inspiration est propre à chacun et c'est ce qui fait de chacun quelqu'un d'unique !

# Financer ses études

## FRAIS DE SCOLARITÉ 2024-2025 POUR TOUS LES PROGRAMMES

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

### ANNÉE 1

Paris : 7 250 €  
Régions : 6 750 €

### ANNÉES 2 ET 3

Paris : 7 850 € par an  
Régions : 7 350 € par an

### ANNÉES 4 ET 5

En initiale : 7 850 € par an  
En alternance :  
frais de scolarité pris en charge dans le cadre du contrat d'apprentissage.

## VOIES DE FINANCEMENT

### Facilités de paiement

Règlement en une fois, trois fois ou dix fois.

### Prêts étudiants

Les prêts bancaires à taux négociés : e-artsup facilite l'obtention de prêts bancaires à taux privilégiés avec plusieurs banques partenaires. Le remboursement est différé, il s'effectue au premier salaire sur 24 ou 48 mois généralement. Se renseigner auprès de l'école.

### Prêts sans caution

Tout étudiant peut obtenir un prêt garanti par l'État, sans caution personnelle, dans le cadre de ses études supérieures, quelle que soit sa situation personnelle et familiale.

### Stages

Les étudiants sont encouragés à réaliser un stage rémunéré chaque année.

### Alternance

L'étudiant est sous statut salarié en contrat d'apprentissage.

CANDIDATEZ  
DÈS À PRÉSENT



# Se loger avec...



## Notre partenariat logement avec Studapart !

Vous cherchez à vous loger ? Utilisez notre plateforme de logement en ligne : [e-artsup.studapart.com/fr](https://e-artsup.studapart.com/fr)

En partenariat avec Studapart, accédez à **des centaines d'offres exclusives pour des durées de 1 à 24 mois** proches de votre campus mais aussi dans toute la France lors de votre recherche de stage ou d'alternance : studios, colocations, chambres chez l'habitant... **avec un accompagnement personnalisé.**

### COMMENT ÇA MARCHE ?

#### 3 étapes et c'est loué !

##### 1. INSCRIVEZ-VOUS

Avec votre adresse e-mail et le code : EARTSUPLOGEMENT (ou votre preuve d'admission).

##### 2. CANDIDATEZ

Détaillez vos critères et, quand un logement vous plaît, candidatez en écrivant un message au propriétaire. En ligne ou à distance, visitez le logement.

##### 3. RÉSERVEZ

En ligne, en payant votre premier mois de loyer et les frais de la plateforme entre 175 € et 400 € selon la ville et le type de logement. Ils financent l'accompagnement, la vérification des annonces et apportent une assistance en cas de problème.

### AVANTAGES À UTILISER LA PLATEFORME E-ARTSUP X STUDAPART

Une plateforme privée et réservée aux étudiants d'e-artsup.

### Garantie Studapart

Parce qu'il est difficile de louer sans garant en France, Studapart peut se porter garant grâce à un partenariat avec Allianz.

### Exclusivité sur les annonces

Des logements destinés uniquement à la communauté e-artsup (studios, chambres en colocation, résidences étudiantes...). Du dossier de location à la réservation du logement, toutes les démarches s'effectuent en ligne. Le dossier de location est simplifié et en format 100 % digital.

- Logements proposés en exclusivité aux étudiants d'e-artsup
  - Annonces vérifiées et paiement sécurisé
  - Dossier de location simplifié et démarches 100 % en ligne
- [e-artsup.studapart.com/fr](https://e-artsup.studapart.com/fr)



# e 10 réponses à 10 questions fréquentes

## ADMISSIONS



### 1 Quelles sont les épreuves d'admission ?

Deux épreuves vous attendent :

- un entretien avec notre équipe pédagogique. C'est l'occasion de discuter de vos ambitions et de vos projets, qu'ils soient personnels ou professionnels. N'hésitez pas à présenter vos travaux antérieurs, qu'il s'agisse de dessins, photos, croquis, textes ou de tout autre élément reflétant votre créativité ;
- un test basé sur le programme choisi. Il portera sur des questions touchant à la culture créative et artistique.

### 2 Le book/portfolio est-il nécessaire ?

Le portfolio, souvent appelé « book », est un outil pour mettre en avant vos réalisations. C'est le moyen privilégié pour les créatifs de présenter leurs œuvres à des employeurs potentiels. Rassurez-vous, nous ne cherchons pas un book de niveau professionnel. Rien d'obligatoire, mais n'hésitez pas à nous montrer vos projets et créations artistiques, sous n'importe quelle forme.

## ÉCOLE ET FORMATIONS



### 6 La formation est-elle validée par l'État ?

Oui, la formation est reconnue par l'État via France Compétences et le RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles). Géré par le ministère du Travail, le RNCP garantit la reconnaissance des qualifications professionnelles. Les titres RNCP sont validés pour une période allant de 1 à 5 ans, nécessitant des réévaluations ou renouvellements fréquents par France Compétences.

### 7 Quelles sont les qualifications de nos enseignants ?

La majorité, soit 90 % de nos enseignants, est constituée de professionnels actifs et passionnés par la transmission de leurs compétences et expertises. Leur expérience leur permet d'offrir des enseignements actualisés, alignés sur les tendances actuelles. Ces experts assurent un enseignement pratique, axé sur des situations réelles, pour préparer au mieux nos étudiants aux exigences du monde professionnel. Nos programmes sont par ailleurs élaborés pour correspondre aux attentes des employeurs du domaine.

### 3 Doit-on savoir dessiner ?

Si l'envie d'apprendre à dessiner est fondamentale pour intégrer une école d'art et de création, à e-artsup, nous valorisons la diversité des talents. Les disciplines comme le modèle vivant, le dessin d'observation, le character design et le concept art nécessitent des compétences variées. Nous évaluerons votre potentiel, tiendrons compte de vos aspirations et vous guiderons pour maîtriser les techniques fondamentales.

### 4 J'ai déjà étudié ailleurs, comment m'intégrer à e-artsup ?

Si vous envisagez une réorientation, il vous est tout à fait possible de postuler à e-artsup via une admission parallèle. Si le processus d'inscription est similaire à celui d'une 1<sup>re</sup> année, la procédure diffère légèrement. Votre année d'intégration sera déterminée après une évaluation approfondie de votre dossier afin de garantir que vous disposez des compétences essentielles pour notre établissement. Lors du test et de l'entretien, un parcours adapté pourra être élaboré, notamment pour ceux venant de filières non artistiques, afin d'assurer une transition fluide et efficace au sein de notre école.

### 5 Quel est le nombre moyen d'étudiants par classe ?

Nos cours prennent majoritairement la forme d'ateliers. En fonction des sujets et des modules, le nombre d'étudiants varie, tout comme le nombre d'encadrants. Exit les amphithéâtres bondés ! Chez nous, l'accent est mis sur une pédagogie axée sur la pratique et l'interaction, avec un ratio moyen d'un intervenant pour 25 étudiants.

### 8 L'école propose-t-elle un accompagnement pour les stages et l'alternance ?

Bien sûr ! Nous bénéficions d'une riche base d'offres de stages et d'apprentissages. Chaque campus dispose d'un service dédié aux Relations Entreprises pour vous guider. Par ailleurs, notre partenariat avec JobTeaser vous offre un accès exclusif à un site regroupant plus de 10 000 offres d'emploi, stages et alternances. De plus, en tant qu'étudiant d'e-artsup, vous avez accès à notre plateforme en ligne, réservée aux étudiants et diplômés, où sont listées les offres de nos partenaires, y compris celles proposées par nos anciens élèves.

### 9 Peut-on modifier son programme en cours d'année ?

En 1<sup>re</sup> année, nos programmes comportent des enseignements fondamentaux communs. Il est donc envisageable d'ajuster votre cursus. Notre équipe pédagogique est à votre disposition pour vous orienter vers la formation la plus adaptée à vos aspirations.

### 10 L'école est-elle accessible aux personnes en situation de handicap ?

À e-artsup, l'inclusion est une priorité. Nous comptons deux référents dédiés au handicap. Ils fournissent des informations sur l'accessibilité des locaux, offrent des conseils et soutiennent dans les démarches d'obtention d'aides. Ils travaillent aussi à l'élaboration d'un plan d'accompagnement personnalisé. N'hésitez pas à les contacter.

- e-artsup Nord / Campus de Paris, Strasbourg, Lille, Tours et Nantes : Ophélie Leperlier ophelie.leperlier@e-artsup.net Tél. : 04 28 29 37 38
- e-artsup Sud / Campus de Lyon, Nice, Montpellier, Bordeaux et Toulouse : Gilles Benois gilles.benois@e-artsup.net / Tél. : 01 44 08 01 19

# Une école au cœur d'un groupe leader

**35 000**  
étudiants

Plus de  
**100 000**  
alumni

**100**  
établissements

**650**  
accords  
internationaux  
dans 75 pays

**29**  
écoles  
et entités

**3 500**  
enseignants,  
intervenants  
& collaborateurs

**27**  
campus  
en France  
et à  
l'International

**+de 410**  
associations  
étudiantes

ie

*Former les nouvelles intelligences de l'entreprise*

Paris • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse • Nancy • Nantes • Nice  
Rennes • Saint-André (la Réunion) • Strasbourg • Toulouse • Tours • Berlin • 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 d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 100 000 membres.

[www.ionis-group.com](http://www.ionis-group.com)

# e-artsup

## Paris

95, avenue Parmentier  
75011 Paris  
01 44 08 00 62  
admissions-paris@e-artsup.net

## Bordeaux

51, rue Camille Godard  
33000 Bordeaux  
05 57 87 33 62  
admissions-bordeaux@e-artsup.net

## Lille

10-12, rue du Bas Jardin  
59000 Lille  
03 20 15 84 40  
admissions-lille@e-artsup.net

## Lyon

2, rue du Professeur Charles Appleton  
69007 Lyon  
04 28 29 37 31  
admissions-lyon@e-artsup.net

## Montpellier

3, place Paul Bec  
34000 Montpellier  
04 11 93 19 90  
admissions-montpellier@e-artsup.net

## Nantes

18, rue de Flandres-Dunkerque  
44000 Nantes  
02 57 22 08 60  
admissions-nantes@e-artsup.net

## Nice

131, boulevard René Cassin  
06200 Nice  
04 22 13 33 31  
admissions-nice@e-artsup.net

## Strasbourg

4, rue du Dôme  
67000 Strasbourg  
03 67 18 04 50  
admissions-strasbourg@e-artsup.net

## Toulouse

40, boulevard de la Marquette  
31000 Toulouse  
05 82 95 87 00  
admissions-toulouse@e-artsup.net

## Tours

40, rue James Watt  
37200 Tours  
02 46 65 13 00  
admissions-tours@e-artsup.net