

AU SECOURS ! Mon enfant est un artiste !

Tout comprendre sur les métiers de la création
qui recrutent, à l'ère de l'IA



e-artsup

Toutes les ambitions créatives
méritent l'excellence

AU SECOURS ! Mon enfant est un artiste !

Tout comprendre sur les métiers de la création
qui recrutent, à l'ère de l'IA

- Introduction _____ Pourquoi ce guide ?
- 1 _____ Les idées reçues sur les métiers artistiques
- 2 _____ Les grandes familles de métiers créatifs
- 3 _____ Comment l'IA transforme les métiers créatifs
- 4 _____ Ce que recherchent les entreprises
- 5 _____ Les métiers du graphisme
- 6 _____ Les métiers de l'animation
- 7 _____ Les métiers du jeu vidéo
- 8 _____ Pourquoi choisir e-artsup pour son enfant ?
- 9 _____ Témoignages de parents et anciens
- 10 _____ Et maintenant ? Les étapes pour bien s'orienter

Introduction

Mon enfant est un artiste... et après ?

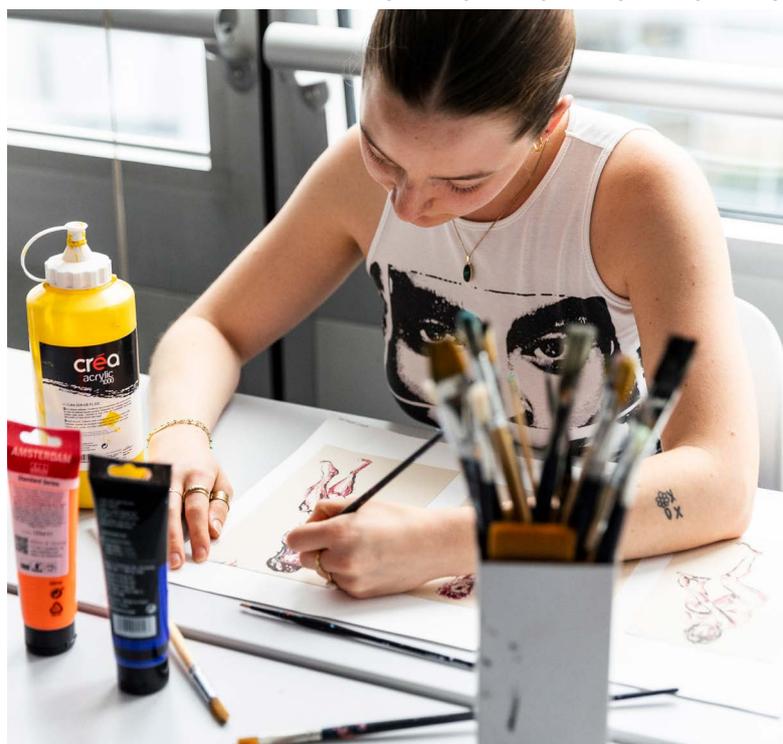
Choisir une voie artistique, c'est parfois faire face à l'inconnu, à l'inquiétude, aux idées reçues. C'est aussi faire un pas vers un avenir où la passion devient métier, où la créativité trouve sa place dans le monde professionnel.

Aujourd'hui, les métiers du design, du graphisme, de l'animation, du jeu vidéo ou du motion design sont en pleine évolution. L'intelligence artificielle, le numérique, les nouvelles formes de communication changent la donne, ouvrent de nouvelles opportunités et transforment les compétences attendues.

Mais derrière ces transformations, une vérité demeure : **les entreprises ont besoin de talents créatifs**. De jeunes professionnels capables de raconter, d'imaginer, de concevoir des images fortes, cohérentes, vivantes.

Ce guide s'adresse à vous, parents,
qui vous posez des questions légitimes :

- Mon enfant pourra-t-il vivre de son art ?
- Quels sont les vrais débouchés ?
- L'intelligence artificielle va-t-elle remplacer les créateurs ?
- Quelle école peut vraiment l'accompagner vers un avenir solide ?



Chez e-artsup, nous formons depuis 25 ans une nouvelle génération de créateurs. Ce livre blanc vous aidera à **mieux comprendre les carrières artistiques d'aujourd'hui, à décrypter les enjeux de demain et à accompagner au mieux votre enfant dans son choix d'orientation.**

Parce qu'un enfant qui crée est un enfant qui pense, qui rêve... et qui construit déjà son avenir.

1 Les idées reçues sur les métiers artistiques

« C'est une passion, pas un vrai métier. »

« Il n'y a pas de débouchés. »

« On ne vit pas de l'art. »



Idée reçue n°1

« On ne trouve pas de travail dans l'art. »

C'est faux.

Aujourd'hui, **98 % des diplômés d'e-artsup travaillent dans le secteur de la création**, parfois dans des domaines inattendus. Le monde a changé. Toutes les marques, toutes les entreprises, toutes les plateformes ont besoin de contenus visuels, d'interfaces, d'animations, d'identités graphiques. Le numérique a démultiplié les débouchés.

Graphistes, UX/UI designers, directeurs artistiques, animateurs 2D/3D, game artists, motion designers, character designers...

Ces métiers sont désormais **recherchés dans tous les secteurs** : jeux vidéo, animation, publicité, culture, luxe, tech, innovation, santé, éducation...

Ces phrases, vous les avez peut-être déjà entendues. Peut-être même les avez-vous pensées, en voyant votre enfant dessiner pendant des heures, créer des personnages, imaginer des mondes, bidouiller sur Photoshop ou Blender, passionné... mais incertain.

Et pourtant, **les métiers créatifs sont bien plus solides et variés qu'on ne l'imagine.**



Idée reçue n°2
« Ce n'est pas un métier sérieux. »

C'est une vision dépassée.

Le travail des créatifs est structuré, stratégique, souvent réalisé en collaboration avec des ingénieurs, des développeurs, des chefs de projets. **Les grandes entreprises intègrent les designers dès la conception des produits et services.**

À e-artsup, les étudiants apprennent à travailler en mode projet, en équipe, avec de vrais clients (Sony Music, Restos du Cœur, HEC, Fondation L'Oréal...). Ils développent un portfolio concret et professionnalisant dès les premières années.



Idée reçue n°3
« L'IA va remplacer les créateurs. »

C'est une crainte... mais aussi une opportunité. Ainsi, l'invention de la photographie n'a pas fait disparaître les peintres, elle a créé de nouveaux besoins.

L'intelligence artificielle transforme les outils, pas la créativité. **L'IA ne pense pas, ne raconte pas, ne ressent pas.** Elle exécute, elle aide. C'est donc un **formidable levier pour ceux qui savent créer.**

Nos étudiants sont formés à utiliser ces nouveaux outils pour aller plus loin : accélérer une production, prototyper des idées, enrichir leurs projets. L'imagination, la direction artistique, la narration restent des compétences humaines, précieuses... et irremplaçables.

Alors oui, votre enfant est un artiste.

Mais il peut aussi devenir un professionnel reconnu, indépendant, ambitieux, et heureux dans sa carrière. Encore faut-il lui offrir un cadre de formation exigeant, à la hauteur de ses rêves.

2 Les grandes familles de métiers créatifs

Le mot "artiste" est vaste. Aujourd'hui, les carrières artistiques sont aussi techniques, spécialisées, diversifiées. Un jeune qui se passionne pour le dessin, l'image ou la création numérique peut s'orienter vers de **vrais métiers**, dans des secteurs porteurs. Voici les grandes familles de métiers créatifs, telles qu'on les prépare à e-artsup.



1. La direction artistique : donner du sens à l'image

Le directeur artistique est **celui qui conçoit, compose, donne un style et une intention** à une campagne, une marque, un produit. C'est un métier qui mêle **culture visuelle, communication et création**, avec des débouchés dans la publicité, l'édition, le luxe, les start-ups, la mode, la musique...



Création étudiante : Willy Albouy



Création étudiante : Tina Chaghouri

Exemples de métiers :

- Directeur artistique (DA)
- Graphiste print & digital
- UX/UI designer (interfaces)
- Motion designer (animation graphique)
- Product designer.

Ce que l'on apprend à e-artsup :

- Le dessin, la photo, la composition, les logiciels créatifs
- Le branding, le design digital, le storytelling de marque
- L'UX, le design écoresponsable, les campagnes globales.



Film étudiant : Anémone



2. Le cinéma d'animation : raconter avec l'image animée

Le cinéma d'animation, c'est l'art de donner vie à des personnages, des univers, des récits. C'est un secteur en plein essor, avec **des studios français reconnus dans le monde entier** (Illumination, Fortiche Production...), et de nombreuses opportunités dans le film, la série, la publicité, les plateformes (Netflix, YouTube, Twitch...).

La France est le troisième producteur d'animation dans le monde après les Etats Unis et le Japon (source : CNC 2023).

Exemples de métiers :

- Animateur 2D / 3D
- Character designer
 - Storyboarder
 - Concept artist
- Spécialiste des effets visuels (VFX).

Ce que l'on apprend à e-artsup :

- Le dessin, la narration, la création de personnages
- Les logiciels d'animation (Toon Boom, Blender, Maya...)
- La production complète d'un film animé en équipe.



Film étudiant : Un Brin de Verdure



3. Les métiers du jeu vidéo : créer des mondes interactifs

Le jeu vidéo est aujourd'hui la **première industrie culturelle mondiale**. La raison est simple : aujourd'hui, tout le monde joue, au moins sur son smartphone. Derrière chaque jeu, il y a une équipe de créateurs visuels, de designers, d'animateurs. Ce secteur recrute énormément, et pas seulement dans les grands studios : les start-ups, les studios indépendants, l'édition, l'éducation, le médical... utilisent aussi les codes du jeu pour créer des expériences interactives.

Exemples de métiers :

- Game artist (graphisme)
 - Level designer (conception des niveaux)
 - Technical artist
 - Character artist
- Environment designer.

Ce que l'on apprend à e-artsup :

- Le game design, le level design
 - Les moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine)
 - Le travail en studio, la création de jeux de A à Z.



Une multitude d'univers à explorer

À e-artsup, chaque étudiant découvre ces univers pendant les premières années, avant de se spécialiser. Le temps de **tester, apprendre, se révéler**, avec l'aide de professionnels du secteur. **L'école n'impose pas un chemin, elle aide chacun à tracer le sien.**

3 Comment l'intelligence artificielle transforme les métiers créatifs

L'intelligence artificielle fait beaucoup parler d'elle, et c'est normal. Elle bouleverse les habitudes, accélère les processus, et interroge sur l'avenir de certains métiers. Pour autant, dans les carrières artistiques, **l'IA ne remplace pas le créateur**. Elle l'accompagne.



L'IA est un outil,
pas une menace

Les nouveaux super-pouvoirs
des créateurs

La créativité, c'est une idée, un point de vue, un style. L'IA ne crée pas seule. Elle ne pense pas, elle ne ressent rien, elle ne comprend pas une intention. Elle peut générer une image, mais **elle ne sait pas pourquoi elle le fait, ni pour qui**.

Aujourd'hui, les étudiants d'e-artsup apprennent à intégrer ces outils dans leurs projets pour :

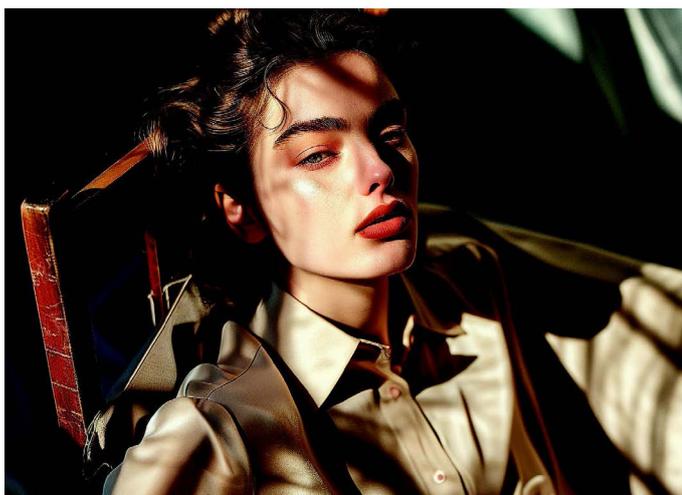
- **prototyper plus vite**, tester plusieurs versions d'une idée,
- **déléguer des tâches répétitives**, comme détourer une image, créer un fond, générer des variations,
- **s'inspirer** sans copier,
- **explorer de nouveaux styles visuels** en quelques clics.

L'IA permet aussi de **collaborer autrement**, en nourrissant un dialogue entre humains et technologies. C'est un levier de productivité, d'audace, d'innovation.

C'est là que les créatifs sont irremplaçables.

Ceux qui savent raconter, penser une expérience, construire une identité ou guider une direction artistique restent **au cœur du processus créatif**.

Travail étudiant généré par l'IA : Nicolas Aigueperse



Travail étudiant généré par l'IA : Samad Adjaho & Théo Brutte

Les entreprises en attente de profils hybrides

Le monde professionnel a besoin de jeunes formés aux outils créatifs classiques **et** capables de manipuler les nouvelles technologies, IA incluse.

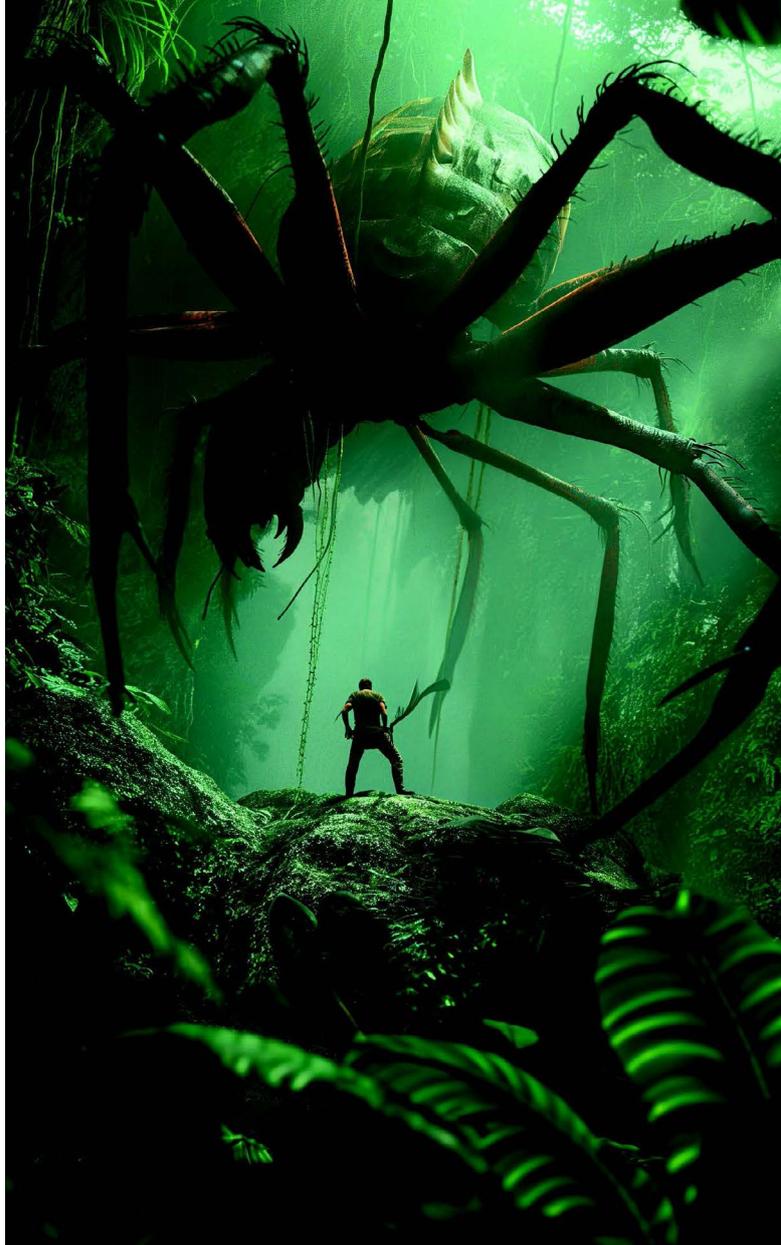
À e-artsup, l'intelligence artificielle est **intégrée dès les premières années** dans la pédagogie, avec des projets, des workshops, et même des majeures qui croisent design et IA générative.

Ce qui fait la différence ?

Ce n'est pas la machine. C'est l'humain qui a l'idée, le recul, l'intention.



Travail étudiant généré par l'IA : Chesa, Plunet, Deparis & Aigueperse



Un monde nouveau à inventer

L'IA n'est pas la fin de la créativité.

C'est le début d'une nouvelle ère, où les créateurs vont pouvoir aller plus loin, plus vite, plus fort.

À condition d'avoir une vraie formation artistique, technique et stratégique.

Et c'est justement ce que propose e-artsup.

4 Ce que recherchent les entreprises aujourd'hui

Le monde de la création évolue vite.

Et les entreprises, toutes tailles confondues, recherchent des profils bien spécifiques : **créatifs, polyvalents, curieux, à l'aise avec les outils et les codes du numérique.**

La bonne nouvelle ? Ces profils, e-artsup les forme depuis plus de 20 ans.



1. Un vrai savoir-faire créatif

Ce que les recruteurs attendent, c'est avant tout une **capacité à imaginer, structurer et concrétiser des idées.**

C'est le cœur du travail en direction artistique, en game art, en animation ou en motion design. Et cela s'apprend avec des projets concrets, des briefs réels, des retours de pros. Ariane Group, Meetic, Ankama, et bien d'autres, challengent régulièrement nos étudiants.

Chez e-artsup, les étudiants construisent un portfolio solide dès les premières années, qu'ils présentent à des jurys de professionnels, à des agences, à des studios ou à des entreprises partenaires.

2. La maîtrise des outils et des tendances

La créativité sans technique ne suffit pas. Les entreprises recherchent des jeunes capables de produire efficacement avec les bons outils :

- suite Adobe, Blender, Toon Boom, After Effects,
- Unity, Unreal Engine, Figma, outils IA générative...

Les jeunes diplômés doivent aussi comprendre les nouvelles tendances, les nouveaux usages, les attentes du public, les formats qui fonctionnent sur les réseaux sociaux, l'écoresponsabilité visuelle...

3. Une capacité à travailler en équipe



Le temps du créatif isolé est révolu. Dans un studio ou une agence, on collabore en permanence : DA, développeurs, ingénieurs, chefs de projet, clients, marques...

C'est pourquoi à e-artsup, **la pédagogie est fondée sur des projets collectifs**. Les élèves développent des campagnes de communication 360, des jeux complets, ou des films d'animation dès la troisième année.



4. L'expérience professionnelle fait la différence

Aujourd'hui, un jeune diplômé sans expérience a peu de chances face à un candidat avec un portfolio, des stages ou de l'alternance.

Chez e-artsup, tous les étudiants vivent des expériences professionnalisantes à l'école et/ou sous forme de stages dès la 2^e année, et la 4^e et 5^e année se font en alternance (si souhaitée).

Cela leur permet :

- de travailler sur de vrais projets en entreprise,
- de développer leur réseau,
- d'être opérationnels dès le diplôme,
- et souvent... d'être recrutés là où ils ont été alternants.



5. Des profils humains, curieux, adaptables

Ce que les recruteurs nous disent souvent, c'est qu'ils cherchent des jeunes « qui ont envie » :

- de progresser,
- de poser des questions,
- d'être dans l'action,
- de s'adapter à de nouveaux outils, de nouveaux formats.

Et c'est exactement ce que nous cultivons à e-artsup.

5 Designer graphique & motion design en 2035 : les créateurs d'identités en mouvement



1. Un monde où tout s'anime

En 2025, l'image fixe est devenue l'exception. Les marques, les institutions, les artistes, les médias... tous utilisent le **design animé** pour transmettre une émotion, incarner une identité. Ainsi, les médias sociaux sont passés de l'image fixe à l'image en mouvement pour capter notre attention. Le designer graphique d'aujourd'hui devient le **chef d'orchestre des formes, des couleurs et du mouvement**. C'est lui qui imagine les logos vivants, les affiches animées, les génériques de série, les interfaces dynamiques, les contenus pour les réseaux sociaux, les clips visuels de demain.

Illustration étudiante : Solène Meyrat



2. Les attentes des recruteurs à horizon 2035

Les entreprises chercheront des profils :

- **polyvalents**, capables de concevoir une identité globale : print, web, animation,
- **agiles sur les outils créatifs et de motion design** : Adobe CC, After Effects, Cinema 4D, Blender, Figma, Notch,
- **créatifs et stratégiques**, capables de répondre à un brief, mais aussi de proposer des idées nouvelles, fortes, inattendues,
- **curieux de la culture visuelle contemporaine** : art, graphisme, mode, clip, photo, branding, réseaux.

Motion design étudiant

3. Les métiers émergents dans le design graphique & animé

- **Motion Brand Designer** : conçoit des identités visuelles animées, cohérentes sur tous les supports (TV, réseaux, interface...)
- **UX Motion Designer** : spécialiste de l'animation dans les interfaces web et mobile, pour enrichir l'expérience utilisateur
- **Content Creator Design** : hybride entre graphiste, animateur et storyteller, très recherché pour les campagnes digitales
- **Directeur artistique digital** : supervise toute la direction créative d'une marque, en intégrant print, vidéo, social media et web
- **Designer temps réel** : conçoit des éléments graphiques et animés intégrés dans des environnements interactifs (événements live, scénographie, métavers, installations...).

Travail étudiant : Camille Colle



Travail étudiant : Aliexia Negrón



4. Les soft skills incontournables

- **Réactivité et sens du rythme** : car tout va vite, en particulier dans le digital
- **Sensibilité artistique** : un bon designer hybride cultive son regard, son style, son audace
- **Travail en équipe** : les projets sont souvent co-construits avec des DA, des monteurs, des développeurs, des clients...
- **Capacité d'adaptation aux tendances visuelles** : TikTok aujourd'hui, peut-être autre chose demain... mais toujours avec du fond.

L'avenir du cinéma d'animation : à quoi ressembleront les métiers en 2035

1. Le contexte d'un secteur en pleine mutation

Le cinéma d'animation ne cesse de gagner en importance dans les industries culturelles et créatives. En 2025, l'animation est déjà omniprésente : dans les films, les séries, les jeux vidéo, la publicité, les clips musicaux, les expériences immersives... Cette tendance va se renforcer dans les dix prochaines années. L'animation est le format audiovisuel français qui s'exporte le mieux dans le monde (Source CNC, 2023) (ancrage statistique).

Film étudiant : Perle



2. Les grandes évolutions d'ici 2035

a. L'essor de l'intelligence artificielle

L'IA générative (comme les outils d'animation assistée ou de character design) permettra de fluidifier certaines étapes techniques (rigging, lip sync, morphing...) tout en laissant à l'artiste la maîtrise de la création. Les recruteurs attendront des jeunes diplômés qu'ils sachent piloter ces outils de manière créative.

b. Le transmédia au cœur des projets

Un projet de film d'animation en 2035 sera souvent conçu dès le départ comme un univers transmedia : série animée, jeu vidéo, mini-jeux mobiles, NFT narratifs, réalité augmentée... Les animateurs seront aussi des architectes d'univers.

c. L'animation temps réel devient la norme

Les moteurs comme Unreal Engine ou Unity, déjà utilisés dans le jeu vidéo, seront totalement intégrés dans la production de films. Les studios chercheront des profils hybrides, capables de passer d'un plan pré-calculé à une scène générée en temps réel.



Travail étudiant : Damien Lemonnier

3. Ce que les recruteurs rechercheront

- **Des profils créatifs ET techniques**, à l'aise avec la narration autant qu'avec les outils
- **Des animateurs 2D/3D capables d'intégrer des contraintes de production liées à l'interactivité**
- **Des artistes avec une forte culture visuelle**, ouverte aux mangas, à la BD, au jeu vidéo, au cinéma d'auteur
- **Des experts en storytelling visuel**, sachant concevoir des récits immersifs à plusieurs niveaux de lecture
- **Une capacité à collaborer en équipe pluri-disciplinaire**, souvent à distance, souvent en mode agile.

4. Les nouveaux métiers du cinéma d'animation

- **World builder transmédia** : celui qui pense l'univers d'une œuvre comme un monde à explorer, avec des ramifications multiples
- **Animateur temps réel** : spécialisé dans les pipelines instantanés (Unreal, Blender Eevee...)
- **Directeur.rice de narration interactive** : capable de créer des récits adaptatifs
- **Spécialiste des effets spéciaux procéduraux** : qui utilise l'IA pour générer des effets dynamiques
- **Character designer IA-assisté** : qui allie dessin traditionnel et génération automatisée.



5. Comment s'y préparer aujourd'hui à e-artsup

À e-artsup, nous anticipons déjà ces évolutions :

- **Masterclasses avec des studios comme Fortiche ou Ankama**, reconnus pour leur innovation
- **Formations aux moteurs de jeux** dès les premières années de spécialisation
- **Réalisations de films complets dès la 3^e année**
- **Enseignants en activité**, au fait des dernières attentes des studios
- **Projets de fin d'étude et présentations devant des recruteurs professionnels.**

6. Comment e-artsup prépare dès aujourd'hui ce futur ?

- **Des majeures spécialisées dès la 3^e année** : design graphique, design & communication, motion design, product design
- **Des projets concrets avec des vrais clients** (Ariane Group, La Croix Rouge, Unicef, Orange...)
- **Des prix remportés chaque année dans les concours pros** (Mille Pitch, Club des DA, Rookies...)
- **Des masterclasses de stars du motion design** comme Dan Perri (Star Wars, Taxi Driver)
- **Des enseignants en activité**, qui transmettent les vrais codes du métier, les bons réflexes, les bons outils.

Game Artist en 2035 : inventer les mondes de demain

1. Le jeu vidéo : première industrie créative mondiale

En 2025, le jeu vidéo a déjà dépassé le cinéma et la musique réunis. En 2035, il s'est imposé comme l'outil de narration le plus immersif et le plus influent, croisant animation, design interactif, intelligence artificielle, psychologie des usages et art visuel. Les **Game Artists** sont au cœur de cette révolution visuelle.



2. Quelles seront les attentes des studios en 2035 ?

Les studios de demain chercheront des **artistes complets, flexibles, ultra créatifs**, capables d'imaginer des univers riches et d'en maîtriser la fabrication technique. Les attentes des recruteurs évoluent dans trois directions clés.

a. Maîtrise des moteurs de jeu

Un Game Artist ne se limite plus à dessiner. Il doit intégrer ses créations dans des moteurs de jeux comme Unreal Engine, les tester en live, ajuster le rendu graphique (shaders), penser en temps réel. L'interactivité visuelle est devenue une compétence centrale.

b. Création de styles visuels innovants

Face à la standardisation des rendus 3D, les studios veulent des identités artistiques fortes. (comme pour Breath of the Wild, Red Dead Redemption, ...). Le style est un atout stratégique. Le Game Artist doit savoir surprendre, mixer tradition et expérimentation, jouer avec les codes visuels du manga, du cinéma, de l'abstraction, etc.

c. Culture du prototypage

Les Game Artists doivent collaborer étroitement avec les game designers et développeurs. On attend d'eux qu'ils proposent des idées visuelles jouables, qu'ils fassent des essais, qu'ils itèrent rapidement en équipe.





3. Les futurs métiers pour les Game Artists

Voici quelques métiers qui vont exploser d'ici 2035 :

- **Environment Artist temps réel** : expert des ambiances visuelles immersives, du lighting et de l'éclairage dynamique
- **Technical Artist** : lien entre les équipes artistiques et les développeurs, souvent indispensable dans les grands studios
- **Stylized Asset Designer** : spécialiste des objets, décors et personnages au style original (low poly, cel shading, hand-painted...)
- **VFX Game Artist** : pour les effets visuels dynamiques dans les jeux (sorts, explosions, météo, etc.)
- **UX/UI Game Designer Artistique** : pour créer des interfaces de jeu qui soient à la fois belles, immersives et ergonomiques.



4. Quelles compétences seront incontournables ?

- **Un excellent niveau de dessin et de modélisation 3D**
- **Une aisance avec les logiciels phares** (Blender, ZBrush, Substance Painter, Unity, Unreal...)
- **Une solide culture visuelle et vidéoludique.**
- **Une capacité à travailler en équipe agile et pluridisciplinaire**
- **Une curiosité constante pour les nouveaux outils** (IA, réalité mixte, photogrammétrie, etc.).

5. Comment e-artsup prépare déjà à cette réalité ?

- **Un programme de Bachelor et de Mastère** dédié au Game Art avec 3 spécialisations en année 5
- **Des studios créatifs encadrés par des professionnels** dès la première année
- **Des partenariats avec des studios français et internationaux** pour stages, alternances et masterclasses
- **Une pédagogie en mode projet**, avec création de jeux complets en équipe (game jam, semaine de production)
- **Un enseignement axé sur le "style" personnel**, pour que chaque étudiant développe sa signature artistique.

8 Pourquoi choisir e-artsup pour son enfant ?

Il existe beaucoup d'écoles artistiques, mais peu offrent un encadrement aussi professionnel, une ouverture aussi large sur les métiers de la création, ou un accompagnement aussi attentif. Et nous pensons qu'aucune autre ne fait tout cela à la fois. **e-artsup, c'est la grande école de création visuelle**, présente dans toute la France et reconnue pour la qualité de sa formation.

Voici pourquoi tant d'étudiants – et de parents – la choisissent chaque année.



1. Une formation complète, de Bac à Bac+5

À e-artsup, le parcours peut s'effectuer en :

- **3 ans de Bachelor**

(niveau Bac +3, certifié RNCP niveau 6)

- **+ 2 ans de Mastère**

(niveau Bac +5, certifié RNCP niveau 7)

Les étudiants peuvent se spécialiser dans l'un des grands domaines créatifs :

- **Direction Artistique**
- **Cinéma d'Animation**
- **Jeux Vidéo & Game Art**

Chaque année est structurée autour de projets concrets, de nouvelles compétences, et d'un suivi individualisé.

2. Une pédagogie tournée vers le monde réel

Plus de 90 % des enseignants sont des professionnels en activité : directeurs artistiques, graphistes, animateurs, game designers, développeurs... Ils apportent leur vision du métier, leurs outils, leurs exigences.

À cela s'ajoutent :

- des **masterclasses VIP** (Fortiche/Arcane, Ankama, Olivier Altmann, etc.),
- des **partenariats prestigieux** (Station F, HEC, festivals, entreprises),
- des **projets collaboratifs avec de vrais clients**.

3. Des résultats concrets à la sortie

Les chiffres parlent d'eux-mêmes :

- **98 % des diplômés travaillent dans la création**
- **85 % sont embauchés immédiatement**
- Ils travaillent dans **le luxe (Chanel, Mazarine...), le jeu vidéo, la publicité, l'animation, la tech, le design de produit ou d'interface...**

Et surtout, ils sont nombreux à revenir témoigner à l'école, **fiers de leur parcours, heureux de leur métier**.

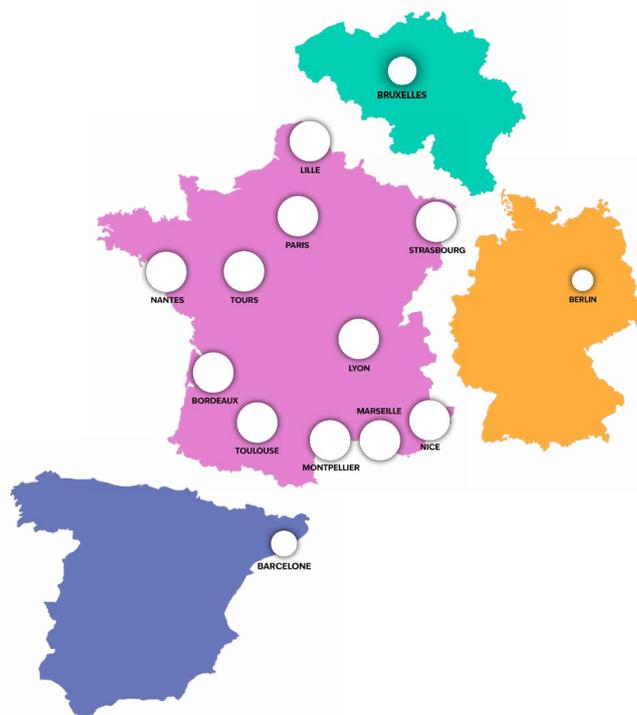
4. Une école présente partout en France (et au-delà)

e-artsup, ce sont **14 campus** :

Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Marseille, Montpellier, Nantes, Nice, Strasbourg, Toulouse, Tours, et aussi Barcelone, Berlin, Bruxelles.

Cela permet aux étudiants de :

- choisir leur ville,
- commencer dans un campus et changer en cours de cursus,
- partir à l'international.



5. Une école reconnue et récompensée



- Formations certifiées par l'État
- Labellisation Qualiopi sur tous les campus
- De nombreux prix remportés chaque année (Pégases, Mlle Pitch, Rookies Awards, etc.).

Les travaux des étudiants d'e-artsup récompensés pour la qualité de leur travail et leur employabilité au classement international The Rookies 2024.

6. Un cadre bienveillant et humain

À e-artsup, on valorise l'écoute, la bienveillance et la liberté d'explorer. **Chaque étudiant est suivi, encouragé, accompagné dans ses projets et ses ambitions.** Parce qu'on ne crée bien que quand on se sent bien.

**« e-artsup est plus qu'une école :
c'est un incubateur
de carrières créatives. »**

– Nicolas Becqueret,
Directeur Général d'e-artsup

Témoignages de parents et d'alumni

Rien ne vaut les paroles de ceux qui sont passés par là : les parents qui ont vu leur enfant s'épanouir, et les jeunes diplômés qui ont fait de leur passion... leur métier. Voici quelques témoignages qui illustrent ce que représente une formation à e-artsup.



Témoignages de parents

« Nous étions inquiets au début... »

« Notre fils dessinait tout le temps, mais on se demandait s'il aurait un vrai métier avec ça. On a visité plusieurs écoles, mais c'est chez e-artsup que l'équipe nous a le plus rassurés. Aujourd'hui, il est en alternance dans un studio d'animation, il travaille sur un vrai film, et il est plus motivé que jamais. Il a trouvé sa voie. »

– **Claire et Marc, parents d'un étudiant en Cinéma d'Animation à Montpellier**

« Je vois ma fille s'épanouir »

« Elle voulait faire de la direction artistique. On n'y connaissait rien, mais on a été très bien accueillis lors des portes ouvertes. On a compris que ce n'était pas juste de l'art : c'est aussi de la stratégie, du design, du digital. Elle a trouvé un stage dans le luxe, puis une alternance, et aujourd'hui elle travaille chez Chanel. On est fiers. »

– **Sophie, maman d'une diplômée de Toulouse**



Témoignages d' alumni

« Quand j'ai visité le campus de Toulouse, j'ai su que c'était là que je voulais être. L'école met vraiment en valeur ses étudiants. C'est grâce aux stages et à l'encadrement des enseignants que j'ai pu intégrer le secteur du luxe, puis évoluer jusqu'à mon poste actuel chez Chanel. Chaque étape a été un choix de cœur, et je ne le regrette pas. »

Joya - Diplômée en Direction Artistique, aujourd'hui chez Chanel

« La réalisation de notre film de fin d'année a été une vraie école. C'était exigeant, technique, mais très formateur. Aujourd'hui, dans mon travail, je me rends compte que cette rigueur acquise me permet de répondre vite aux besoins, même face à des collaborateurs expérimentés. »

Nicolas - Diplômé en Cinéma d'Animation, aujourd'hui responsable création chez Parallax Studios



« Les projets à e-artsup sont très concrets, on travaille comme dans une vraie agence. C'est même l'un des jurés de mon projet de fin d'études qui m'a recommandé à l'agence où je suis maintenant en CDI ! »

Camille - Diplômée en Direction Artistique, aujourd'hui Directrice artistique junior chez Bonté Divine !

« L'école permet de tester, d'expérimenter, de se planter, et surtout de créer. J'ai appris à avoir mes propres objectifs et à développer mes idées. C'est dans cet environnement que j'ai conçu les premières maquettes de ce qui allait devenir Fruitz. »

Arthur - Diplômé en Digital Product Design, Co-créateur de l'appli Fruitz

Ces témoignages ne sont pas exceptionnels. Ils sont représentatifs de ce que vivent chaque année les étudiants d'e-artsup. Un parcours fait de passion, de travail, d'encadrement et d'opportunités concrètes.

10 Et maintenant ? Les étapes pour bien s'orienter

Vous avez un enfant passionné par la création, le graphisme [...]

Vous avez un enfant passionné par la création, le graphisme, le dessin, l'animation ou le jeu vidéo ? Vous vous demandez quelle est la suite ? Voici un petit guide simple pour vous aider à l'accompagner dans ses choix, étape par étape.

1. Discuter de ses envies

La première étape, c'est l'écoute. Votre enfant ne sait peut-être pas encore exactement ce qu'il veut faire – et c'est normal. Ce qui compte, c'est de cerner **ce qui le passionne : dessiner ? créer des univers ? raconter des histoires ? imaginer des jeux ?**

Chez e-artsup, il n'a pas besoin d'avoir un projet "figé" dès le départ. Les deux premières années sont faites pour **découvrir, expérimenter, affiner** ses envies.



2. Participer à une Journée Portes Ouvertes

Les **JPO** sont un excellent moyen de découvrir l'école en vrai. On y visite les locaux, on rencontre les enseignants, les étudiants, on voit des projets concrets, on comprend la pédagogie, et surtout... **on ressent l'ambiance.**

Les dates des prochaines Journées Portes Ouvertes sont disponibles sur le site e-artsup.net. Il est aussi possible de prendre un **rendez-vous personnalisé** avec les équipes pédagogiques.



3. Préparer son dossier de candidature

L'admission à e-artsup se fait **hors Parcoursup**, par entretien. Il faut préparer :

- un dossier scolaire,
- une lettre de motivation,
- un portfolio ou tout support visuel (dessins, croquis, créations digitales, etc.).

Certains de nos meilleurs étudiants ont eu un parcours académique brillant. D'autres ne se sont révélés qu'une fois chez nous. Ce qui compte **c'est le potentiel, la curiosité, et l'envie d'apprendre.**

4. Passer l'entretien d'admission

L'entretien permet à l'équipe pédagogique :

- de comprendre le profil du candidat,
- de voir son intérêt pour la création,
- d'évaluer ses aptitudes, sa motivation,
- de l'orienter vers le bon programme.

C'est aussi un moment où l'on prend le temps d'échanger avec vous, les parents, si vous le souhaitez.

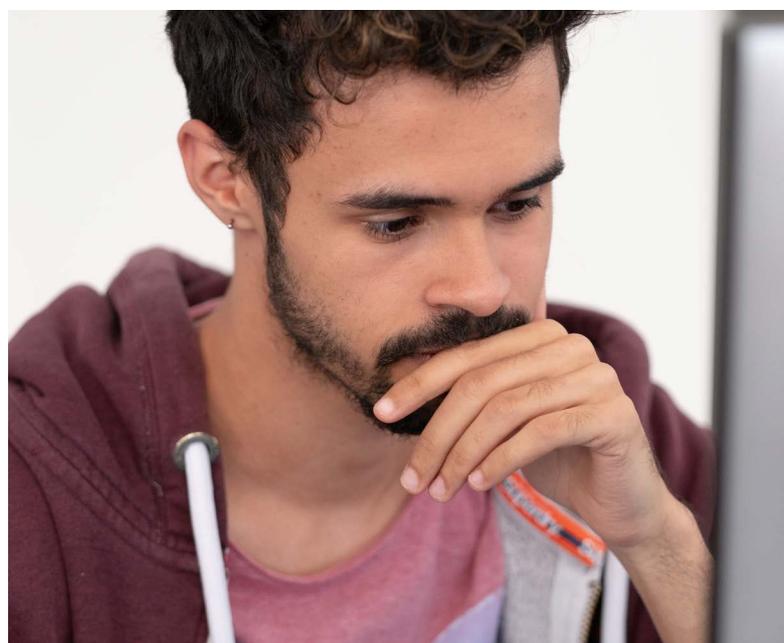


5. Se projeter et organiser sa rentrée

Une fois admis, votre enfant est accompagné dans toutes les étapes :

- inscription,
- logement si besoin,
- choix du campus,
- préparation des fournitures, logiciels, etc.

La rentrée est un moment important, et toute l'équipe est mobilisée pour accueillir chaque étudiant dans les meilleures conditions.



Un dernier mot pour les parents



Accompagner un enfant vers une carrière artistique, c'est parfois sortir des sentiers battus. Mais c'est aussi lui permettre de **s'épanouir, de se révéler, et de construire un avenir qui lui ressemble.**

Chez e-artsup, nous croyons fermement que **la créativité est une force pour transformer le monde.** Et nous sommes là pour la faire grandir, avec vous.

TOUTES LES AMBITIONS CRÉATIVES MÉRITENT D'ÊTRE ACCOMPAGNÉES

e-artsup

LES 11 CAMPUS D'E-ARTSUP EN FRANCE

Paris - Bordeaux - Lille - Lyon - Marseille - Montpellier - Nantes - Nice - Strasbourg - Toulouse - Tours