

LES DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

MARKETING
ET COMMUNICATION

- **Responsable marketing** : conception de stratégies pour promouvoir les jeux vidéo.
- **Business developer** : développement de partenariats et opportunités pour les studios.
 - **Brand manager** : gestion d'image et de notoriété.
- **Social media manager** : animation des réseaux sociaux et engagement de la communauté gaming.
- **Product manager** : supervision du développement et du lancement des jeux vidéo.

ÉVÉNEMENTIEL
GAMING ET ESPORT

- **Responsable événementiel** : organisation d'événements pour promouvoir les jeux et les marques.
- **Régisseur** : gestion de l'équipe de production et des moyens techniques.
- **Chargé de production événementiel** : coordonne les équipes opérationnelles d'un événement.
- **Chargé de communication événementielle** : Réalise des opérations de communication pour son entreprise ou événement.

STREAMING
ET CAPTATION AUDIOVISUELLE

- **Directeur de production** : management de projet sur les plan logistique, humains et budgétaires.
- **Chargé de production** : management opérationnel de la production audiovisuelle.
 - **Directeur de programme** : spécialiste de la conception et dela planification des idées de programme audiovisuel.
- **Créateur de contenu** : création de contenu, gestion de partenariats, développement d'audience.

TRANSMÉDIA ET
NARRATION INTERACTIVE

- **Transmedia Project Manager** : pilotage de projets jeu vidéo, streaming et expériences interactives.
- **IP & Franchise Manager** : développement et valorisation d'univers en marque, licence et crossmédia.
- **Narrative Experience Designer** : création de récits interactifs pour jeux, streams et réseaux sociaux.
- **Strategist Entertainment & Fan Engagement** : création de stratégies d'engagement et fidélisation des communautés autour d'une franchise.
- **Content & Brand Expansion Producer** : développement des licences via podcasts, webséries, lives ou RS.

UNE INDUSTRIE PUISSANTE,
DES MÉTIERS PORTEURS

6,1

MILLIARDS D'EUROS
de chiffre d'affaires sur le marché
du jeu vidéo en France en 2025

40,2

MILLIONS
de joueurs en France
en 2025

236,9

MILLIARDS
de dollars de chiffre d'affaires pour
le jeu vidéo dans le monde en 2025

3,6

MILLIARDS
de joueurs dans le monde
en 2025

19 000

JEUX VIDÉO
publiés sur Steam
en 2025

11%

DE CROISSANCE ANNUELLE
moyenne du marché mondial
du jeu vidéo entre 2020 et 2025

Source : S.E.L.L. 2025, Newzoo 2025, Investopedia

XP by e-artsup

Paris

95, avenue Parmentier, 75011 Paris
01 84 79 45 25

Bordeaux

51, rue Camille Godard, 33000 Bordeaux
05 57 87 33 61

Lyon

2, rue du Professeur Charles Appleton, 69007 Lyon
04 84 34 02 65

Marseille

9, boulevard de Louvain, 13008 Marseille
04 84 34 02 09



E-ARTSUP.NET



Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 27 écoles et entités rassemblent dans 26 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.

Document non contractuel. La direction de l'école se réserve le droit de toute modification ou adaptation
Établissement d'enseignement supérieur technique privé. Cette école est membre de IONIS EDUCATION GROUP
Imp. 11/2025

PARIS | BORDEAUX | LYON | MARSEILLE

XP by e-artsup

L'expertise business du jeu vidéo

Marketing des jeux vidéo | Streaming & captation
Communication | Événementiel esport

LES PROGRAMMES

BACHELOR BAC+3



ANNÉE 1

DÉCOUVERTE

- Business du jeu vidéo
- Culture pro. des industries créatives
- Outils de création visuelle
 - Anglais appliqué
- Producing et Game Design

Stage de 2 à 3 mois

ANNÉE 2

APPLICATION

- Marketing appliqué au jeu vidéo
- Stratégie événementielle
- Sponsoring & partenariats
- Outils de prod : IA, web et vidéo
- Streaming et relation presse

Stage de 3 à 4 mois

ANNÉE 3

PRODUCTION

- Management appliqué au jeu vidéo
- Gestion de projets et lancement
- Histoire du jeu vidéo et de l'esport
- Stratégie marketing des éditeurs
- Communication & influence

Stage de 4 à 6 mois ou alternance

MASTÈRES
PROFESSIONNELS



MARKETING, ÉVÉNEMENTIEL
& STREAMING POUR LE JEU VIDÉO

- **Stratégies marketing et monétisation du jeu vidéo** : monétisation, storytelling marketing, lancement de jeux, relations éditeurs, plateformes et distributeurs
- **Événementiel gaming & esport** : conception et organisation de tournois, lancements de jeux, campagnes immersives et événements compétitifs
- **Streaming & contenus live autour du jeu vidéo** : création de formats vidéo (Twitch, YouTube, TikTok), narration en direct, animation de streams, intégration d'interactions sociales et fidélisation du public.
- **Gestion et activation de communautés gaming** : community management, engagement des joueurs, stratégies d'acquisition et de rétention d'audience, collaboration avec influenceurs et créateurs de contenu.

TRANSMÉDIA
& IP PRODUCER

- **Conception d'univers narratifs multi-supports** : worldbuilding, création de personnages et arcs narratifs, lore pour différents supports (jeu vidéo, animation, podcasts, web-séries, réseaux sociaux).
- **Prototypage et déploiement de franchises transmédia** : réalisation de pilotes jouables ou narratifs, création de déclinaisons crossmédiâs cohérentes.
- **Pilotage de productions transmédia** : coordination d'équipes (game designers, artistes, scénaristes, développeurs), mise en place des workflows de production et préparation des pitches éditeurs/investisseurs.
- **Engagement des communautés et activation des univers** : stratégies de diffusion, expérience fan multicanal, narration interactive sur les réseaux sociaux.

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE PAR PROJET

XP BY E-ARTSUP : TOUTES LES AMBITIONS MÉRITENT L'EXCELLENCE

NOS ÉTUDIANTS ET DIPLOMÉS SONT INSÉRÉS DANS LE JEU VIDÉO

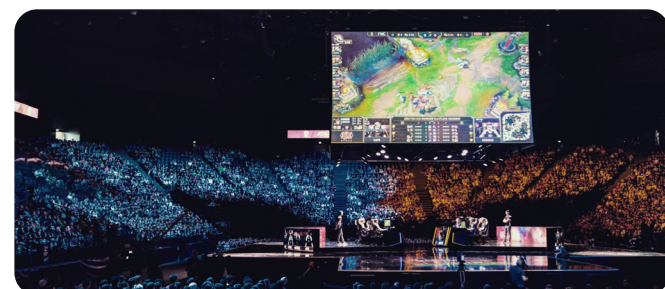
Une pédagogie innovante par projet pour découvrir les compétences clés de manière concrète



Stream caritatif : chaque année, les campus d'XP se mobilisent pour organiser toutes les étapes d'un stream caritatif en faveur du Sidaction ou encore les Petits Princes.



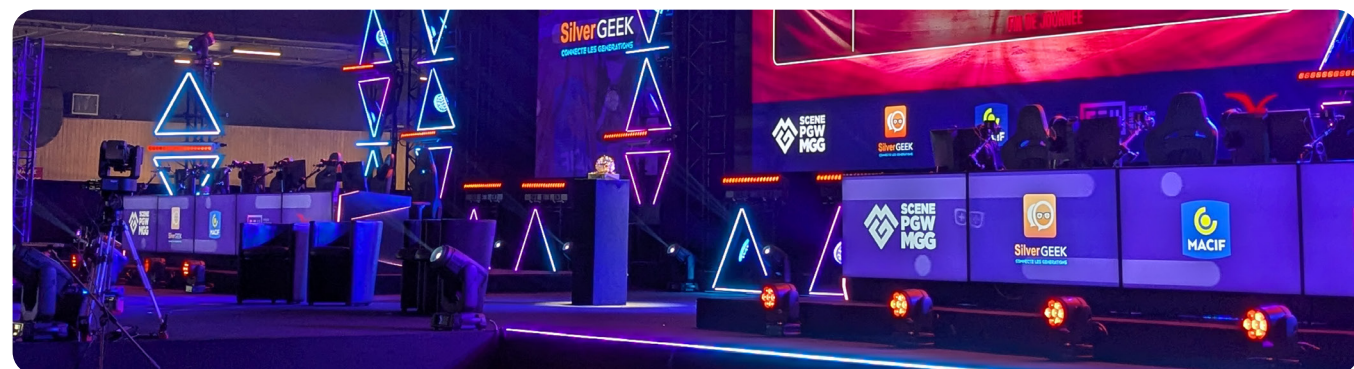
Marketing du jeu vidéo : immersion dans les studios, rencontres avec les professionnels de l'industrie et grands temps forts.



Événements gaming et sport : participation aux grands événements jeux vidéo et aux compétitions sportives, comme la Paris Games Week, les compétitions de League of Legends ou de Rocket League.



XP by e-artsup : rapprochement entre game artists et game designers pour concevoir et promouvoir son propre jeu à travers un grand projet transmédia.



Nicolas BECQUERET
Directeur Général d'e-artsup

« Intégré à l'écosystème e-artsup, les programmes business intègrent les expertises créatives.

Les étudiants s'inscrivent ainsi dans un cadre reconnu comme l'un des meilleurs du monde pour former aux métiers du jeu vidéo.

Parce que l'avenir sera écrit par ceux qui savent croiser les compétences. »



Georges NAOUM
Directeur des études
du programme XP

« La pédagogie d'XP by e-artsup repose sur trois axes :

- un programme unique validé par notre comité d'experts.

- une équipe pédagogique de professionnels qualifiés au contact de la réalité du secteur.

- des opportunités avec nos collaborations exclusives : AEGIS (League of Legends), E.V.A, KCX, PGW, AFM Téléthon. »



e-artsup parmi les meilleures écoles mondiales

Le classement "The Rookies" est une référence dans l'univers des industries créatives. Il évalue les écoles : plus de 6 800 étudiants, à travers le monde, un jury de 180 experts internationaux et 67 000 évaluations pour établir le classement.

DESIGN GRAPHIQUE : 2^e monde
MOTION DESIGN : 4^e monde
GAME CONSOLE : 6^e monde
CINÉMA D'ANIMATION (2D) : 7^e monde



HASSAN BOUMAAZA

Responsable communication digitale
Esport Virtual Arena

- Stage chez Webedia.
- Pilote la communication digitale de la franchise E.V.A de Marseille.
- CEO de l'équipe esport ASCAR depuis 2023.



HÉLOÏSE TAICLET

Brand Manager assistant
Ubisoft

- Nombreuses expériences de chargée de communication dans l'événementiel et la création de contenu.
- Brand manager assistante chez Ubisoft.



ÉTIENNE FOTIADIS

Trade Marketing Assistant
Bandai Namco Europe

- Graphiste en freelance
- Stage comme Assistant Trade Marketing
- Actuellement en alternance chez Bandai Namco



DIOR BURANOV

Sales Manager Gentle Mates
Bump.

- Alternance de Sales manager pour la LFL.
- Manage la stratégie commerciale de l'équipe Gentle Mates, l'une des équipes françaises les plus prestigieuses.



SAMUEL ORTOLA

Esport Sponsorship sales manager
Webedia

- Livestream & Esport Sales :
 - > Stagiaire
 - > Puis alternant
 - > et recruté en CDI

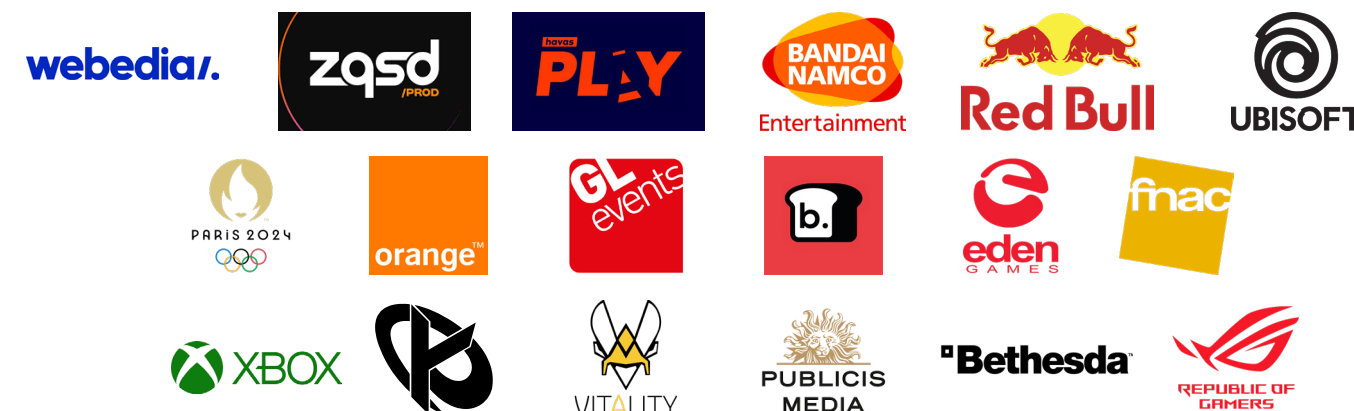


MÉLISSA FERDER

Social Media Manager
MGG (groupe Webedia)

- Stage comme Community Manager pour le média MGG
- Puis alternance en tant que Social Media Manager

ILS FONT CONFIANCE À NOS ÉTUDIANTS



LES PLUS GRANDS PROS...



Bertrand AMAR
Head of esport Webedia



Emmanuel FORSANS
Président AFJV



PADG
Comédien de doublage



Julien CHIEZE
Journaliste jeu vidéo

UNE EXPERTISE RECONNUE...



Participation
aux plus grands événements



Coulisses de Webedia



Visite des plus
grands studios

ET UNE VIE DE CAMPUS !



Participation
aux événements locaux



Voyage à l'étranger
(New York en 2024)



Organisation de streams
caritatifs

TOUTES LES INFORMATIONS SONT À RETROUVER SUR NOTRE SITE

[E-ARTSUP.NET](https://e-artsup.net)