



imaginer
créer
dessiner
raconter
animer
modéliser
faire rêver
s'épanouir

e-artsup

Toutes les ambitions créatives
méritent l'excellence

2026 - 2027



e-

L'expertise numérique

Dominez l'art de la création avec les outils techniques innovants. Ouvrez-vous à de nouveaux univers d'expression et revendiquez votre liberté.

art

L'expertise artistique

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

sup

L'expertise professionnelle

Apprenez avec les plus grands professionnels pour maîtriser les compétences qui comptent et en faire votre métier.

« e-artsup : une école
qui repose sur la créativité,
la bienveillance et
l'accompagnement pour
permettre à chaque étudiant
de devenir un créateur
engagé, prêt à marquer
le monde de son empreinte. »

Missions et valeurs : créer, accompagner, inspirer

Notre mission est de guider chaque étudiant dans l'exploration
de ses talents, en lui offrant un environnement où l'excellence, l'attention
et l'innovation se rencontrent.

Accompagnement bienveillant

Nous nous engageons à accompagner nos étudiants avec compréhension.
Notre pédagogie repose sur l'écoute et l'encouragement, offrant un cadre où chacun
peut s'épanouir et prendre confiance en ses capacités.

Inspiration pour l'avenir

Nous formons des créateurs responsables, prêts à relever les défis de demain
avec des solutions créatives et durables. Nous intégrons les enjeux sociaux
et environnementaux à notre enseignement pour inciter nos étudiants à devenir
des acteurs du changement.

Valorisation du potentiel

Nous croyons dans le potentiel unique de chacun. Nous offrons des
opportunités concrètes pour développer ce potentiel, à travers des projets, des stages
et l'alternance, afin de préparer à un avenir professionnel solide.

Innovation continue

Dans un monde en mutation, nous préparons les étudiants à s'adapter aux nouvelles
technologies et aux tendances émergentes. L'école est un espace d'innovation
où chaque projet est une occasion d'apprendre, de comprendre et de se réinventer.

C'est quoi e-artsup ?

Quels sont, selon vous, les principaux atouts d'e-artsup ?

e-artsup est plus qu'une école, c'est un véritable laboratoire d'innovation et de création. Nous offrons un apprentissage actif et immersif où les étudiants sont plongés dès le premier jour dans des projets concrets. Notre corps enseignant, composé majoritairement de professionnels experts dans leurs domaines, garantit une formation à la pointe des tendances actuelles, enrichie par un réseau de contacts précieux. Cette immersion, renforcée par nos liens avec des entreprises leaders dans la direction artistique, les images animées et le jeu vidéo, offre un large éventail de possibilités au sein des enseignements, mais aussi en stages, lors de projets collaboratifs, et favorise grandement l'insertion professionnelle.

e-artsup est une institution phare dans l'écosystème de la création visuelle en France et à l'international. Notre présence est reconnue dans des événements majeurs comme le Festival international de la créativité, les Cannes Lions, où nos étudiants sont pleinement acteurs en habillant de manière exclusive le Palais des festivals, ou encore au sein du Festival international du film d'animation à Annecy. Nous avons également notre propre événement annuel, NextGen, autour des nouvelles images et des enjeux de la création de demain, un festival de rencontres avec des professionnels, des conférences, des tables rondes et des événements. Par ailleurs, nos étudiants remportent chaque année de nombreux prix décernés par le monde professionnel dans toutes les catégories, consolidant notre position de leader. Nous sommes d'ailleurs reconnus comme la meilleure école d'Europe en motion design, témoignage de l'excellence de notre formation.

Comment veillez-vous à ce que les programmes d'e-artsup soient en phase avec les évolutions et les besoins du marché professionnel ?

La création visuelle, les images animées et les jeux vidéo ne sont plus confinés à l'industrie du divertissement. Ils sont devenus des outils stratégiques incontournables pour les entreprises. Maîtriser les contenus visuels et la direction artistique est essentiel pour se démarquer sur des plateformes telles que les réseaux sociaux, où les images jouent un rôle clé dans l'engagement du public. Nous collaborons avec les leaders des industries créatives pour adapter nos enseignements aux besoins du marché. De plus, nous intégrons les outils émergents dans nos cours.

Mais quelle est votre politique pédagogique face au déploiement de l'intelligence artificielle ?

L'intelligence artificielle est une chance pour les métiers de la création et du design car elle offre des possibilités inédites. Certes, elle inquiète car fait craindre la disparition de métiers traditionnels. Mais cela ne se situe pas au niveau de compétences des directions artistiques et des expertises auxquelles prépare l'école. C'est au contraire un formidable outil complémentaire. De manière générale, c'est l'imagination créative qui est la seule limite désormais. L'idée est plus que jamais au cœur des projets et c'est passionnant !

Quels conseils donneriez-vous aux parents inquiets de voir leurs enfants se destiner à des carrières artistiques ?

Les carrières graphiques et artistiques offrent aujourd'hui



DK



NOUS RÉVISON
CHAQUE ANNÉE
NOS CONTENUS
PÉDAGOGIQUES
POUR INTÉGRER
LES NOUVELLES
TENDANCES
ET RÉPONDRE
AUX ÉVOLUTIONS
RAPIDES DU
SECTEUR. »

des opportunités sans précédent. Les images, qu'elles soient animées, fixes ou interactives, se déploient comme jamais dans le domaine du divertissement, mais elles sont aussi au cœur de la stratégie des entreprises. Nos diplômés s'imposent dans des secteurs variés : au sein d'agences de création et de studios de production en animation ou en jeux vidéo bien sûr, mais aussi dans les départements Communication, Marketing, Branding, Expériences clients, Développement, R & D... Ils exercent souvent en collaboration avec des ingénieurs et des experts issus des meilleures écoles comme Polytechnique ou HEC. D'ailleurs, nos collaborations pédagogiques avec ces institutions sont des gages de la valeur de notre formation sur le marché international.

Vos diplômés seront-ils des professionnels heureux ?

Notre mission est de former des créateurs capables de naviguer dans un monde en perpétuelle mutation, en offrant à nos étudiants les outils, les compétences et la vision nécessaires pour devenir des leaders dans leur domaine. Rejoindre e-artsup, c'est intégrer une communauté dynamique et engagée où l'innovation, la créativité et la responsabilité sont au cœur de l'apprentissage. Ensemble, nous construisons l'avenir de la création visuelle, un avenir qui allie excellence, humanité et impact durable. 

e Pourquoi e-artsup est-elle l'une des meilleures écoles créatives au monde ?

L'excellence est une aventure ouverte à tous. Chez nous, on ne suit pas des modèles mais on les réinvente. Les créateurs apprennent à maîtriser les outils de demain pour inventer de nouveaux récits, de nouvelles expériences, de nouvelles émotions.

e-artsup, c'est l'école où les talents prennent leur élan. Une école reconnue par les plus grands, qui forme des étudiants sensibles, engagés, audacieux et surtout prêts. Et ça se voit partout : dans les classements, dans les studios, dans les festivals, dans les portfolios.

1

Une école **connectée au réel**

On apprend en faisant. Pour de vrai.

Dès les premières années, nos étudiants travaillent sur des projets concrets, en lien avec des partenaires professionnels, des studios, des agences, des institutions culturelles.

Les intervenants ? Des pros en activité.

Les projets ? Publiés, visibles, valorisés.

Les opportunités ? Collaborations avec l'ISEG et Epitech au sein des campus IONIS, stages, alternance dès la 4^e année, workshops immersifs. À la sortie, chaque étudiant a déjà un **portfolio solide**, une **expérience reconnue**, et souvent... **un emploi**.

2

Une école **d'excellence créative... accessible à tous les talents**

Pas de sélection par vos notes du passé.

Mais une attention portée à l'envie, à l'imaginaire, à la singularité.

- Ici, on valorise la diversité des profils et des parcours.
- On vous pousse à vous dépasser avec confiance et exigence.
- Car la vraie créativité naît de ce que vous avez d'unique.

Parce qu'une école créative ne doit pas seulement former des artistes, elle doit former des professionnels créatifs.

3

Une école où tout est possible dès la 1^{re} année

La première année est essentielle : Elle offre aux étudiants la liberté d'explorer toutes les disciplines créatives et de révéler leurs talents. C'est une année de culture, qui transmet un regard affûté, une richesse visuelle et une compréhension fine du monde qui nous entoure. C'est aussi une année de développement personnel, où chacun construit sa confiance et son identité. Une étape fondatrice qui fait de nos étudiants des créateurs complets, audacieux et prêts à inventer l'avenir.

4

Une école à la pointe des technologies créatives

Unreal, Blender, Adobe, IA générative, moteurs 3D, interfaces interactives...

- Les outils ne sont qu'un point de départ.
- Ce qui compte, c'est ce qu'on en fait avec une posture critique et éthique.

Nos étudiants sont formés à inventer avec les technologies, à prendre du recul, à garder le cap du sens.

5

Une école qui pense au-delà des frontières

On travaille avec des studios en France, on échange avec le monde. Les projets, les formats, les récits sont tous connectés.

- Un jeu peut devenir une série.
- Une campagne peut devenir un univers.
- Un film peut devenir une expérience immersive.

Nos étudiants sont prêts à créer dans un monde globalisé, fluide, transmédia.

6

Une école vraiment reconnue parmi les meilleures du monde

- N°1 mondiale en jeu vidéo, catégorie console, pour le niveau Bachelor
- N°1 mondiale en cinéma d'animation traditionnel pour le niveau Bachelor
- N°1 européenne et N°2 mondiale en design graphique
- N°1 européenne en motion design (Classement The Rookies 2024 plus de 67 000 projets, 180 jurés internationaux).

Et des dizaines de prix dans tous les domaines, chaque année.

On ne naît pas créatif.
On le devient quand on est au bon endroit.
Bienvenue à e-artsup.

e

La grande école de création visuelle

BACHELORS ET MASTÈRES
Titres certifiés niveaux 6 et 7*



2024/2025 TOP CREATIVE SCHOOL
DESIGN GRAPHIC - MOTION DESIGN - GAME CONSOLE
CINÉMA D'ANIMATION 2D/3D



* Titres enregistrés au Registre National des Certifications Professionnelles.

e Sommaire



FLORIAN PICHÉ, STRASBOURG



LEA CANINO, ERWAN RICHARD, CAMILLE LENOIR, JUDICAËLLE SUITE, ZELIA BARRETEAU ET HUGO MONTMARCHE, PROMO 2022



LE GOFF, ELISA GRANTHEPEAK DA, PROMO 2024



LE POISSON DES BERMUDES - LES AMBASSADEURS - WORKSHOP IA GÉNÉRATIVES THIO BRUTTE, PROMO 2024

PROGRAMMES ET PÉDAGOGIE

14

La première année fondamentale

Pour apprendre, expérimenter et... choisir sa voie.



YOHANN LE SCOLL

16

DIRECTION ARTISTIQUE

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

35

Pédagogie

Les campus urbains IONIS, regroupant l'ISEG et e-artsup, développent de nombreuses synergies : projets communs, conférences ou créations d'entreprises.

24

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.

44

Collaborations remarquables

Présents dans 11 campus en France, nos étudiants collaborent avec les acteurs locaux pour une reconnaissance rapide et réelle par les professionnels de leur région.

30

JEUX VIDÉO ET GAME ART

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.

46

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.

e Sommaire



RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE

50

Prix et nominations

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

53

Les entreprises dans 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.

54

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 Sommaire



PHOTOS : DR

VIE ÉTUDIANTE

58

Campus urbains

13 campus multi-disciplinaires : Barcelone, Berlin, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Nice, Paris, Strasbourg, Toulouse, Tours.

62

Game Jam

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 !

63

Rencontrer les étudiants

S'imprégner de l'univers créatif des étudiants.

64

Échanger avec les équipes

Journées portes ouvertes et salons.

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 (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 (storyboard 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 level design, le game design et le game art, à prototyper des univers immersifs, à produire ou développer mes propres univers...

☐ Je veux m'épanouir...

en travaillant dans une équipe de jeux vidéo dédiée à la gamification, aux serious games, aux advergames, aux escape games ou encore à la réalité virtuelle ou chez un éditeur renommé...

☐ Je veux devenir...

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

3 programmes

ANNÉE FONDAMENTALE POUR LA CRÉATION

ANNÉE 1

Je découvre
(60 ECTS*)

- **Produire des visuels** : dessin, perspective, chara design, graphisme, illustration
- **Raconter avec des images** : culture artistique, pop culture, storytelling visuel
- **Maîtriser les outils numériques** : Photoshop, Illustrator, Blender, Unreal, IA
- **Découvrir les métiers créatifs** : workshops, masterclasses, rencontres pro
- **Apprendre en faisant et affirmer ses choix** : projets concrets et collaboratifs

**Direction Artistique
et Motion Design**
Typographie, infographie,
motion design

**Cinéma
d'Animation**
Animation, storyboard,
effets visuels

**Jeux Vidéo
et Game Art**
Concept art, level design,
game design

ANNÉE 2

Je construis
(60 ECTS*)

DIRECTION ARTISTIQUE

- Dessin, illustration, photographie
- Graphisme fixe et animé (motion)
- Création digitale : UX/ UI

CINÉMA D'ANIMATION

- Animation de personnages
- Maîtrise de logiciels d'animation
- Textures, éclairages et effets visuels

JEUX VIDÉO ET GAME ART

- Chaîne de production gameplay (UX Design)
- Techniques visuelles
- Réalisation de premiers jeux accompagnée par des pros

ANNÉE 3

Je produis
(60 ECTS*)

- Ateliers immersifs de création visuelle et de branding ou de motion design
- Campagnes créatives globales
- Présentation de projets complets aux pros

- Réalisation d'un film d'animation
- Narration et technique
- Présentation de son film aux pros et dans des festivals à travers le monde

- Réalisation d'un jeu vidéo
- Tests avec des joueurs pour l'améliorer
- Présentation de son jeu vidéo aux responsables de studio

DOUBLE ACCRÉDITATION : BAC+3 BACHELOR + TITRE CERTIFIÉ NIVEAU 6

ANNÉES 4 ET 5

Je me spécialise
(120 ECTS*)

Initial et
Alternance

Tronc commun
Design graphique, design digital, conception visuelle, design thinking

Majeures au choix
– Design et Communication
– Product Design
– Motion Design

Tronc commun
Narration, dessin (décors, accessoires), postproduction

Majeures au choix
– Film d'animation 2D
– Film d'animation 3D
– Concept Art

Mastère Transmédia

Une création transmédia collective :
– raconter une histoire,
– choisir les bons supports (jeu, ciné, social media, web, installation, etc.),
– comprendre les publics,
– penser les produits dérivés, les plateformes, les licences,
– collaborer avec d'autres créateurs

DOUBLE ACCRÉDITATION : BAC+5 MASTÈRE + TITRE CERTIFIÉ NIVEAU 7

* 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 La première année fondamentale pour apprendre, expérimenter et... choisir sa voie

Chez e-artsup, la première année est conçue comme **un tremplin créatif**. On y acquiert les fondamentaux, on teste les outils, on explore plusieurs univers, on construit les

premières bases d'un portfolio. Que vous soyez déjà sûr de votre voie ou encore en phase de découverte, cette année vous permet **d'avancer sans perdre de temps**.

DÈS LES PREMIÈRES SEMAINES

Vous produisez vos premières images, avec des outils numériques et traditionnels.

➔ *Vous entrez dans le rythme d'un créatif.*



Les temps forts de l'année



UN RYTHME RÉGULIER ET STIMULANT

Chaque semaine, alternance théorie-pratique.

➔ *Vous progressez vite, sans routine.*

Ce que vous allez **apprendre**

Tous les métiers de la création reposent sur un socle commun.

Vous apprendrez à penser, produire, expérimenter... et à utiliser les bons outils.

Liberté d'explorer, de tester, de changer.

Vous avancez à votre rythme, vers ce qui vous passionne.

Notre vision **pédagogique**

Le monde créatif évolue vite. Nous formons nos étudiants à s'adapter.

❶ Apprendre à apprendre

Pour continuer à évoluer longtemps après l'école.

❷ Penser avant de produire

Méthodes, recul, intention : la création a besoin de sens.

❸ Maîtriser les outils contemporains

Pour que la technique devienne un levier et jamais un frein.

Des professionnels **à vos côtés**

90 % de nos intervenants sont en activité : en agences, studios d'animation, production, jeu vidéo, design graphique... Ils vous transmettent leurs méthodes, leur exigence et la réalité du terrain.

❹ **L'apprentissage se fait au contact du monde pro, dès la première année.**

LES FONDAMENTAUX

- CULTURE VISUELLE
- DESSIN, CROQUIS
- TYPOGRAPHIE
- GRAPHISME, PHOTO
- SUITE ADOBE (PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR...)

LES OPTIONS DE SPÉCIALISATION

- ANIMATION
- GAME DESIGN / PROTOTYPAGE
- DESIGN GRAPHIQUE
- MOTION DESIGN
- SCÉNARISATION / NARRATION VISUELLE

UN WORKSHOP TOUTES LES 5 SEMAINES

Challenge immersif, individuel ou en équipe : prototype de jeu vidéo, séquence animée, affiche, campagne visuelle...

❶ **Création en conditions réelles.**



PHOTOS : DR



VOTRE PREMIER BOOK EN FIN D'ANNÉE

Présenté devant un jury de professionnels.

❶ **Un reflet concret de votre parcours.**

e Direction Artistique

Du logo à la campagne de publicité en passant par les affiches, les sites web et les applications mobiles, vous avez le pouvoir de transformer les images en message, de composer des visuels fascinants, de concevoir des packagings irrésistibles et même de créer des génériques de séries ou des clips musicaux.



**BEST SCHOOL
EUROPE**
MOTION GRAPHIC

1^{re}
EN FRANCE

1^{re}
EN EUROPE

4^e
AU CLASSEMENT
MONDIAL



**BEST SCHOOL
WORLDWIDE**
DESIGN GRAPHIC

1^{re}
EN FRANCE

1^{re}
EN EUROPE

2^e
AU CLASSEMENT
MONDIAL

**Anne-Marguerite
Mbomeyo,**
promo 2024



Mlle 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 la régie publicitaire 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.



Grand Prix DOOH pour la campagne « Changeons nos priorités » pour le Samusocial, Mlle Pitch Awards 2025

Pour sa première année dans le concours Mlle Pitch Awards, la catégorie DOOH dédiée à l'affichage numérique urbain a largement été dominée par les étudiants d'e-artsup. En effet, 6 campagnes sur 7 shortlistées ont été réalisées par les 4^e et 5^e années en Direction Artistique d'e-artsup.

C'est **Anas Aboulabdeh**, étudiant en 4^e année de Direction Artistique à e-artsup Paris, qui remporte le Grand Prix DOOH avec sa campagne « Changeons nos priorités ». Une campagne à la fois percutante, adaptée aux formats numériques en espace public et porteuse de sens.



T'ES INDISPENSABLE

3^e PRIX EX AEQUO CATÉGORIE AFFICHAGE

Conception et réalisation :

Julien Sochet, Camille Servant,

Marine Reynier, 4^e année de Direction Artistique – Design et Communication, promo 2025

Enseignant : **Joan Dastarac**, e-artsup Toulouse



UN GRAND PAS POUR L'IMMUNITÉ

PRIX CATÉGORIE AFFICHAGE (Mediatransports)

PRIX DU PUBLIC (OpinionWay & Thegood.fr)

Conception et réalisation : **Tom Duchet, Emma**

Goncalves, Mathilde Saillio, 4^e année de Direction Artistique, promo 2023

Enseignant : **Raphaël Thomas**, e-artsup Paris

**DIRECTION
ARTISTIQUE**

Double accréditation :

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

**3
ans**



JULIE DINE, NINA BÖTH, ASLAN SADI



L'AVIS DES PROS

« Je suis bluffé par tous ces aspects techniques et créatifs que ces jeunes étudiants maîtrisent. »

Bernar Venet, Artiste et sculpteur monumental (œuvre : *Diagonales globales*)

**L'ENVIE
DE VOIR EN
GRAND**



« Être créatif, c'est avoir la volonté de rendre le monde meilleur, 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. »

Hélène Riquier,
promo 2023

1^{re} année fondamentale

- **Produire des visuels** : dessin, perspective, chara design, graphisme, illustration.
- **Raconter avec des images** : culture artistique, pop culture, storytelling visuel.
- **Maîtriser les outils numériques** : Photoshop, Illustrator, Blender, Unreal, IA.
- **Découvrir les métiers créatifs** : workshops, masterclasses, rencontres pro.
- **Apprendre en faisant et affirmer ses choix** : projets concrets et collaboratifs.
- Typographie, infographie, motion design.

**En 2^e année, vous entrez dans
le vif du métier :**

- Création d'affiches, flyers, packagings.
- UX/UI design, webdesign, applications.
- Conception graphique et typographique.
- Motion design, storytelling, stratégie de communication.
- Illustration et identité de marque.

🕒 **Stage de 2 à 3 mois en entreprise
en fin d'année.**

**En 3^e année, vous affinez votre
univers créatif, à travers :**

- Projets encadrés, individuels et en équipe.
- Approfondissement technique et artistique.
- Mise en situation professionnelle (briefs réels, méthodologies studio).

🕒 **Au deuxième semestre, vous choisissez
une spécialisation :**

- **Luxe et création contemporaine**
- **Communication, marques et publicité**
- **Direction artistique et mode**

🕒 **Fin d'année : au choix → nouveau stage ou
semestre à l'international (Barcelone, Berlin,
Genève, Bruxelles...).**



AUDREY ABOLIZEDY

Plongez au cœur de la création avec les 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 le design de marque, 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



PELICITÉ DUBÉ, JULIETTE LURLAN, ROMY TUL

Métiers

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

Les principales structures d'accueil

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

L'ALTERNANCE, VOIE ROYALE POUR L'EMPLOI



DR

« 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,

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

Deux années de Mastère

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

Contenus de formation

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

MAJEURE PRODUCT DESIGN

Double accréditation :

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

2 ans



HUGO FERRER

Métiers

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

Les 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.

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.

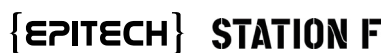
Contenu de formation

- **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.

« NETWORKING » ET RÉSEAU

« Ce qui est bien, c'est tout cet aspect networking. On rencontre pas mal de gens, pas mal de profils qu'on n'aurait pas pu rencontrer ailleurs, et c'est vraiment une bonne chose qu'e-artsup puisse nous mettre en contact avec de telles personnes. »

Florian Quilez,
5^e année de Direction Artistique - Product Design, certification HEC, promo 2024



MAJEURE MOTION DESIGN

Double accréditation :

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

**2
ans**



ALEXIA NEGRON, PROMO 2023

Métiers

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

Les 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...

JURY DE FIN D'ÉTUDE - MOTION DESIGN

« En ce qui concerne les compétences et qualités requises chez les candidats, j'attends avant tout de la créativité, de la cohérence, une bonne direction artistique et du storytelling. Une polyvalence aussi. Ce qui est hyper important, c'est que l'étudiant se sente à l'aise. »

Laurence Meniri,

Responsable du recrutement des talents créatifs pour les agences Luxe du groupe Publicis



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.

Focus Qu'est-ce que le Motion Design ?



JOACHIM MOURIER, TON ORLANDO, YANN LERETRE

Reconnue pour ses **innovations pédagogiques**, l'école forme au **motion design** depuis plus de vingt ans. Figure historique et centrale, l'école est partenaire des principaux événements du secteur.

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, Responsable pédagogique du Mastère Motion Design, promo 2013

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 et motion designer au sein d'Œil pour Œil Créations, professeur à e-artsup Lille

E-ARTSUP, PIONNIÈRE EN MOTION DESIGN EN FRANCE

« Notre préoccupation est de proposer à nos étudiants des formations professionnalisantes et de faciliter leur entrée dans les industries créatives. En créant des partenariats avec les meilleures entreprises du secteur, nous sommes fiers de pouvoir proposer à nos étudiants des formations avec les meilleurs spécialistes métiers ! » **Matthieu Levisse**, Directeur du campus e-artsup de 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.



DS

ENGAGEMENT ET PASSION !

« J'ai travaillé avec les plus grands réalisateurs hollywoodiens. Aujourd'hui, je transmets régulièrement auprès de la jeune génération d'e-artsup en Motion Design. Avec engagement et passion, ils réussiront. »

Dan Perri,

Motion et title designer
(*Star Wars*, *The Exorcist*...)



DÉCOUVREZ LES RÉALISATIONS DES ÉTUDIANTS EN MOTION DESIGN À TRAVERS CE SHOWREEL

e Cinéma d'Animation

Apprendre à raconter en images. Et donner vie à ses idées. Pour inventer des histoires, créer des personnages et animer des mondes en 2D ou en 3D.

« Ce qui m'a le plus marquée, c'est mon projet de fin d'année, *The Whale Moon*. En un mois et demi, nous devions 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



**TOP 10
WORLDWIDE
BEST SCHOOL
2D ANIMATION**

7^e

**AU CLASSEMENT
MONDIAL**



DR



Le pitch : Une grand-mère de 80 ans, nommée Flore, vit seule dans une maison de campagne avec une plante qu'elle chérit énormément. Cependant, la plante commence à faner. La grand-mère va alors tenter de la sauver par tous les moyens.



Une Vie 2 Fleurs, film étudiant, se distingue dans 4 concours internationaux 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. Les réalisations des étudiants d'e-artsup se sont distinguées dans plusieurs manifestations françaises et internationales dont le prestigieux Rookie Awards australien qui confronte plus de 70 000 travaux étudiants à travers plus de 140 pays.



UNE PASSION EN ÉQUIPE

« Notre rôle évoluait au cours de la production et on a trouvé notre place pour développer notre passion en équipe. C'est grâce à l'accompagnement de nos professeurs que nous avons pu aller au bout de ce projet et que chacun des plans, que ce soit pour la lumière, la couleur ou l'ambiance, a été travaillé avec soin. »

Marie Marcheix, Macélie Fouchier, Yaseen Lalmahomed, promo 2023



AWARDS

Rookie Awards 2024

Australie - Excellence Award - Animation 3D

Rookie Awards 2024

Australie - Draft Selection - Animation 3D

40^e Biennale du Film d'animation de Bratislava

Slovaquie - Sélection

Short Film Night Loutraki Animation Festival

Grèce - Sélection

Neum Animated Film Festival

Bosnie-Herzégovine - Sélection

Les Tremplins de la création 2023 - Paris, Meilleur Court-métrage

Le Festival de Kino 2025

Ottawa - Canada



VOIR LE SHOWREEL
DU BEST OF DES FILMS
D'ANIMATION 2025

CINÉMA D'ANIMATION

Double accréditation :

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

**3
ans**



DESTINATION - CINÉMA D'ANIMATION



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

PROGRESSER ENSEMBLE

« La réalisation de mon film d'animation de fin d'année m'a permis de découvrir les techniques de la production 3D. Nous avons bien été aidés par les profs tout au long du projet. Aujourd'hui, je travaille dans l'audiovisuel et, grâce à l'école, j'apporte très vite des solutions à des collaborateurs pourtant expérimentés. »

Nicolas Houssa,

Responsable de la création chez Parallax Studio

En 2^e année, vous posez les bases de votre langage visuel et technique :

Exploration de tous les grands outils et savoir-faire de l'animation :

- Dessin, croquis, volume, couleur.
- Character design, layout, décors.
- Storyboard, animatique, narration visuelle.
- Techniques 2D et 3D : shading, lighting, rendering...

Vous réalisez vos premières scènes d'animation et produisez **une séquence complète**, de la conception à la postproduction.

➔ **Un stage (facultatif) vous permet de découvrir les coulisses d'un studio et de vous projeter dans la suite.**

1^{re} année fondamentale

- **Produire des visuels** : dessin, perspective, chara design, graphisme, illustration.
- **Raconter avec des images** : culture artistique, pop culture, storytelling visuel.
- **Maîtriser les outils numériques** : Photoshop, Illustrator, Blender, Unreal, IA.
- **Découvrir les métiers créatifs** : workshops, masterclasses, rencontres pro.
- **Apprendre en faisant et affirmer ses choix** : projets concrets et collaboratifs
- Animation 2D/3D, storyboard, effets visuels.

En 3^e année, vous travaillez en groupe, comme dans un vrai studio

Conception d'un court-métrage d'animation de A à Z. Chaque étudiant prend en charge un ou plusieurs rôles clés : layout, rigging, animation, éclairage, compositing, montage...

Vous gagnez en méthode, en confiance, en efficacité. Et vous apprenez à aller au bout d'un projet ambitieux, en équipe. En fin d'année, vous avez le choix :

- Un **stage en entreprise** pour renforcer votre posture pro.
- Ou un **semestre à l'international** pour vivre une expérience artistique nouvelle.

MAJEURES AU CHOIX :
- FILM D'ANIMATION 2D
- FILM D'ANIMATION 3D
- CONCEPT ART

Double accréditation :

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

**2
ans**



CONSTANCE MINO, PROMO 2022

Métiers

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

Les principales structures d'accueil

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

Le Mastère en Cinéma d'Animation permet d'acquérir **un savoir-faire complet de haut niveau** encadré par des professionnels issus des plus grandes productions françaises et internationales.

Prix et sélections

+ de 100 sélections officielles ces 3 dernières années : (Les Oscars - catégorie Student Academy Awards (USA), Cannes Film Awards (France), Rookies Awards (Classement International), Student World Impact Film Festival (USA), Festival del cinema di Cefalù (Italie), Festival du cinéma européen de Lille (France), Palm Springs International Animation Festival (USA), Lift-Off (USA), Regards de l'ICART (France), Festival du court-métrage de Mètrange (France), Melbourne International Animation Festival (Australie) Lauréats dans plus de 8 concours internationaux ces 3 dernières années.

Contenus de formation

- Préparation aux enjeux de création inhérents aux univers professionnels de l'industrie :
+ Film d'animation : concevoir et réaliser de A à Z un film d'animation calibré pour le paysage audiovisuel avec la maîtrise

technique et la vision artistique dans sa production :

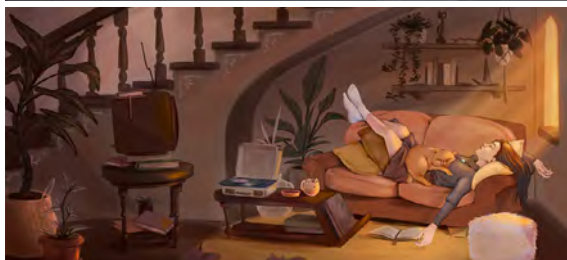
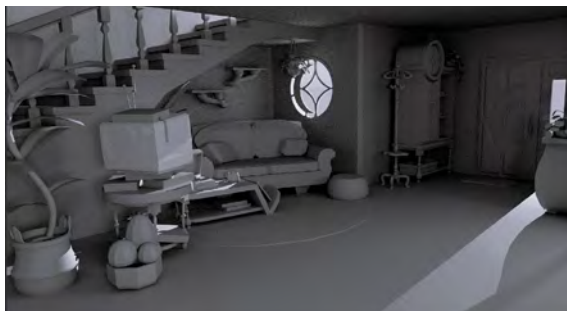
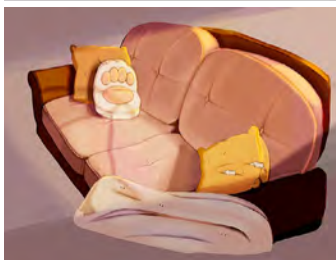
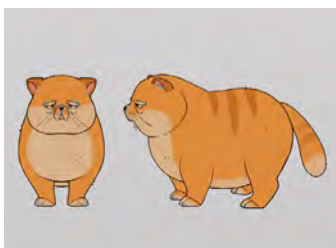
- option 2D,
- option 3D.

+ **Concept art** : apprendre à définir les référents graphiques d'un projet, documenter et apporter une patte graphique personnelle et réfléchie.

- **Networking** avec l'industrie et **Masterclasses** internationales.

- **Dernier semestre de la 5^e année au choix :**

- Stage de 4 à 6 mois ou expériences équivalentes.
- 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).



Until Dusk, projet d'Anaïs Antréassian, Nina Broggio, Lola Damas, Karla Maffre et Marion Roche (promo 2025), accompagnés par les équipes pédagogiques du programme Cinéma d'Animation

— animateur 2D

L'animateur 2D commence son travail avec papier et crayon, avant de passer devant son écran pour donner l'illusion du mouvement à une surface plane. Les logiciels qu'il utilise lui permettent d'accélérer le processus tout en donnant une impression de grande fluidité à ses créations. Il travaille aussi bien sur le mouvement que sur les expressions du visage, mais aussi sur des éléments plus basiques comme des fonds-enchaînés d'images fixes, par exemple.

— animateur 3D

Faire bouger, parler et rendre expressifs des héros animés, telle est la mission des animateurs 3D. Utilisant des logiciels spécifiques, l'animateur 3D va créer du mouvement et donner vie aux héros principaux, aux personnages en second plan ou aux éléments du décor selon le département auquel il appartient.

Les enseignements en Cinéma d'animation 2D et animation 3D font partie des **meilleurs enseignements en France et en Europe.**

UN PROCESSUS D'ÉQUIPE

« Avec les étudiants, on travaille forcément en groupe : fabriquer un film, c'est un processus d'équipe. Mon rôle est de les accompagner afin qu'ils puissent montrer, en sortant de l'école, des travaux très concrets et leurs univers, et postuler dans différents studios et à différents postes. »

Roxan Carle, Chef animateur 3D pour *Le voyage de Doctor Dolittle*, *X-Men...*





CONSTANCE MINGOT



Imaginer l'aspect des personnages, des décors, des accessoires, ou aider le directeur artistique à définir le style graphique d'un jeu vidéo.
Telles peuvent être les missions d'un concept artist.

— Concept art

Forme d'illustration employée pour traduire une idée ou une atmosphère d'ensemble en recherches graphiques pouvant être utilisée dans les films, les jeux vidéo, l'animation, la bande dessinée et autres médias, avant qu'elle ne soit intégrée dans la production finale d'un projet.

ÉMULATION DES IDÉES ET FORCE DE PROPOSITION



« J'ai choisi d'enseigner à e-artsup pour la qualité de son accompagnement humain et pédagogique. Dans le concept art, le dessin n'est que la partie émergée de l'iceberg. Ce qui fait la qualité, c'est l'émulation des idées, la force de proposition et de savoir attirer l'attention du public. »

Guillaume Beauchêne, Illustrateur et concept artist chez Blizzard Entertainment (Hearthstone) et ex-Ubisoft

e Jeux Vidéo et Game Art

De la conception à la production, vous apprendrez à imaginer les personnages et décors, à utiliser les moteurs de jeu professionnels (Unity ou Unreal Engine) à intégrer des assets graphiques, à prototyper vos idées, à designer des niveaux et à rendre vos jeux beaux, jouables, équilibrés et fun.

« 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 et creative
director chez Zero Games



**TOP 10
WORLDWIDE
BEST SCHOOL
PRODUCTION
CONSOLE
GAMES**

6^e

**AU CLASSEMENT
MONDIAL**





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 d'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.



PHOTOS DU DORDOGNE : FOCUS ENTERTAINMENT AND UNANIMATION, UN JE NE SAIS QUOI



VOUS POUVEZ
VISIONNER
LE TRAILER EN
SCANNANT
LE QR CODE
CI-DESSUS !



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.

JEUX VIDÉO ET GAME ART

Double accréditation :

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

3
ans



MÉLANIE MO, PROMO 2025



L'AVIS DES PROS

« Une de mes missions est de donner les outils nécessaires à mes élèves pour s'épanouir dans leur futur métier. Pas seulement au niveau technique, mais aussi dans leur capacité à transmettre leurs idées et à gérer leur temps de travail. Il est important qu'ils maîtrisent ces aspects du game art car le jeu vidéo est un travail d'équipe. »

Chloé Ravallec, Environment artist chez Ubisoft

DES PROFS TOUJOURS LÀ POUR NOUS

« Quand ce sont des gens du milieu et qui te disent que ton jeu est vraiment bien et que tu finis finaliste d'un concours comme les Pégases, ça fait son petit effet. Les Pégases, c'est aussi grâce à l'école, avec la pédagogie, les profs, l'environnement... Ils sont toujours là pour nous. »

Oscar Duponchel, Alumni promo 2024 Jeux Vidéo, finaliste aux Pégases 2025 dans la catégorie « Jeu étudiant »

En 2^e année : les bases du gameplay et de la création d'univers

Vous entrez dans les coulisses du jeu vidéo :

- **Game design** : inventer les mécaniques et les règles.
- **Narration interactive** : créer une histoire qui se joue.
- **Direction artistique et modélisation 3D** : donner vie à votre univers.
- **UX/UI design** : penser les interfaces et l'expérience joueur.
- **Prototypage** : transformer une idée en jeu jouable.

➔ Vous participez à vos premières Game Jams et pouvez effectuer un stage de 3 mois (facultatif).

1^{re} année fondamentale

- **Produire des visuels** : dessin, perspective, chara design, graphisme, illustration.
- **Raconter avec des images** : culture artistique, pop culture, storytelling visuel.
- **Maîtriser les outils numériques** : Photoshop, Illustrator, Blender, Unreal, IA.
- **Découvrir les métiers créatifs** : workshops, masterclasses, rencontres pro.
- **Apprendre en faisant et affirmer ses choix** : projets concrets et collaboratifs.
- Concept art, level design, game design.

En 3^e année : vous développez un jeu complet, en équipe

Comme dans un studio, vous collaborez autour d'un projet ambitieux. Chacun son rôle : DA, level design, sound design, animation, interface, intégration... Vous apprenez à respecter un planning, à communiquer en équipe, à affiner le gameplay, à faire évoluer une idée vers une vraie production.

➔ En fin d'année au choix :

- Un stage pro pour valider vos acquis.
- Ou un parcours international dans l'un de nos campus européens.

MAJEURE TRANSMEDIA

Double accréditation :

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

**2
ans**



**Et si votre jeu devenait une série ?
Et si votre film d'animation devenait
un livre, une expo, un site, une
expérience interactive ? Et si vous étiez
celui ou celle qui relie tous les
morceaux et qui donne vie à un univers
complet, cohérent, puissant ?
Concevoir des mondes. Imaginer leurs
formes. Organiser leur expansion.**

Vous apprenez à porter un projet global

Raconter une histoire ; choisir les bons supports (jeu, ciné, social media, web, installation, etc.) ; comprendre les publics ; penser les produits dérivés, les plateformes ; les licences ; collaborer avec d'autres créateurs (animateurs, devs, DA, musiciens...). Et surtout, vous restez auteur, designer, artiste. Vous ne gérez pas, vous inventez.

Exemples de projets

Un jeu d'exploration + une mini-série + une figurine imprimée ; une appli narrative + une BD numérique + une campagne TikTok ; un univers de fantasy décliné en film, carte interactive et collab merchandising. **Métiers visés** : narrative designer, directeur artistique transmédia, worldbuilder, showrunner d'univers **Structures** : studios de création, plateformes vidéo, maisons d'édition, agences immersives, collectifs hybrides. **Projet de fin d'études** : une création transmédia collective, portée comme un studio, présentée devant un jury pro et des partenaires réels.



Yoann Le Scoul, Alumni
promo 2015, auteur du manga
Bravest Journey (aux Éditions
Nouvelle Hyde), directeur des
études e-artsup Paris

VERS DES CRÉATIONS INNOVANTES

« À mon arrivée à e-artsup, j'avais déjà un goût pour le dessin, la BD, l'animation. e-artsup m'a ouvert à des créations innovantes en phase avec les réalités professionnelles. Cela m'a permis de rejoindre des projets de BD interactifs chez le groupe Hachette ainsi que de concevoir mon propre studio de jeu vidéo. »



Award winning,
Decidit se
démarque
déjà dans les
festivals.



Saida Line, de
Mélissa Argueil,
Noah Boisard,
Victor Deray,
Ryan Fayard,
Louis Morel,
Maya Pivaudran,
Sami Torbey.



Reconnaissance internationale par les acteurs du gaming français

VivaTech

Viva Technology est le plus grand événement européen dédié aux start-up et aux nouvelles technologies. Pitch Your Game, organisé par Blacknut, est un concours international de gaming qui présente les jeux les plus prometteurs. Les élèves d'e-artsup faisaient partie de la sélection avec *Saida Line*.

À propos de *Saida Line*

Comment représenter une période historique inédite dans les jeux vidéo en créant une identité visuelle originale ? Pendant la guerre civile libanaise, en 1978, Fadi Harb et ses amis organisent et gèrent un camp de réfugiés. Le joueur, incarnant Fadi, doit maintenir la confiance de son groupe en évitant les conflits politico-religieux. Il doit également gérer l'économie du camp et les ressources disponibles.

Les prix (Awards)

Ces récompenses font partie des outils possibles pour entrer dans la vie professionnelle.

À propos de *Decidit*

Principe : *Decidit* est un FPS « roguelike » rapide dans lequel vous devez utiliser tout l'arsenal et les capacités de mouvement à votre disposition afin de progresser dans un labyrinthe démoniaque instable.

Conception : Lucas Chaperon, Mathéo Duperoir, Charlélie Le-Mao, Raphaël Jorand, Michel Art, Loïs Mistrot-Dauzères, Jeantony Moueza, Gaëtan Perraudin et Antonio Rosca.

Distinctions :

- The Rookies 2024 - Cat. Game Development : Excellence Award - Draft Selection
- Les Trophées Flip du jeu vidéo : Nomination
- Game Cup : Finaliste

À propos de *Floodcore*

Pegases 2025 : Finaliste

À propos de *Mod Protocol*

- Game Development World Championship (GDWC) Winter 2025 : Finaliste
- Trophée Flip 2025 : Finaliste



Les vertus de la transversalité ne sont plus à démontrer. Les campus urbains IONIS, regroupant 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.).

DEUX EXEMPLES DE CHALLENGES INTERÉCOLES AXÉS SUR L'INNOVATION

Semaine de l'innovation

Le principe : Des équipes associant les étudiants d'e-artsup et de l'ISEG 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'e-artsup vont imaginer l'identité visuelle et l'expérience utilisateur, pendant que ceux de l'ISEG s'affaireront à concevoir le marketing mix et le plan de lancement.

Project Week

Depuis dix ans, la Project Week rassemble chaque année plus de 1 000 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 Télévisions, Nike, Mugler et Meetic, JCDecaux, c'est l'EFS (Établissement français du sang) qui nous a fait l'honneur d'être notre partenaire, en 2024, sur le thème « Susciter l'engagement et la fidélisation des jeunes générations au don du sang et du plasma grâce au digital ? ».



« L'équipe gagnante s'est démarquée grâce à une présentation audacieuse et dynamique, une proposition complète avec des idées innovantes et une grande créativité ! Avec les autres membres du jury, nous avons été fortement inspirés par leurs propositions et souhaitons continuer les échanges dans le futur. »

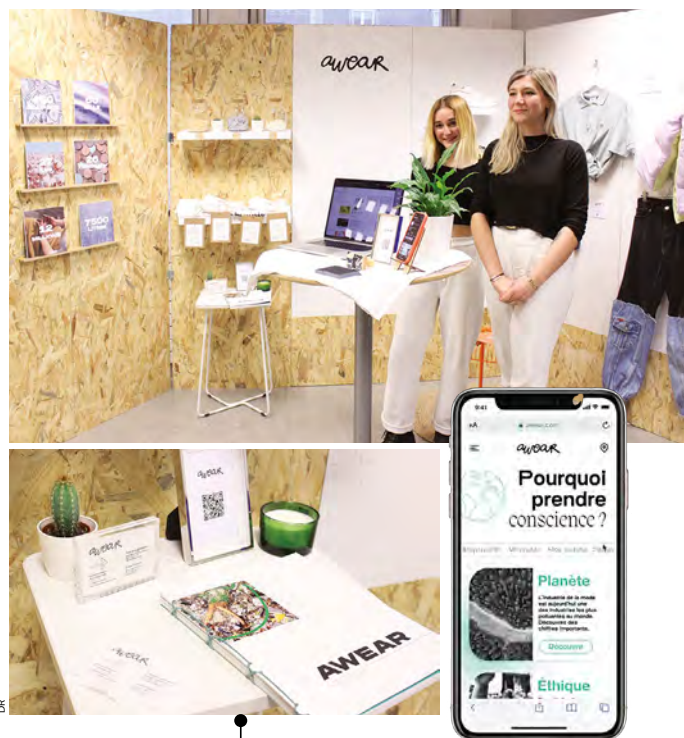
Michèle Barth,
Responsable Expérience
donneur de l'EFS

e PÉDAGOGIE Grands Projets

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

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

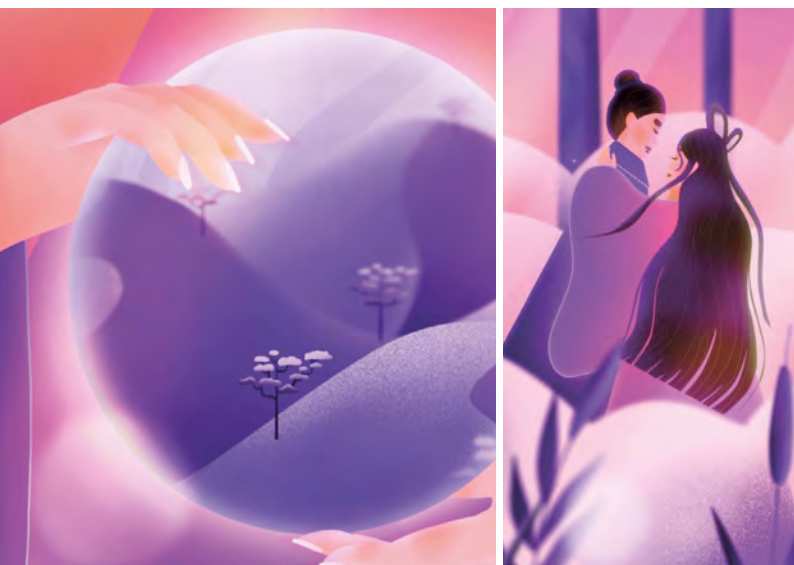
C'est ce que vous vivrez avec ce projet. Une aventure où travail rime avec plaisir, découverte et épanouissement ! **Vos réalisations seront présentées au public et à des professionnels lors de journées inoubliables**, véritables passerelles vers le monde professionnel. **Et l'aventure ne s'arrête pas 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.



AWEAR

Les acteurs d'une mode qui change. AWEAR est une association qui a pour but de sensibiliser, d'éduquer et de lutter contre la « fast fashion ». Des alternatives existent déjà, mais elles souffrent d'une trop faible visibilité. Aujourd'hui, la mode est la deuxième industrie la plus polluante au monde et un grand nombre de marques ne respectent pas leurs engagements en termes de RSE. Il est donc important d'ouvrir les yeux des consommateurs et de mettre en lumière des marques plus responsables : c'est l'objectif de l'association AWEAR.

Lola Puech et **Elena Lightbody**,
Direction Artistique, promo 2021



VISION

Il était une fois... Vision est une websérie en motion design centrée sur les mythes et légendes d'Asie. L'objectif de ce projet de fin d'études est de faire découvrir un autre aspect de la culture asiatique et de briser les stéréotypes qui l'entourent. En effet, dans ses recherches, Anaïs a constaté que la mythologie asiatique était nettement moins connue du grand public que les mythologies occidentales. Vision permet de rendre plus accessible cette mythologie via une série de vidéos contant les récits qui ont aidé à la construction de ces mondes.

Anaïs Nguyen, Motion Design, promo 2023

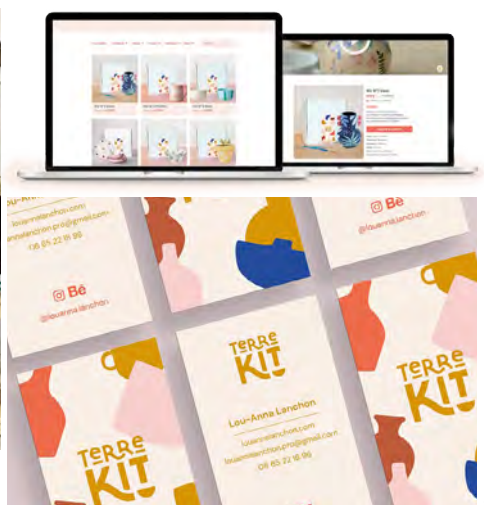
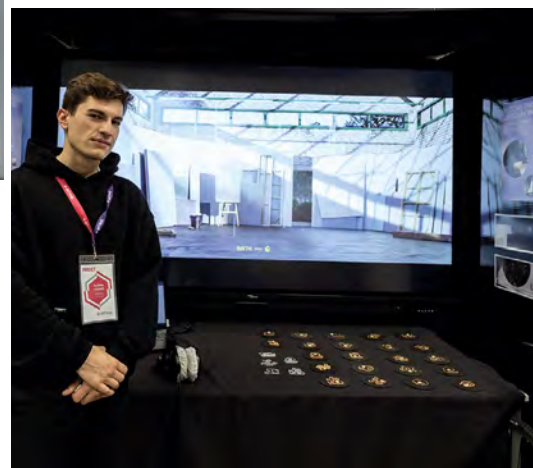




ATTRACTION PRIMAIRE

Promouvoir le cyclisme à travers un court-métrage. Ce projet est un court-métrage en 3D qui raconte, à travers la progression d'un personnage représenté par des formes abstraites et de la couleur, le cheminement de ce dernier vers son but : ses attractions primaires. À l'écran, cela se traduit par des scènes de moins en moins abstraites et de plus en plus naturelles, au fil de la vidéo.

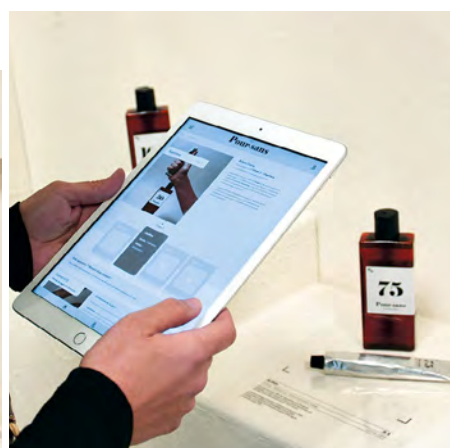
Aurélien Thomas, Motion Design, promo 2022



TERRE KIT

Révéler votre Pot-enciel créatif ! Terre Kit propose des boxes d'initiation à la céramique sous forme de kits livrés chez soi et doublés d'une application. La céramique est un artisanat très technique, souvent vu comme une activité élitiste et inaccessible par le grand public. Ce projet vient répondre à ces appréhensions dans une démarche de formation et d'accompagnement ludique à domicile. L'objectif est de rendre autonome le consommateur dans son apprentissage de la céramique via des vidéos tutorielles dans chaque kit.

Lou-Anna Lanchon,
Direction Artistique, promo 2023



POUR-SANS

Chaque étape vous rapproche du naturel. La consommation responsable gagne les placards de salle de bains et s'attaque aux cosmétiques. Un nouveau mode de consommation émerge avec de plus en plus de marques de cosmétiques naturels. Cependant, après des années d'application de produits chimiques, le passage aux produits naturels peut être délicat : on parle d'« effet rebond ». Pour éviter cela, Cloé a créé une solution innovante via une marque hybride, qui évolue crescendo vers du 100 % naturel pour faciliter la transition et accompagner le consommateur.

Cloé Laborde, Motion Design, promo 2022



« Je suis toujours interpellée par la créativité des Grands Projets. Il ne s'agit pas que de faire du design ou du graphisme, il s'agit de donner un sens à ce que l'on fait, et ils sont en recherche de ce sens. »

Béatrice Mariotti,
Vice-présidente et directrice de création chez Carré Noir durant 25 ans



RETROUVEZ SUR NOTRE CHAÎNE YOUTUBE LA RÉTROSPECTIVE DES GRANDS PROJETS 2025

e PÉDAGOGIE Enseignants

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^{re} année des projets ambitieux et innovants.

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.



Apprendre et comprendre avec les passionnés de la création.



PHOTOS: DR



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

Vous cherchez une école qui vous propulse au cœur de la création artistique ? Vous êtes au bon endroit !

Nous intégrons **l'apprentissage actif, l'innovation et la bienveillance** dans chaque expérience éducative. Notre corps professoral est composé de professionnels en activité, **des experts passionnés qui partagent leur savoir-faire** et offrent une réelle compréhension des enjeux actuels des industries créatives.

Grâce à notre approche de « pédagogie inversée », vous apprenez en faisant. Fini les cours magistraux passifs : dès le premier jour, vous êtes plongé dans des projets stimulants et réalistes. L'apprentissage se fait par l'exploration, l'expérimentation et la création tout au long de votre parcours.

Ici, **l'échec n'est pas une sanction, mais une opportunité d'apprendre.** Les plus grandes avancées naissent souvent des essais et des erreurs, et nous veillons à créer une atmosphère bienveillante qui encourage l'évolution sans crainte.

Nos enseignants sont là pour vous soutenir et vous accompagner. La « pédagogie par projet » est également au cœur de notre méthode. **Chaque projet est une chance de mettre en pratique vos compétences,** d'expérimenter de nouvelles idées et de collaborer avec vos camarades, vous préparant ainsi à relever les défis du monde professionnel avec confiance et motivation.



« J'interviens auprès des étudiants pour se placer professionnellement grâce à un portfolio original, de qualité et bien pensé. »

Jessica Rossier,

Concept artist, oscarisée et récompensée d'un Golden Globe : meilleur film d'animation pour *Spider-Man : New Generation*



« L'alternance est une chance. Par sa double formation en école et en entreprise, elle combine l'apport théorique et la pratique. Elle prépare idéalement au monde professionnel. e-artsup joue très bien de cette complémentarité et veille à l'équilibre de ce double rythme. La qualité de son programme pédagogique est notable. »

Étienne Rothé,

Fondateur et directeur de l'agence Les Bons Faiseurs (Casino, Monoprix, Jeff de Bruges...)

Le programme 100 % insertion studio : une formation immersive en studio de production

Le programme 100 % insertion studio offre une formation immersive aux futurs talents du jeu vidéo et de l'animation : une expérience unique où les étudiants sont immergés à 100 % dans la production créative. L'objectif est de maîtriser chaque étape de la création, du concept à la production, tout en développant une approche créative et technique adaptée à l'industrie. Encadrés par des experts du secteur, les étudiants sont amenés à relever des défis concrets et à s'adapter aux exigences de chaque studio, renforçant leur capacité à évoluer dans n'importe quel cadre de production.

Ainsi, de 2024 à 2026, 15 étudiants vivent cette immersion chez Ankama grâce à une pédagogie flexible.

Les méthodes apprises chez Ankama sont applicables dans différents environnements professionnels.

INFORMATIONS PRATIQUES ET SÉLECTION

POURQUOI : pour favoriser une insertion réelle en studio.

COMMENT : nouveau format d'alternance en immersion complète qui permet de suivre et de réaliser une production de A à Z.

QUI : réservé aux étudiants titulaires d'un Bachelor en animation.

OÙ : France et Europe.



Nicolas Becqueret, Directeur Général, e-artsup
Isabelle Vanini, Directrice Générale, AFCA
(Association Française du Cinéma d'Animation).

UNE FORMATION PROFESSIONNALISANTE ET SUR MESURE

« Notre objectif est de proposer à nos étudiants des formations professionnalisantes facilitant leur entrée dans les industries créatives. Mes nombreuses rencontres avec les professionnels de la création m'ont amené à concevoir une dynamique de formation et d'insertion au plus près des besoins de recrutement des studios. »

Nicolas Becqueret,
Directeur Général, e-artsup

UNE FORMATION INNOVANTE

« Une dynamique d'écoute active du secteur qui engage l'école à la flexibilité et à l'amélioration continue. C'est ce qui a permis de donner corps à une formation innovante et à un rythme ad hoc, qui répond précisément aux ambitions du studio. »

Matthieu Levisse, Directeur du campus e-artsup de Lille, Responsable Marketing et Communication Animation et Game



LES JEUNES ARTISTES ONT PARFOIS BESOIN D'ÊTRE GUIDÉS

« La création a toujours été mon moteur. Depuis quelques années, je ressens cependant le besoin de transmettre, de rendre à la communauté toute l'énergie qu'elle nous a donnée. Certains ont découvert leur vocation en regardant nos séries et nos films, mais le secteur de l'animation est complexe. Les jeunes artistes ont parfois besoin d'être guidés pour en comprendre les rouages. Nous pouvons les aider. »

Anthony Roux, (ToT),
Président-Directeur Général, Ankama



LA PRODUCTION EN SITUATION RÉELLE

« Les formations en animation sont nombreuses en France mais, en tant que studio, nous portons une responsabilité importante dans la professionnalisation des étudiants du secteur. Techniquement et artistiquement, ils sont souvent bien formés, mais la plupart des écoles demandent un court-métrage en projet de fin d'études. Si cela forme bien les étudiants au processus créatif et aux contraintes techniques, ils ne se préparent pas à la production en situation réelle, avec ses contraintes de temps et de budget, et ses préoccupations de volume et de rythme. »

Patricia Robert,
Directrice du Pôle Audiovisuel, Ankama



e PÉDAGOGIE 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.



« Ce que j'ai aimé dans cette école pour ma fille, c'est qu'on se sent vraiment comme chez soi. On voit notre enfant évoluer dans la bienveillance. L'école est dans le conseil pour nos enfants, elle ne les lâche pas, elle les fait bouger. »

Cécile Normand,
maman de Charline Barbosa,
étudiante en 4^e année de
Direction Artistique



« L'école m'a beaucoup aidé à trouver mon stage. Au tout début de notre 2^e année, nous avons eu un atelier de personal branding. Nous avons réalisé un portfolio puis nous avons appris comment démarcher des entreprises. Une fois mon portfolio validé par les professeurs, l'école m'a donné un contact avec une agence qui m'a accueilli pendant la durée de mon stage. Nous avons de vrais clients, ce n'était plus seulement des projets de cours. J'ai ainsi vraiment vu le monde de l'entreprise et cela m'a permis de me créer un premier réseau avec des professionnels. »

Tobias Anton,
2^e année en Direction
Artistique, e-artsup Montpellier,
promo 2025

e PÉDAGOGIE Workshop

Le workshop : travailler ensemble !

Encadré et animé par des professionnels experts, chacun exprime ses idées. **On y développe des compétences techniques mais aussi des « soft skills »** comme le travail en équipe, l'écoute et la collaboration.



Ariane 6

Réalisation de contenus en motion design diffusés sur les réseaux sociaux pour célébrer le lancement d'Ariane 6.

Par Vincent Bolzan, Adam Benassou, Timothée Lestienne, Mathieu Rogé, Thomas Héry, Lauranne Brillant, Célia Guyomart, Pierre-Louis Planeix, Benjamin Halgand, Anastazja Witkowski, promo 2024.



Workshop Louvre-Lens

Chaque année, le Louvre-Lens organise le WELL, un week-end réservé aux étudiants. Louis Christophe, Célia Detollenaere et Adrien Maubach ont conçu l'identité visuelle de l'événement et l'ensemble des déclinaisons graphiques pour la campagne

de communication. À la manière d'un patron de couture, leurs formes graphiques colorées viennent animer l'affiche, le programme et les réseaux sociaux. L'événement tournait autour de l'exposition « S'habiller en artiste. L'artiste et le vêtement ».



NL Contest

Pour le 20^e anniversaire du NL Contest (en 2026) – festival des sports et arts urbains –, les étudiants de 3^e année Cinéma d'Animation, Jeux Vidéo et Game Art, Direction Artistique/ Motion Design ont eu pour mission de concevoir trois jeux vidéo pour le public, un court-métrage d'animation ainsi que des affiches et stickers en réalité augmentée pour promouvoir l'événement.

Festival des Vieilles Charrues

Concevoir des affiches fictives en jouant avec les typographies. Par Océane Debucquet et Cécilia-Louna Richter, promo 2024.



e PÉDAGOGIE

Collaborations remarquables



Quand les grands classiques rencontrent les icônes du jeu vidéo

Un concert visuel inédit avec le Conservatoire d'Occitanie. Et si *Mario*, *Zelda* ou *Minecraft* s'invitaient dans un concert symphonique ? Le **Conservatoire d'Occitanie** a fait appel à e-artsup pour imaginer un spectacle « son et lumière » d'un nouveau genre. Nos étudiants en 2^e année Cinéma d'Animation et 3^e année Motion Design ont conçu **20 animatiques sous Unreal Engine**, projetées en temps réel pendant le concert. L'orchestre jouait les grands thèmes du jeu vidéo. Les visuels créés par nos étudiants prenaient vie sur scène, **parfaitement synchronisés avec la musique**, pour un spectacle total. Un projet à la croisée de l'art classique, du jeu vidéo et des technologies créatives.

➔ **Une vraie démonstration de ce que peuvent faire les talents hybrides d'e-artsup.**



« Pour des étudiants encore juniors, j'ai été très agréablement surprise par la qualité de leur travail. Tous les projets regorgent de très bonnes idées. Je les ai vus s'épanouir progressivement au fil de ce projet, en intégrant avec sérieux les conseils reçus. J'ai également été touchée par leur dimension humaine et leur sensibilité. »

Sarah Paugy, Directrice artistique senior, Carré Noir

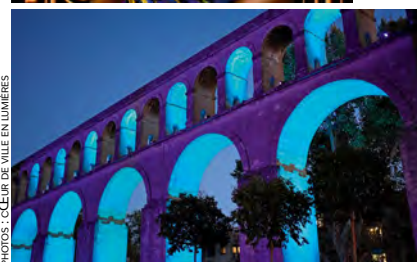
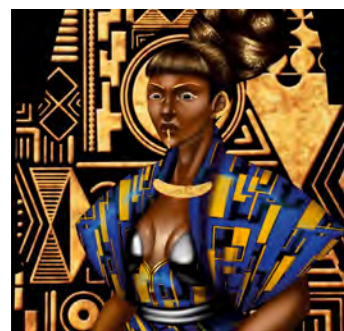
Imaginer une gamme de produits complète pour une marque réelle

Les étudiants de 1^{re} année du Bachelor Direction Artistique ont collaboré avec **Carré Noir**, l'agence de branding de **Publicis Groupe** et **l'Imprimerie du Marais**. Objectif : créer une nouvelle ligne de produits à partir d'une marque existante - du positionnement à la direction artistique, jusqu'au packaging. Un projet professionnalisant dès la 1^{re} année, en conditions réelles, avec une restitution très remarquée.



Montpellier : Cœur de Ville en Lumières

Hommage à Wise Two. Réalisation de projections mappings lors de l'événement Cœur de Ville en Lumières. Manon Abraham, Hippolyte Crouzier, Lucie Blondeau, promo 2024.



PHOTOS : CŒUR DE VILLE EN LUMIÈRES



« Le rapprochement avec l'ADC (Association Design Conseil) et notre participation active à la création d'un collège d'école étaient une évidence. Les étudiants d'aujourd'hui sont les collaborateurs de demain. La multiplication des contrats en alternance fait qu'écoles et entreprises sont amenées à se côtoyer davantage. »

Hubert Munier, Directeur d'e-artsup Paris



DR

Interférences : le festival immersif 100 % Motion Design signé e-artsup

Sur l'île de Nantes, nos étudiants transforment un lieu brut en scène visuelle et sonore : projections géantes de design animé ; expo des grands projets de Mastère ; showreels en compétition, vote du public ; conférences pro sur les métiers du motion. Un événement vivant, ouvert, spectaculaire.

Ouvert à tous : familles, curieux, studios, pros du secteur.

Et si tant de professionnels viennent... c'est aussi parce qu'ils sont passés par ici.

🔗 **e-artsup, 1^{re} école de Motion Design en Europe.**
Et ça se voit !



DR

ACT Responsable

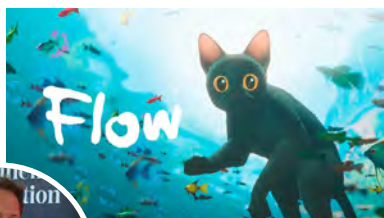
Cette association, reconnue et animée par les professionnels, valorise les meilleures campagnes sociales et environnementales à travers des partenariats dans les domaines de la publicité, des médias, de l'éducation, du non-lucratif et des communautés institutionnelles du monde entier.

« 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 Responsable de grandir et de s'imposer comme le point de rencontre international de la communication responsable. Longue vie à notre collaboration ! »



DR

Isa Kurata,
cofondatrice d'ACT Responsable



FLOW, 2024 FILM



Un producteur oscarisé face aux étudiants

Ron Dyens, fondateur de Sacrebleu Productions et producteur du film *Flow*, venu décrocher l'Oscar, le César et le Golden Globe du meilleur film d'animation en 2025, a animé une masterclass inoubliable sur le campus de Strasbourg. Un moment rare avec l'un des producteurs les plus influents du cinéma d'animation contemporain.

🔗 **Un échange direct, sincère et sans filtre sur son parcours, les coulisses de l'industrie et la réalité de produire un film en France et en Europe aujourd'hui.**



Une immersion totale dans un vrai studio de jeu vidéo

21 étudiants créent un contenu officiel pour The Council. Pendant quatre mois, le studio **Big Bad Wolf** – créateur du jeu narratif à succès *The Council* – a accueilli 21 étudiants d'e-artsup pour concevoir un **DLC complet** (contenu additionnel jouable) : *The Forsaken Guest*. **Un projet réel, intégré au jeu, publié.** Encadrés par les équipes du studio, les étudiants ont travaillé sur la narration, le level design, les environnements graphiques et l'intégration sous Unreal Engine. **Une immersion studio-école exceptionnelle**, où ils ont vécu l'expérience complète d'un développement professionnel.

🔗 **Résultat : un contenu jouable, disponible, téléchargé – et salué par la communauté.**

e PÉDAGOGIE

Parcours internationaux

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 du Sud... 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.



ALEXANDRE SCALA



« 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



« Barcelone m'a permis de m'épanouir dans différents projets créatifs. Nous avons été initiés à de nouvelles pratiques comme le graffiti, avons 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 Gaudí à découvrir. »

Lolita Bert,
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



ORIANE MAILFERT



Campus IONIS à l'international

ALLEMAGNE Berlin
ESPAGNE Barcelone
SUISSE Genève

Universités partenaires*

GRANDE-BRETAGNE
– Londres

IRLANDE
– Dublin

ÉTATS-UNIS
– Los Angeles
– New York
– Orlando

CANADA
– Toronto
– Montréal ou Vancouver

ITALIE
– Milan

SINGAPOUR

CORÉE DU SUD
– Pohang

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

DS



« 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

DR



« 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

e PÉDAGOGIE Masterclasses

Des masterclasses avec les plus grandes industries créatives.

Un expert vient partager son expérience et sa maîtrise professionnelle sur un thème spécifique : participative, la masterclass permet aux étudiants d'échanger librement avec les experts.

Au cœur des tendances avec les rendez-vous pro

Décryptage et analyse des métiers créatifs autour du jeu vidéo, du game design, du cinéma d'animation, ils permettent une meilleure compréhension des dynamiques, des métiers et des spécificités du secteur.

Mieux comprendre les enjeux avec les interviews LinkedIn

Un catalogue de plus de 50 interviews à retrouver aussi en podcast. Au micro de Nicolas Becqueret, ingénieur pédagogique et directeur de l'école, décryptage et mise en lumière de toutes les spécificités des industries créatives « **par** » et « **avec** » ceux qui la font.





1. **Daniel Gattone**, Charadesigner et storyboarder pour *Tchoupi*
2. **Édouard Noisette**, Concept artist pour *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux)
3. **Dan Perri**, Title designer/motion designer pour *Star Wars*, *The Exorcist*
4. **Alexis Wanneroy**, Head of animation chez Fortiche Productions (Arcane)
5. **Salomé Milet**, designer au studio Helioscope, créatrice de contenu
6. **Roxan Carle**, Animateur 3D pour *X-Men: Dark Phoenix*, *Detective Pikachu*, *Alien Covenant*, *Wonder Woman*
7. **ToT Anthony Roux**, Cofondateur d'Ankama (*Wakfu/Dofus*)
8. **Ron Dyens**, Producteur du film oscarisé *Flow*
9. **Michel Bouvet**, Affichiste des Rencontres d'Arles

e RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE

Prix et nominations



PHOTOS : DR

DIRECTION ARTISTIQUE

THE ROOKIES 2024-2025

e-artsup est reconnue comme l'une des meilleures écoles au monde en design, animation, jeu vidéo et motion design. Ce classement se base sur l'évaluation de portfolios par des professionnels du secteur selon des critères exigeants : **créativité, technique, présentation et employabilité.**

- **2^e mondiale** en design graphique, 1^{re} en Europe, 1^{re} en France
- **1^{re} en Europe** en motion design, 1^{re} en France
- **1^{re} au monde** en jeu vidéo niveau Bachelor

LE CLUB DES D. A. - 54^e ÉDITION 2023-2024

Prix des Directeurs Artistiques des industries créatives. Concours étudiants.

- **Argent** : *Campagne Human*. Tom Marchand, Bastien Carmona, Andréa Harcourt, Guillaume Philly
- **Bronze** : *Des moments pour écouter*. Pauline Copy, Mathilde Moncheux

LES ÉCLAIRS CRÉATIFS

Prix étudiants Communication

- **Grand Prix ONG** : *Mayday in China*. Pierre Freund, Tom Marchand
- **Grand Prix Branding** : *Les Solidays*. Rachel Revel, Romane Pressac
- **Grand Prix Entertainment** : *Le Meilleur Narrateur*. Salem Chougar, Valentine Schmitt, Evan Taragon

MOTION MOTION AWARDS 2025

- **Prix du public catégorie Classique** : Simon Braud, e-artsup Nantes
- **Prix du festival catégorie Étudiant** : Nathan Villiers, e-artsup Paris
- **Prix du public catégorie Étudiant** : Timothée Houn-Pfaënder et Laura Thuilliez, e-artsup Lyon

MOTION MOTION FESTIVAL 2024

- **Prix du public, catégorie Étudiants** : *Fun Fact*. Simon Braud, Ethan Pelissou

MILLE PITCH AWARDS

Concours créatif et citoyen

SAMUSOCIAL 2025

- **Grand Prix Affichage DOOH** : Anas Adoulabdeh
- **Prix du public OpionWay** : Zoé Jean, Margot Altenbach, Lucie Dausse, Lou Geoffroy
- **11 campagnes e-artsup** sélectionnées et shortlistées (6 en affichage DOOH, 4 en affichage print, 1 en radio)

AIDES 2024

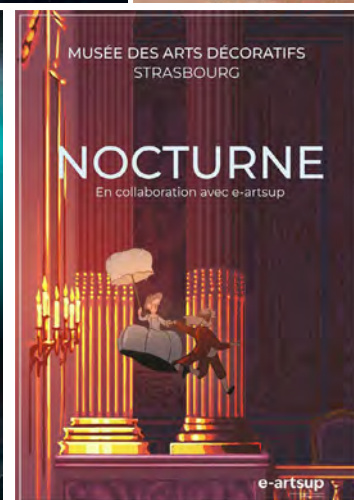
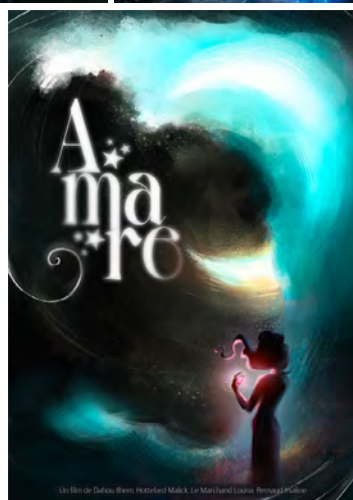
- **Prix du Public OpinionWay/The Good catégorie Affichage** : *Grand Pas*. Tom Duchet, Emma Goncalves, Mathilde Saillio
- **3^e Prix ex æquo catégorie Affichage** : *T'es indispensable*. Julien Sochet, Camille Servant, Marine Reynier
- **Sélection catégorie Radio** : *Retard 95 95 95*. Tom Duchet, Emma Goncalves, Mathilde Saillio
- **Sélection catégorie Digital** : *Anti-Virus*. Lise Leblanc, Pierre Ploton, Lorène de Verbigier, Ysoline Lombardot
- **Sélection catégorie Digital Réseaux sociaux** : *Et puis quoi encore*. Ambre Roussel, Mahé Guillemain, Jade Chauvel, Handréa Borg

MÉDECINS DU MONDE 2023

- **Prix Campagne digitale** : *On plaide coupable*. Pauline Copy, Mathilde Monchaux
- **Sélection** : *Le Pire Moment*. Salem Chougar, Valentine Schmitt, Evan Taragon
- **Sélection** : *Rayon X*. Emre Kuzu, Camille Scaccia, Louis Goeman

CROIX-ROUGE 2022

- **Grand Prix catégorie Affichage** : *Chaud pour*. Valentine Schmitt, Evan Taragon, Salem Chougar
- **Prix des Internauts** : *Ya plus qu'à*. Camille Prieux, Camille Mazo, Valentin Geoffroy, Emma Veillard
- **Prix du Public** : *On a tous quelque chose à apporter*. Andrea Harcourt, Guillaume Philly, Louise Gautier, Bastien Carmona



CINÉMA D'ANIMATION

PROMO 2022-2023

ANÉMONE : 5 sélections

Chaniartoon, Kinodesee, Zuma Film Festival, ICONA 2024 Animation Festival, Flicks International Student Short Film Festival

ÉGARÉE : 4 sélections

LifAnima, TrickFilm, Chaniartoon, ICONA 2024 Animation Festival

IN MEMORIAM : 3 sélections

Blanes Costa Brava International Film Festival, Golden Kuker Sofia, Zuma Film Festival

MINO : 3 sélections

TrickFilm, ICONA 2024 Animation Festival, Flicks International Student Short Film Festival

UN BRIN DE VERDURE : 4 sélections

Blanes Costa Brava International Film Festival, Zuma Film Festival, ICONA 2024 Animation Festival

UNE VIE 2 FLEURS : 7 sélections, 1 prix

Neum Animated Film Festival, SFN Loutraki Animation Festival, Chaniartoon, Biennial of Animation Bratislava, Zuma Film Festival, ICONA 2024 Animation Festival, Les Tremplins de la création

PROMO 2024

AMARE : 6 sélections, 1 prix, 1 mention spéciale

Lift Off Sessions (Audience Choice Award), Les Regards

de l'ICART 2025 (Prix coup de cœur de l'ICART), New York Lift-Off Film Festival, Cartoon Club Rimini 2025, Brèves d'Images 2025// Festival Court Métrage 2025 (mention spéciale The Review), International Festival of Animated film « Constantine Gold Coin » (Serbie)

ESTIVE : 10 sélections

Même pas peur Festival, Festival national du film d'animation de Rennes, Melbourne International Animation Festival (Winner Audience Vote), 17th International Animation Film Festival Golden Kuker Sofia, Framed International Animation Film Festival, Seoul International Children's Film Festival, Cartoon Club Rimini

FALLING STARS : 4 sélections

Athens Digital Arts Festival, Cartoon Club Rimini

L'AFFAIRE GRINDEBERG : 13 sélections

International Short Film Festival « Nuit Trop Courte », Court Mais Bon, Trois Jours Trop Courts, Shorts - Trinationales Filmfestival Hochschule Offenburg, FIAFest Comsabana 2025, Festival P'tit Clap, S.F.N. Loutraki Animation Festival, Festival du film d'animation pour la jeunesse de Bourg-en-Bresse / Kid Festival (France)/Ozarks film Summit et Yonderfest / Lift Off Global Network/Buntingford Shorts (Royaume-Uni)

NOCTURNE : 4 sélections

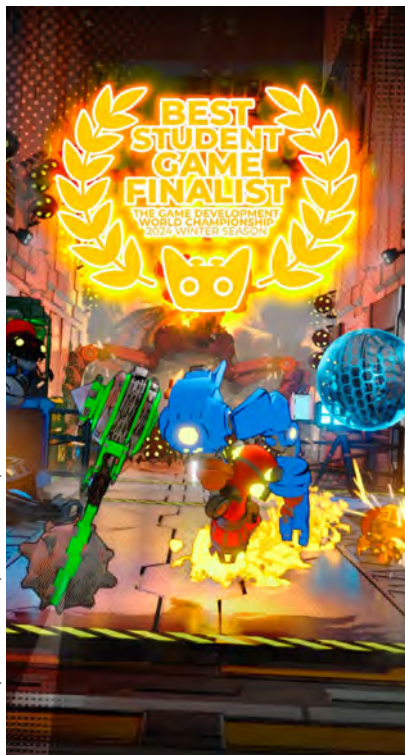
TimeLine Film Festival, Cartoon Club Rimini, International Festival of Animated film « Constantine Gold Coin » (Serbie)

PAIN PERDU : 7 sélections, 1 mention honorable

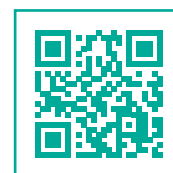
Shorts - Trinationales Filmfestival Hochschule Offenburg, Court Mais Bon, Athens Digital Arts Festival, iLAFF (Honorable Mention), International Festival of Animated film « Constantine Gold Coin » (Serbie)



RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE Prix et nominations



JULIEN DURAND, ANTOINE GUCCARDI, SULLIVAN FOURNIER, SÉBASTIEN SORES ET OSCAR DUPONCHEL



RETROUVEZ
TOUS LES JEUX
DES ÉTUDIANTS

JEUX VIDÉO

PÉGASES 2025

FLOODCORE : Finaliste

Julien Durand, César Poudroux, Sébastien Sores,
Sullivan Van Fournier, Antoine Guidici

GDWC WINTER 2025

MOD PROTOCOL : Finaliste

Mathéo Destampes, Clément Bieda, Marine Carmier,
Ryan Miermont, Sarah Boucheron, Thomas Perrier,
Adrien Ferreira, Louis Denoual

GAMES MADE IN FRANCE

Les meilleures productions de jeux en France

EXARIUS 2022

Mohamed Mokhtari, Christopher Tran, Hugo Sinet

BLAST VESTIGE 2022

Sébastien Masselin

OUT IN SPACE 2022

Anaïs Le Gall, Joshua Morasso, Florian Pothin

NOON WOOL 2020

Valentine Bléhaut, Bastien Fontaine, Valentin Hermenede,
Yann Protte

TROPHÉES FLIP

Festival international de Partenay

DECIDIT : Finaliste 2024

Louis Chapron, Mathieu Duperriot, Charlotte Le-Mao,
Raphaël Art Michel, Jordan Art Michel, Loïs Misitor-Duález,
Jérémy Mouza

MOD PROTOCOL : Finaliste 2025

Mathéo Destampes, Clément Bieda, Marine Carmier, Ryan
Miermont, Sarah Boucheron, Thomas Perrier,
Adrien Ferreira, Louis Denoual

ROOKIE AWARDS 2024

FLOODCORE : catégorie Game of the Year - Console et PC Excellence Awards et Finalist Awards

Julien Durand, César Poudroux, Sébastien Sores,
Sullivan Van Fournier, Antoine Guidici

DECIDIT : catégorie Game of the Year - Console et PC Excellence Awards et Finalist Awards

Louis Chapron, Mathieu Duperriot, Charlotte Le-Mao,
Raphaël Art Michel, Jordan Art Michel, Loïs Misitor-Duález,
Jérémy Mouza

VIVATECH 2024

PITCH YOUR GAME by BLACKNUT

SAIDA LINE : Finaliste

Melissa Argueil, Noah Bosland, Victor Dery, Ryan Fayard,
Louis Morel, Maya Puyraud, Sami Torbey

TREMPAINS DE LA CRÉATION

NO TEMPO : Prix du meilleur jeu vidéo 2023

Nathan Aymonier, Alexandre De Smet, Laura Fayard, Jules
Schmimel, Tommy Té, Clarisse Trimoulet, Lucas Waelfort,
Quentin Boisa, Adrien Frayssinet, Judicaël Léo Monnereau

LOST LIGHT : Prix du meilleur jeu vidéo 2024

Maxime Freteau, Théo Amorim Da Costa, Zoé Bordina, Xan
Goutenegré, Nathan Ferchaud, Alexis Baron, Noa Boucher

Projets et jurys

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

AGENCES – STUDIOS – PRODUCTIONS

17-MARS / 4UATRE / **ADDICTION AGENCY** / ADVENCE / **AGENCE VENISE** / ALTAVIA / **ANKAMA** / ARPENTOR STUDIO / **ARTFEELSGOOD** / ASOBO / **BACKLIGHT** / BEDANDY / **BIGBAD WOLF** / BLACK MEAL / **BONJOUR PARIS** / BRAVE PARIS / **CARRÉ NOIR** / CASTOR & POLLUX / **CRÉPUSCULE** / DDB PARIS / **DUWOOD** / FF PARIS / **FIXSTUDIO** / FORTICHE / **GAME ATELIER** / GORILLE / **HAVAS PARIS** / HELMUT AGENCY / **INOUI DESIGN** / LABELLE GAMES / **LANDOR & FITCH** / LES BONS FAISEURS / **LIBRE MULLENLOWE** / LOGIC DESIGN / **LONSDALE** / MALHERBE PARIS / **MARCEL WORLDWIDE** / MARKET VALUE / **MATHEMATIC** / MIKROS / **OGILVY** / PARALLEL STUDIO / **PIXELIS** / PRETTY SIMPLE / **PRODIGIOUS** / PROXIMITY PARIS / **PUBLICIS LUXE** / PUBLICIS SAPIENT / **PULP** / RAZORFISH / **ROSA PARIS** / SERVAIRE & CO / **SHIRO GAMES** / SO BANG / **STRUM ON STUDIO** / SUPERBIEN / **SUPERPROD** / SWEET PUNK / **TEAM-CRÉATIF** / THALAMUS / **THE MILL** / TWID / **UBISOFT** / UMANIMATION / **W** / ZERO GAMES STUDIO

ENTREPRISES – INSTITUTIONS

ADC / ARIANE GROUP / **AXA PARTNERS** / BNP PARIBAS / **CASTORAMA** / CHRISTIAN DIOR / **CROIX-ROUGE FRANÇAISE** / CYANIDE / **DÉCATHLON FRANCE** / EFS / **ELECTRONIC ARTS** / EURASANTÉ / **EUROSPORT** / FÉDÉRATION ATMO FRANCE / **FREE** / FUTURAPOLIS TOULOUSE / **GALERIES LAFAYETTE** / GAMINHO / **HACHETTE LIVRE** / ILLUMINATION / **INTERSPORT** / JCDECAUX / **KONBINI** / LE BON MARCHÉ / **LE LOUVRE LENS** / LECLERC / **LEROY MERLIN** / LITTLEFIELD / **LOLTAP** / L'ORÉAL / **LOUIS VUITTON** / MADBOX / **MAIF** / MARVEL COMICS / **MEETIC** / MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES / **MONTPELLIER MEDITERRANÉE MÉTROPOLE** / MUGLER / **NATURE ET DÉCOUVERTES** / NIKE / **NOVELAB** / OXBOW / **ORANGE** / POLEMYQUE MEDIA / **PRAXINOS** / SANDRO / **SANOFI AVENTIS** / SEPHORA / **SNCF** / SOCIÉTÉ GÉNÉRALE / **SOCLE** / SOLIDAYS / **STADE DE FRANCE** / STATION F / **THALES** / THE SANDBOX / **TOULOUSE MAIRIE METROPOLE** / VENTE-PRIVÉE.COM / **WAKOFACTORY** / XENO BITS

Insertion professionnelle

Une forte proximité avec le monde professionnel



« En entrant à e-artsup en 2017, mon objectif était d'apprendre à écrire pour des supports audiovisuels comme le jeu vidéo et l'animation. Je ne réalisais pas encore à quel point l'écriture et le graphisme étaient liés. J'ai pu les mettre en pratique lors d'un stage de 2^e année pour le jeu *Urban Rivals*, qui allait devenir mon client principal. Voici quelques entreprises avec lesquelles j'ai collaboré : Depuis sept ans, je m'occupe du gameplay et de l'histoire du jeu vidéo *Urban Rivals*. J'ai créé plus de 700 personnages dans cet univers déjanté, où les robots côtoient les pirates, les chevaliers et les cow-boys ! Pour Ankama Éditions, j'ai publié plusieurs webtoons dont *Speedrun Jam* (un shonen sur les jeux vidéo) et *Ouros* (un récit de guerre dans un univers de fantasy). »

Erwan Lelièvre,

Scénariste, narrative designer Allskreen (Ankama), diplômé en 2017

92 %

des diplômés sont embauchés immédiatement

100 %

des diplômés travaillent dans la création

74 %

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

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^e année, la poursuite des études en rythme alterné favorise l'insertion professionnelle (CDD, freelance, alternance, apprentissage...).



« J'ai décroché mon premier stage chez Mazarine, le groupe de communication globale dédié au luxe, à la mode, à l'art et à la culture. Ensuite, mon stage de 3^e année s'est déroulé chez ReflexeGroup, agence de création 360° axée sur le luxe. Et aujourd'hui au sein de la maison Chanel à Paris. »

Joya Kirbage, Cheffe de projet Communication interne et Événementiel Europe chez Chanel, diplômée en Direction Artistique, e-artsup Toulouse promo 2023

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

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



« Après ma sortie d'école, j'ai travaillé pendant huit ans chez Ubisoft en tant qu'artiste 2D/Art Director/Lead Artist. J'ai pu toucher au concept art, à la création de

personnages ou de décors. C'était très enrichissant et parfait pour moi qui adore passer d'un domaine à l'autre ! Depuis 2017, j'ai le grand honneur de travailler chez Disney. Je suis amenée à dessiner tous nos personnages, toutes nos histoires et parfois même de sculpter en 3D. »

Marylène Poucelot,
Illustratrice, artiste 2D/3D
Disneyland Paris

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.

Alumni

MARTIN ANDRIES (2022) - **UN JE NE SAIS QUOI - UNAMINATION (DORDOGNE)** / TRISTAN ARCANGELI (2017) - **WEBEDIA, EPICURIEUX, QG, ALLOCINÉ...** / ROSE ARON (2013) - **TEDIBER** / CHARLES BAIL (2015) - **FRUITZ** / SALOMÉ BARBOT (2021) - **PUBLICIS LUXE** / ALIX BARRAL (2018) - **CHANEL** / KILLIAN BEGUERIE (2019) - **UBISOFT BORDEAUX (ASSASSIN'S CREED MIRAGE)** / MAREK BENLOLO (2019) - **TAT PRODUCTIONS** / ALBAN BODET DEJEAN (2022) - **UN JE NE SAIS QUOI - UNAMINATION (DORDOGNE)** / AURÉLIEN BONNARDIN (2017) - **MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE** / THYBO BOUQUILLON (2025) - **ANKAMA ÉDITIONS** / SÉBASTIEN BREDIA (2019) - **UBISOFT BORDEAUX (ASSASSIN'S CREED MIRAGE)** / ADÉLIE BRETON (2025) - **ESTÉE LAUDER** / JUSTIN BUISSON (2022) - **CRÉATEUR DE CONTENU + COLLAB AVEC INOXTAG** / ARTHUR CADIOU (2015) - **FRUITZ** / MICHEL CANET (2019) - **QUANTIC DREAM** / NATASCHA CASCAO (2019) - **UBISOFT BORDEAUX (ASSASSIN'S CREED MIRAGE)** / YOURI CHARBONNEL (2021) - **UBISOFT MONTPELLIER** / LUC CHAVANSOT (2019) - **UBISOFT BORDEAUX (ASSASSIN'S CREED MIRAGE)** / CASTRO DE CORALIE (2021) - **MESSIKA PARIS** / BASTIEN FONTAINE (2022) - **PSYCHOSE INTERACTIVE** / ARNAUD FORGUES (2020) - **ANKAMA ÉDITIONS** / ...

Comité de perfectionnement

Des experts au service des programmes

DIRECTION ARTISTIQUE - COMMUNICATION

LAURENT ALLIAS PRÉSIDENT-FONDATEUR DE L'AGENCE JOSIANE FRANCE / **NICOLAS BORDAS** PRÉSIDENT INTERNATIONAL TBWA WORDWILDE / **SIMON BOUANICHE** DÉLÉGUÉ GÉNÉRAL ADC / **GILLES DELERIS** DIRECTEUR DE LA CRÉATION W CONRAN DESIGN - CONRAN DESIGN GROUP / **BENOÎT DROUILLAT** PRÉSIDENT DE L'ASSOCIATION DES DESIGNERS INTERACTIFS / **MARC DRILLECH** AUTEUR IONIS / **EMMANUEL LALLEVE** DIRECTEUR DE LA CRÉATION DE MANU CREATIVE CONSULTANCY

CINÉMA D'ANIMATION

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

JEUX VIDÉO

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

Alumni

... **SANDRA GARNIER** (2020) - **BAYARD (MORTELLE ADÈLE)** / **ALEXIS GONÇALVES** (2021) - **PUBLICIS LUXE** / **ALEXANDRE GOURNAY** (2019) - **DDB** / **GUILLAUME GRELIER** (2020) - **ILLUMINATION STUDIO** / **QUENTIN GUICHARD** (2019) - **EUROSPORT** / **MARIE-ORLANE GUILLAUMIN** (2019) - **JACQUEMUS** / **HASIM HAKBABA** (2013) - **CHANNEL, NISSAN, DECATHLON, LEXUS** / **MARIE HOUOT** (2018) - **SEPHORA (LVMH GROUP)** / **CÉLIA KHIRAT** (2021) - **MOYNAT PARIS (LVMH)** / **JOYA KIRBAGE** (2023) - **CHANEL** / **NICOLAS KUBACKI** (2022) - **ASOBO** / **STÉPHANE LABROUSSE** (2021) - **PUBLICIS LUXE** / **ADRIEN LAURENT** (2013) - **EDENRED** / **MARTIN LEBETTRE** (2021) - **CHRISTIAN DIOR COUTURE** / **MARC LECOMTE** (2023) - **ASOBO** / **ERWAN LELIÈVRE** (2022) - **ANKAMA ÉDITIONS** / **ALICE LEMAIRE** (2019) - **UBISOFT...** / **YANN LEPARQUOIS** (2013) - **UBISOFT** / **ELENA LIGHTBODY** (2021) - **PUBLICIS LUXE** / **LAURÉLINE LY** (2015) - **WALT DISNEY IMAGINEERING** / **ARTHUR MANOUX** (2019) - **UBISOFT IVORY TOWER** / **ALEKSANDAR MARJANOVIC** (2013) - **MARCEL WORLWIDE** / **MÉLANIE MENG** (2014) - **LEBONCOIN** / **PIERRE MICHEL** (2017) - **UBISOFT MONTPELLIER** / **GILIAN MORIO** (2021) - **ANKAMA ÉDITIONS** / **NICOLAS PAGAN** (2015) -

Ils recrutent nos étudiants

GRANDES ENTREPRISES ET INSTITUTIONS

APPLE / **LE BON MARCHÉ** / CRITEO / **LOUIS VUITTON** / CHANEL / **VENTEPRIVEE.COM** / BETWIN-JUMIA / **PEPSICO** / LE PRINTEMPS / **GALERIES LAFAYETTE** / LEBONCOIN / **DIOR** / ACCOR / **NIKE** / FERRERO-KINDER / **DEEZER** / ORANGE / **ROCKET INTERNET** / THOMSON REUTERS FOUNDATION / **WALT DISNEY IMAGINEERING** / PROXIMU / **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 / ETC.

GRANDES AGENCES

BETC / VIRGIN ACTIVE / **TBWA** / PUBLICIS / **HAVAS DIGITAL FACTORY** / DRAGON ROUGE / **BDDO** / OGILVY / **DIGITAS** / SOLEIL NOIR / **THE SOCIAL REPUBLIC** / FLUIDE / **ROSBEEF** / LOGIC DESIGN / **EXTREME AGENCY** / BLUE LIONS / **CASTOR & POLLUX** / MARCEL WORLDWIDE SINGAPORE / **BABELWESTON** / SAATCHI / **DAGOBERT** / PROXIMITY PARIS / **MILLS NOIRNOISETTE** / GRAPHÉINE / **AGENCE BASTILLE** / ROSA STUDIO / **AUSTRALIE RAZORFICH** / 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** / UBISOFT / ETC.

CABINETS DE CONSEIL ET DE DESIGN

UX REPUBLIC / **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.

ACCOR GROUP, ORANGE, GRDF / THIBAUT PANNIER (2022) - **BIG BAD WOLF** / JULES PERRON (2013) - **MARCEL WORLDWIDE** / MYRIAM PHUNG (2020) - **ADOBE, SAMSUNG, MICROSOFT, ASUS** / DIANE PICCHIOTTINO (2020) - **RAZORFISH** / MARYLÈNE POURCELOT (2009) - **DISNEYLAND PARIS** / MORGANE PROTTENGEIER (2021) - **MARCEL WORLDWIDE** / BAPTISTE QUIBEL (2017) - **VOODOO** / ALEXANDRE RIVAUX (2011) - **STUDIO BONJOUR LAB (ADIDAS, GALERIES LAFAYETTE, LA PRAIRIE, GUERLAIN)** / CLÉMENT ROMANET (2021) - **ANKAMA ÉDITIONS** / CAROLINE SÉBAYHI (2015) - **ASMODEE FRANCE** / SOLINE SENG (2021) - **AGENCE TAURINE** / ROMAIN SENTENAC (2014) - **CHANEL** / LAURINE SIMON (2020) - **AMUNDI** / NATHAN TANDILLE (2022) - **UN JE NE SAIS QUOI - UNAMINATION (DORDOGNE)** / AURÉLIEN THOMAS (2022) - **RENAULT, TOYOTA, MACDONALDS...** / LOU TROUSSEAU (2013) - **PASS CULTURE** / LIONEL VARAIRE (2006) - **LOUIS VUITTON** / JULIEN VIEIRA (2011) - **ORANGE, TOTAL, CIC, SONY MUSIC, LEROY MERLIN, EASYJET, TIMBERLAND, ADIDAS** / LISA VILAINE - VALENTINE (2017) - **BETC** / MÉLOÉ VRIGAUD (2023) - **ILLUMINATION STUDIO** / MARIE WAETERAERE (2017) - **TOPITO**

e VIE ÉTUDIANTE 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 m², 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 84 07 13 00

Admissions : admissions-paris@e-artsup.net



DR



DR

BORDEAUX

En plein cœur des Chartrons, dans un hôtel particulier du XIX^e siècle : plus de 1 000 m² 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 68 76

Admissions : 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



DR

LYON

Au cœur du quartier universitaire de La Manufacture des tabacs et de ses commodités, 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



DR



DR

MARSEILLE

Notre nouveau campus marseillais s'inscrit au cœur de l'énergie créative de la cité phocéenne, un lieu historique et vibrant où les industries de l'animation, du jeu vidéo et du graphisme connaissent un développement croissant.

 **e-artsup Marseille**

9, boulevard de Louvain, 13008 Marseille

04 84 34 02 09

Admissions : admissions-marseille@e-artsup.net

MONTPELLIER

Le campus de 3 500 m² 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



DR



DR

NANTES

Située en plein centre de Nantes sur un tout nouveau campus, à deux pas de la Loire et des industries culturelles et créatives du quartier de la Création, e-artsup offre un environnement propice à l'épanouissement et à la réussite des étudiants, encadrés par des professionnels bienveillants et exigeants.

 **e-artsup Nantes**

2, place Louis Daubenton 44100 Nantes

02 57 22 08 60

Admissions : 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



DR

STRASBOURG

Au cœur de Strasbourg, entre modernité du centre Rivétoile et héritage créatif de la ville, découvrez un campus où design, art et innovation s'inventent chaque jour.



e-artsup Strasbourg

13-15, avenue du Rhin 67100 Strasbourg

03 67 18 04 50

Admissions : admissions-strasbourg@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

TOURS

Ouvert en 2023, ce nouveau campus est situé 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



BARCELONE



Pour plonger au cœur de la vibrante scène artistique de Barcelone à la découverte de l'univers créatif de la ville, où le street art, le design et le motion design sont omniprésents. Des collaborations avec des acteurs locaux offrent une immersion unique. La formation est assurée par des professionnels barcelonais et dispensée en anglais. Des

workshops variés rythment le parcours, stimulant la créativité et favorisant l'apprentissage pratique. Barcelone n'attend que vous pour écrire votre propre histoire créative !



e-artsup Barcelona

Carrer de Joan Miró, 21 - 08005 Barcelona

01 84 07 13 14

Admissions : admissions-paris@e-artsup.net

xavier.nunez@epitech.eu

BERLIN



Berlin offre un cadre idéal pour explorer la créativité sous toutes ses formes. Au cœur de cette ville dynamique, participez à des projets concrets et collaborez avec des artistes locaux. Exclusif : en partenariat avec Epitech, le programme Mastère Jeux vidéo propose une formation intensive sur Unreal Engine au sein des locaux

d'Ubisoft Berlin. Tous les cours sont dispensés en anglais, permettant une immersion totale dans un environnement international et innovant.



e-artsup Berlin

Fasanenstraße 86 - 10623 Berlin

01 84 07 13 14

Admissions : admissions-paris@e-artsup.net



PHOTOS : DR

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 13 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 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.



« 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

La Global Game Jam 2025 : Stimuler les collaborations par la compétition

Événement international, les étudiants du monde entier et notamment du programme Jeux Vidéo des différents campus d'e-artsup relèvent un défi de taille : exprimer leur créativité en produisant entièrement un jeu vidéo en 48 heures.

Plus de 100 pays, des dizaines de milliers de développeurs se sont affrontés autour du thème : « Bubbles ».

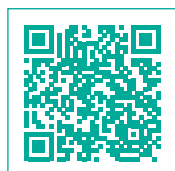
Entre discussions enflammées pour donner corps aux idées, modélisation 3D et codage intensif : **un temps fort unique de la vie de l'école.**



PHOTOS : DR



Partager et collaborer pour progresser.



RETOUR
EN IMAGES



DR

« Mon meilleur souvenir en 1^{re} année au sein d'e-artsup a été l'hackaton en début d'année. Nous devons 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



DR

« 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

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 13 campus
vous proposent
des événements.

Journées d'immersion

Passerez 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

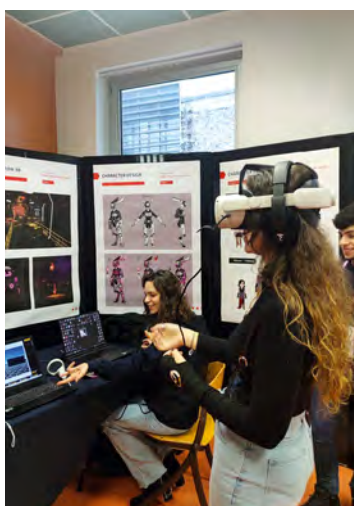
Venez vous inspirer et vous exprimer lors des soirées débats entre étudiants : des moments privilégiés pour vous retrouver autour de la culture graphique, de l'avenir du design, des tendances dans l'animation, dans le jeu vidéo...

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 2024-2025, plusieurs films d'animation ont été sélectionnés dans de prestigieux festivals internationaux. Les campus organisent des projections pour une petite soirée ciné entre étudiants.



PHOTOS : DR

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

L'école couvre une cinquantaine de salons organisés par L'Étudiant, Studyrama, l'ONISEP, etc.

Retrouvez-nous : Salon des formations et métiers artistiques, Salon Jeux vidéo et cinéma d'animation, Salon Arts, Communication et Numérique, Salon des formations art, mode, design et luxe, Salon des études supérieures, salon du Lycéen et de L'Étudiant, etc.

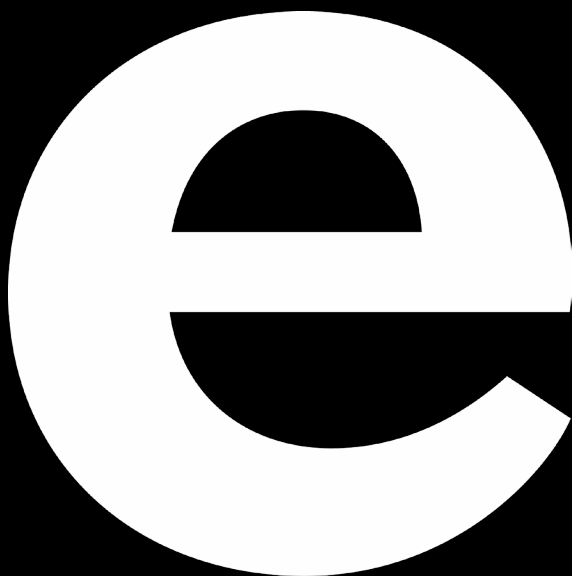




TOUS NOS
ÉVÉNEMENTS
SUR LA PAGE
AGENDA
DU SITE
E-ARTSUP.NET

PHOTOS: DR

Rejoindre e-artsup : mode d'emploi



ADMISSIONS

L'admission en 1^{re} année est ouverte aux élèves de Terminale, quelle que soit la spécialité du bac, sous réserve de son obtention avant la rentrée.

ADMISSIONS PARALLÈLES

Le niveau d'intégration est déterminé selon le parcours, les compétences acquises, l'entretien de motivation et la présentation du portfolio.

HORS PARCOURSUP

Les candidatures se font directement auprès de l'école.

ÉTAPES

1. PRISE DE CONTACT
Je contacte l'école pour présenter mon projet. Un conseiller me répond sous 2 jours ouvrés.

2. ENTRETIEN D'ADMISSION
Un rendez-vous m'est proposé sous 10 jours ouvrés après réception de ma candidature. Je présente mon parcours, mes motivations, mon projet et mon portfolio.

3. DÉCISION D'ADMISSION
La décision m'est communiquée par écrit sous 5 jours ouvrés après l'entretien.

4. INSCRIPTION
Une fois mon dossier complet et le premier versement effectué, ma place est réservée. J'accède à la formation à la prochaine rentrée du parcours choisi.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Pendant la formation, mes connaissances et compétences sont évaluées par des projets individuels et collectifs, des mises en situation professionnelles, des études de cas, des présentations orales, des stages et mon portfolio.

Les critères portent sur la compréhension du brief, la créativité, la qualité technique, la maîtrise des outils, l'argumentation, le travail en équipe et le respect des contraintes et des délais. Les évaluations certificatives suivent le référentiel du titre préparé.

Nos formations sont ouvertes aux candidats et étudiants en situation de handicap. Les besoins d'aménagement sont étudiés individuellement avec le référent handicap de l'école afin de proposer, lorsque cela est possible, des adaptations pédagogiques, matérielles ou organisationnelles, ou d'orienter vers les dispositifs et partenaires compétents.

« 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.

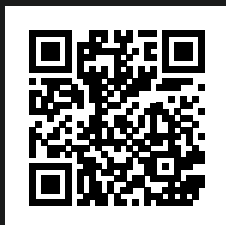
4. Montre l'évolution de tes créations

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



**CANDIDATEZ
DÈS À PRÉSENT**



FRAIS DE SCOLARITÉ 2026-2027 POUR TOUS LES PROGRAMMES

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

DIRECTION ARTISTIQUE, MOTION DESIGN ET JEUX VIDÉO

ANNÉE 1

Paris : 7 990 €
Régions : 7 590 €

ANNÉES 2 ET 3

Paris : 8 490 € par an
Régions : 8 090 € par an

ANNÉES 4 ET 5

Paris et régions : 8 490 € par an

CINÉMA D'ANIMATION

ANNÉE 1

Paris : 7 990 €
Régions : 7 590 €

ANNÉES 2 ET 3

Paris : 8 790 € par an
Régions : 8 390 € par an

ANNÉES 4 ET 5

Paris et régions : 8 790 € 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.

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

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**



1^{er} Groupe indépendant de l'enseignement supérieur privé en France



+ 35 000

étudiants



27

écoles & entités



+ 100

campus et
établissements



3 500

enseignants,
intervenants
& collaborateurs



+ 410

associations
étudiantes



26

villes en France
et à l'international



+ 100 000

alumni



650

accords
internationaux
dans 75 pays

RÉVÉLATEURS DE TALENTS ET BÂTISSEURS DE RÉUSSITES, DEPUIS 1980



FRANCE

Paris • Aix-en-Provence • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse
Nancy • Nantes • Nice • Rennes • Strasbourg • Toulouse • Tours • Guadeloupe • La Réunion

MONDE

Barcelone • Berlin • Bruxelles • Genève • Madrid • New York • Cotonou • Maurice

e-artsup

Paris

95, avenue Parmentier
75011 Paris
01 84 07 13 00

admissions-paris@e-artsup.net

Montpellier

3, place Paul Bec
34000 Montpellier
04 11 93 19 90

admissions-montpellier@e-artsup.net

Barcelone

Carrer de Joan Miró, 21
08005 Barcelona
01 84 07 13 14

admissions-paris@e-artsup.net

Nantes

2, place Louis Daubenton
44100 Nantes
02 57 22 08 60

admissions-nantes@e-artsup.net

Berlin

Fasanenstraße 86
10623 Berlin
01 84 07 13 14

admissions-paris@e-artsup.net

Nice

131, boulevard René Cassin
06200 Nice
04 22 13 33 31

admissions-nice@e-artsup.net

Bordeaux

51, rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 57 87 68 76

admissions-bordeaux@e-artsup.net

Strasbourg

13-15, avenue du Rhin
67100 Strasbourg
03 67 18 04 50

admissions-strasbourg@e-artsup.net

Lille

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

admissions-lille@e-artsup.net

Toulouse

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

admissions-toulouse@e-artsup.net

Lyon

2, rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
04 28 29 37 31

admissions-lyon@e-artsup.net

Tours

40, rue James Watt
37200 Tours
02 46 65 13 00

admissions-tours@e-artsup.net

Marseille

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

admissions-marseille@e-artsup.net