imaginer
créer
dessiner
raconter
animer
modéliser
faire rêver
s'épanouir

e-artsup

Toutes les ambitions créatives méritent l'excellence

2027 - 2028
École de création visuelle

PARIS - BORDEAUX - LILLE - LYON - MARSEILLE - MONTPELLIER - NANTES - NICE - STRASBOURG - TOULOUSE - TOURS

e-

La culture
numérique

Le « e » dit notre origine et notre terrain d'expérimentation : les technologies, les usages et les formes de création qui se renouvellent sans cesse.

Vous apprenez à explorer les outils, à comprendre leurs possibilités et à les mettre au service d'une intention.

art

La passion
artistique

La pratique artistique est au cœur de l'école. Dessin, image, récit, animation, jeu et interaction…

Vous développez un regard, une culture et une manière personnelle de donner forme aux idées.

sup

L'ouverture
au monde

Notre mission est de former des créatifs capables d'évoluer dans des univers en transformation.

Vous apprenez une méthode et développez un portfolio avec les compétences nécessaires pour inscrire votre pratique dans les industries créatives.

25 ans d'avance
sur les mutations créatives

Depuis sa création, e-artsup accompagne chaque transformation qui redessine les métiers de l'image : révolution numérique, nouveaux écrans, plateformes, moteurs temps réel et aujourd'hui intelligence artificielle. Cette capacité à comprendre le changement et à transformer immédiatement les apprentissages constitue notre ADN.

Les outils produisent désormais plus vite. Les compétences techniques évoluent sans cesse. La valeur se déplace vers ce que le créatif apporte au projet : le regard, la culture visuelle, l'intention, le jugement et la capacité à raconter.

e-artsup forme des créatifs capables de maîtriser les technologies du présent, de s'adapter à celles qui viendront et de leur donner du sens.

Des créatifs prêts à imaginer et diriger des films d'animation, des jeux vidéo, des identités visuelles, des expériences immersives et les nouveaux formats qui apparaîtront demain.

Notre pédagogie évolue avec ce monde. Elle associe des fondamentaux solides, une pratique intensive, des projets concrets et un accompagnement individualisé.

Les outils changent.
Le regard reste décisif.

Que doit apprendre un créatif quand l'IA peut déjà produire ?



Nicolas Becqueret,
Directeur Général d'e-artsup

> Un parcours et un rythme adaptés à chacun pour une même ambition.

L'intelligence artificielle peut générer une image, animer une séquence, proposer un univers graphique et produire des dizaines de variations en quelques secondes. Faire comme si rien n'avait changé serait irresponsable. Courir derrière chaque nouvel outil serait tout aussi vain.

Le véritable déplacement est ailleurs. Lorsque produire devient plus facile, savoir quoi produire, pourquoi, pour qui et avec quelles conséquences devient décisif. **La valeur du créatif se situe désormais dans son regard, sa culture, son intention, sa capacité à choisir et à donner une direction.**

Depuis 25 ans, e-artsup accompagne les transformations numériques des métiers de la création. Notre rôle a toujours été de comprendre ce qui change, d'intégrer les nouvelles pratiques et de préserver ce qui construit durablement un créatif : les fondamentaux, l'exigence, le travail collectif et la confrontation au réel.

Cette mutation nous conduit aujourd'hui à faire évoluer notre manière de former. Tous les étudiants n'arrivent pas avec les mêmes acquis et tous n'apprennent pas au même rythme. Leur imposer un parcours parfaitement uniforme n'a plus de sens.

Nous avons donc construit une formation exigeante et véritablement individualisée. Le niveau attendu est commun. Le rythme et l'accompagnement s'adaptent au profil de chaque étudiant.

Certains avancent plus rapidement. D'autres disposent du temps nécessaire pour approfondir et consolider leurs compétences. À chaque étape, les acquis sont rendus visibles par des projets, des jurys et un portfolio.

On apprend ici en créant, en collaborant, en présentant son travail et en répondant de ses choix devant les autres. Cette expérience construit l'autonomie et prépare à continuer d'apprendre tout au long de sa vie professionnelle.

L'IA peut produire une image. Elle peut même aider à créer. **Mais former un créatif, vraiment, c'est lui apprendre à transformer un outil en intention, une idée en projet et un projet en responsabilité.**

Pourquoi **e-artsup** est élue chaque année par les professionnels comme l'une des **meilleures écoles créatives du monde ?**

Parce qu'e-artsup forme des créatifs capables de répondre aux attentes des meilleurs studios, agences et entreprises.

Les étudiants y acquièrent une solide maîtrise des fondamentaux, des outils et des méthodes de création, sur des projets concrets encadrés par des professionnels.

Ils expérimentent les nouvelles technologies, affirment leur univers et construisent des portfolios qui font la différence.

Résultats : projets primés, sélections en festivals, reconnaissance des pros, insertion dans les industries créatives.

1

Une école **vraiment reconnue parmi les meilleures du monde**

- 1re école créative généraliste en France
- 3e mondiale en design graphique
- 6e en animation 2D
- 6e en médias immersifs

(Classement The Rookies 2025 : plus de 6 500 projets, 150 jurés internationaux).

Et des dizaines de prix dans tous les domaines, chaque année (+ de 100 récompenses étudiantes et + de 200 sélections en festivals).

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.

3

Une école **où tout est possible dès la 1re année**

La première année est une étape de découverte, de production et d'orientation. Organisée en workshops, elle explore les domaines de la création qui recrutent. Les étudiants mènent des projets concrets, découvrent les méthodes professionnelles et lancent leur portfolio dès les premiers mois. Accompagnés pour identifier leurs forces et faire les bons choix, ils affinent ensuite leur parcours. En fin d'année, ils maîtrisent les fondamentaux et ont un premier portfolio solide.

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**

Les projets ne s'arrêtent plus à un format ni à un territoire. Les étudiants pensent des univers multisupports, en France comme à l'international.

Un jeu peut devenir une série.
Une campagne peut devenir une expérience.
Un film peut devenir immersif.

Des projets cohérents, pensés pour les nouveaux usages.

6

Une école **connectée au réel**

On apprend en faisant. 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, workshops immersifs.
À la sortie, chaque étudiant a déjà un **portfolio solide,** une **expérience reconnue**, et souvent **un emploi.**

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

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

Le parcours en 4 étapes

Une progression claire, individualisée et professionnalisante

Une première étape forte sur les fondamentaux, une mise en pratique adaptée au rythme de chacun puis une spécialisation et une professionnalisation progressives.

Étape 1

Acquérir les fondamentaux

Septembre - Août
(période de congés incluse)

Construire un socle créatif, technique, culturel et méthodologique.

CE QUE L'ON CONSTRUIT

01 REGARD

02 CULTURE

03 MÉTHODE

04 PRATIQUE

FONDAMENTAUX
CULTURE
PRATIQUE
MAÎTRISE

Étape 2

Mettre en pratique et approfondir

Septembre - Décembre

Transformer les acquis en pratique réelle, approfondir les fondamentaux et adapter le rythme à chacun.

Période de mise en pratique professionnelle avec un accompagnement personnalisé.

+ Constitution d'un portfolio

TROIS RYTHMES SELON VOTRE PROFIL

Parcours avancé
pratique renforcée

Parcours accompagné
consolidation et suivi

Parcours approfondi
fondamentaux renforcés

Le rythme se choisit selon les acquis et la progression.

MISE EN PRATIQUE
APPROFONDISSEMENT
ACCOMPAGNEMENT

Étape 3

Se spécialiser et produire

Janvier - Décembre

01 — Janvier - Juin

STUDIOS

Se spécialiser et produire dans les mondes créatifs.

Images & communication visuelle
Direction artistique en design graphique et motion design

Récits & univers
Concept art et narration

Animation & cinéma
Cinéma d'animation 2D/3D

Jeux vidéo & expériences interactives
Jeu vidéo, interaction et temps réel

02 — Sept. - Déc.

MISE EN PRATIQUE EN STAGE

Appliquer ses compétences et gagner en autonomie

SPÉCIALISATION
PRODUCTION
STAGE

RNCP 6 n°40867*
Responsable de la création et de la production graphique et visuelle**

* Certifications sous réserve de la validation de l'ensemble des compétences et de l'enregistrement en vigueur.
**Titre RNCP délivré par e-artsup (organisme certificateur) enregistré du 25 juin 2025 au 25 juin 2028, délivrance jusqu'au 25 juin 2032.

Votre volonté de réussir

Notre engagement : vous accompagner

UN PARCOURS CONSTRUIT AVEC VOUS

Chaque étudiant arrive avec des acquis, une culture et une manière d'apprendre qui lui sont propres. Le parcours s'adapte à sa progression pour l'aider à aller aussi loin que possible.

Étape 4

Développer son expertise

Cycle Mastère • 18 mois

01 — Janvier - Décembre

UNE ANNÉE ENTIÈRE DE FORMATION

Expertise, grand projet, mémoire et portfolio professionnel.

02 — Janvier - Juin

INSERTION PROFESSIONNELLE ACCOMPAGNÉE

Recherche de stage ou d'emploi, préparation des candidatures, suivi individuel et accompagnement jusqu'à l'entrée dans le métier.

EXPERTISE
GRAND PROJET
PORTFOLIO
INSERTION

RNCP 7 n°38262*
Manager de projet en design graphique et visuel***

***Titre RNCP délivré par e-artsup (organisme certificateur) enregistré du 15 novembre 2023 au 15 novembre 2026, délivrance jusqu'au 15 novembre 2030.

∞

e-aftersup

À E-ARTSUP, LA FIN DE L'ÉCOLE N'EXISTE PLUS.

La formation se prolonge après les études.

Tous les quinze jours, les diplômés retrouvent l'école et sa communauté.

01 — RENCONTRES

Grands professionnels, conseils et échanges.

02 — MISE À JOUR

Nouveaux outils, intelligence artificielle, pratiques et compétences.

03 — COMMUNAUTÉ

Suivi, opportunités et nouveaux apprentissages.

APPRENDRE
ÉCHANGER
ÉVOLUER

ACCOMPAGNEMENT TOUT AU LONG DE LA VIE PROFESSIONNELLE

On apprend en produisant

Les étudiants alternent démonstrations, exercices courts et projets longs. Ils travaillent seuls et en équipe.

L'enseignant présente des références, une méthode ou une technique. L'étudiant réalise une première proposition, reçoit un retour, corrige puis finalise.

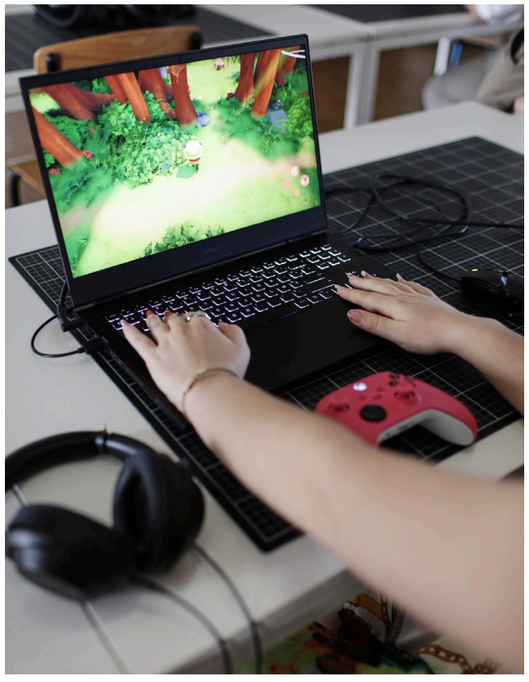
L'évaluation ne porte pas uniquement sur l'image finale. Elle tient compte de la compréhension du brief, des recherches, de la maîtrise technique, de la progression et de la capacité à expliquer ses choix.

Concrètement, un atelier peut aboutir à une série de croquis, une affiche, un storyboard, une scène 2D ou 3D, un prototype jouable ou une présentation orale.

UN ACCOMPAGNEMENT AU QUOTIDIEN

Chaque promotion est suivie par un coordinateur pédagogique et un professeur référent. En cas de difficulté, un accompagnement personnalisé est mis en place et les équipes des campus restent accessibles grâce à une politique de portes ouvertes tous les jours de la semaine.

L'école suit tout au long de la formation :
RÉGULARITÉ · PROGRESSION · RESPECT DES ÉTAPES ET DES DÉLAIS · MAÎTRISE TECHNIQUE · CAPACITÉ À PRÉSENTER UN PROJET





COMMENT SE DÉROULENT LES COURS ?

1 Apports & démonstrations

L'enseignant présente des références, une méthode ou une technique et montre comment l'utiliser.

COMPOSITION · COULEUR · ANIMATION · WORKFLOW 3D…

2 Exercices accompagnés

Les étudiants mettent immédiatement en pratique. L'enseignant circule, conseille, corrige et suit la progression de chacun afin d'identifier les points à renforcer.

ROUGH · ÉTUDE COULEUR · WIREFRAME · STORYBOARD…

3 Production de projets

Le travail se poursuit individuellement ou en équipe avec des contraintes, des délais et des livrables proches des conditions professionnelles. Chaque atelier permet de mesurer la progression sur des réalisations concrètes.

AFFICHE · IDENTITÉ VISUELLE · SÉQUENCE ANIMÉE · SCÈNE 3D · PROTOTYPE…

4 Retours, jurys & portfolio

Les étudiants présentent leurs choix, écoutent les retours, améliorent leurs projets et sélectionnent les réalisations qui rejoindront leur portfolio. Les retours des enseignants et les jurys permettent d'identifier les acquis, les difficultés et les axes de progression : ici, l'évaluation est avant tout un outil pour apprendre.

Étape 1
Acquérir les fondamentaux

Septembre - Août
(période de congés inclus)

Construire un socle créatif, technique, culturel et méthodologique.

12 mois

REGARD
Observer, dessiner et poser les fondamentaux de la composition visuelle

CULTURE
Affiner son regard, ses références et ses connaissances en art, pop culture, culture générale

MÉTHODE
Raconter et mettre en forme une intention, une image, un récit ou une interaction

PRATIQUE
Produire et croiser les compétences pour construire son portfolio

TRONC COMMUN FONDAMENTAL

DESSIN & COMPOSITION Apprendre à dessiner ce que l'on imagine Personnages, décors, photographie, cadrage, mise en scène	**DESIGN GRAPHIQUE** Créer des affiches, des identités et des univers visuels Logos, affiches, réseaux sociaux, direction graphique, image de marque	**NARRATION & CONCEPT ART** Inventer des personnages et raconter des histoires Storyboard, héros, créatures, concepts visuels, mondes imaginaires
ANIMATION & MOUVEMENT Donner vie aux images, aux vidéos et aux personnages Animation 2D, motion design, montage, génériques, clips	**3D & TEMPS RÉEL** Créer ses premiers objets et univers numériques Personnages 3D, décors virtuels, lumière, rendus, expériences immersives	**INTERFACE & UX** Imaginer les écrans et les expériences de demain Applications, sites web, interfaces interactives, parcours utilisateurs
IA & CRÉATION AUGMENTÉE Utiliser les outils créatifs de nouvelle génération Images, vidéos, génération de contenus, expérimentation créative	**CULTURE & STRAT. CRÉATIVE** Comprendre les références qui inspirent les créateurs Cinéma, animation, design, marques, médias, jeux vidéo	**PORTFOLIO & PROJETS** Constituer ses premiers projets professionnels Créations personnelles, projets collectifs, présentations, jurys, stage facultatif

Étape 2
Mettre en pratique et approfondir

Septembre - Décembre

Transformer les acquis en pratique réelle, approfondir les fondamentaux et adapter le rythme à chacun.

Période de mise en pratique professionnelle avec un accompagnement personnalisé.

+ Constitution d'un portfolio

4 mois

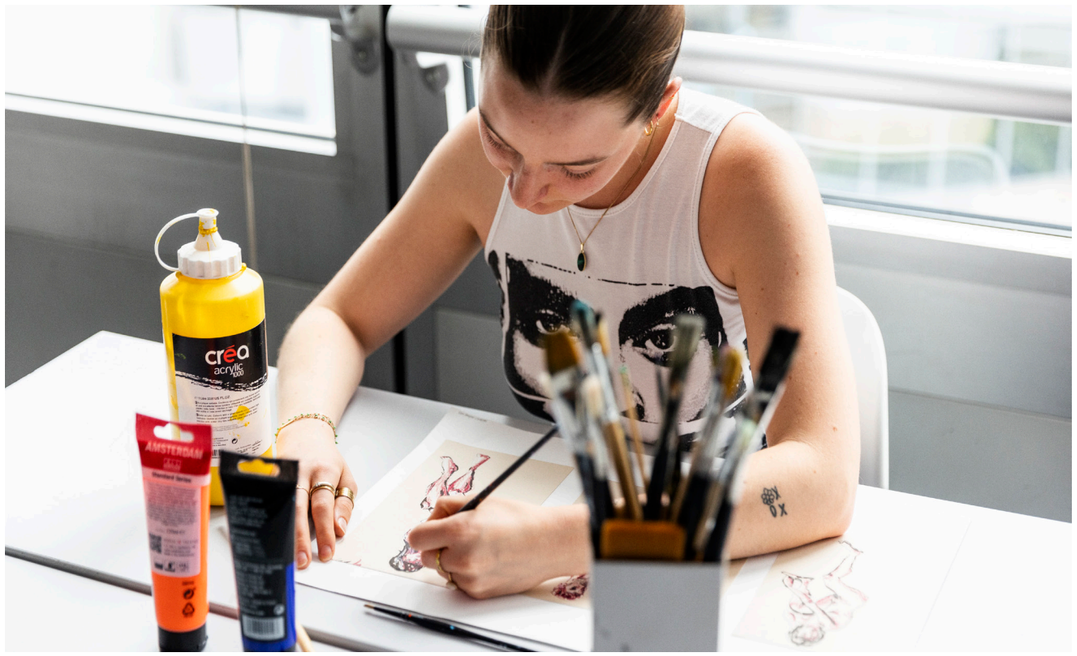
TROIS RYTHMES SELON VOTRE PROFIL

PARCOURS AVANCÉ
Pratique renforcée

PARCOURS ACCOMPAGNÉ
Consolidation et suivi

PARCOURS APPROFONDI
Fondamentaux renforcés

Le rythme se choisit selon les acquis et la progression.



Étape 3
Choisir son studio

Janvier - Juin | Choisir son studio pour se spécialiser et produire.

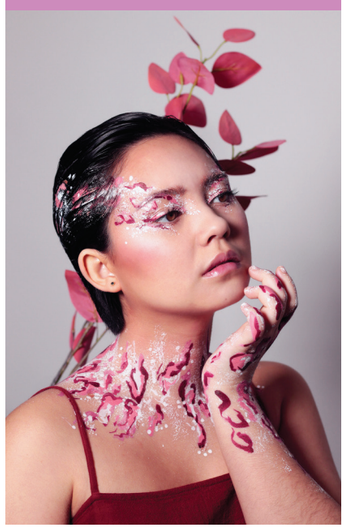
6 mois de spécialisation

IMAGES & COMMUNICATION VISUELLE

Direction artistique en design graphique et motion design

Concevoir des messages, des identités et des expériences visuelles.

Analyser un brief, une cible et un contexte, construire un concept, développer une direction artistique, produire des images, mettre en mouvement une identité ou un message, présenter et défendre une recommandation.

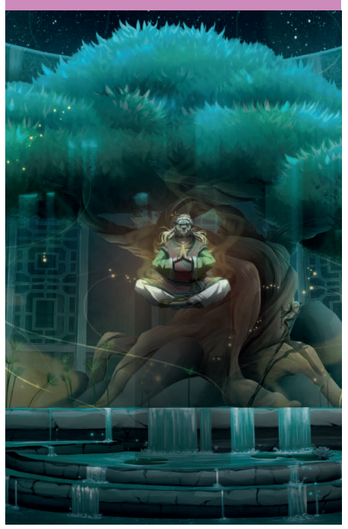


RÉCITS & UNIVERS

Concept art et narration

Rendre un univers visible par le concept art et la narration par l'image.

Construire un univers à partir d'une intention narrative, concevoir personnages, environnements et objets, recherches visuelles et des concept arts, développer une direction artistique cohérente, construire une bible visuelle et narrative.



ANIMATION & CINÉMA

Cinéma d'animation 2D/3D

Maîtriser la narration visuelle, le mouvement et la chaîne de fabrication.

Raconter une histoire par l'image animée, concevoir un storyboard et une animatique, travailler le cadrage, la mise en scène et le montage, maîtriser les fondamentaux de l'animation 2D/3D, conduire une séquence jusqu'à la finition.



JEUX VIDÉO & EXPÉRIENCES INTERACTIVES

Jeu vidéo, interaction et temps réel

Relier le jeu, l'image et la narration dans une expérience interactive.

Concevoir un jeu, des règles, construire une narration interactive, organiser la progression et le level design, produire un prototype jouable, intégrer images, interfaces et animations dans un moteur, tester et optimiser l'expérience.



Juillet - Décembre | Mise en pratique en stage

6 mois de professionnalisation

ENTRER DANS LE MÉTIER

Appliquer ses compétences et gagner en autonomie

- **SPÉCIALISATION**
- **PRODUCTION**
- **RECHERCHE ET PROJECTION PROFESSIONNELLES**
- **PORTFOLIO ET SHOWREEL PROFESSIONNELS**
- **LEARNING EXPEDITION : TOKYO OU SÉOUL**
- **2 MOIS D'IMMERSION SUR NOS CAMPUS DE BERLIN OU BARCELONE**

RNCP 6 n°40867*
Responsable de la création et de la production graphique et visuelle**

* Certifications sous réserve de la validation de l'ensemble des compétences et de l'enregistrement en vigueur.

**Titre RNCP délivré par e-artsup (organisme certificateur) enregistré du 25 juin 2025 au 25 juin 2028, délivrance jusqu'au 25 juin 2032.

Étape 4
Développer son expertise

Janvier - Décembre | Une année entière de formation : expertise, Grand Projet, mémoire et portfolio

12 mois d'expertise

Vous poursuivez votre spécialisation, réalisez un projet avec un partenaire professionnel et développez un Grand Projet personnel. Vous précisez votre direction créative et construisez un portfolio adapté au secteur dans lequel vous souhaitez travailler.
Tout au long de cette étape, des professionnels vous accompagnent pour transformer vos compétences en perspectives concrètes.



DES PROJETS CONCRETS ET RÉELS

De janvier à avril, les étudiants travaillent sur des projets réels pour des agences, studios, institutions culturelles, marques ou entreprises. Ils répondent à un brief professionnel avec ses contraintes, ses délais et ses exigences de restitution, parfois jusqu'à la diffusion.

Film publicitaire pour la collection Les Exceptions de Mugler avec Publicis Luxe, création de produits dérivés inspirés des univers de Dofus et Wakfu avec Ankama, ou production d'une suite originale du jeu vidéo Dordogne : autant de projets qui confrontent les étudiants aux réalités du secteur.

De la conception à la restitution, ils apprennent à collaborer, répondre à un brief, défendre leurs choix créatifs et composer avec les exigences techniques et professionnelles.

LE GRAND PROJET : IMAGINER, CRÉER, TRANSFORMER

Le Grand Projet marque l'aboutissement de votre parcours. Pendant neuf mois (de mai à janvier), vous développez une création ambitieuse en lien avec les grands territoires de la création : éducation, luxe, patrimoine, culture, innovation ou divertissement.

L'objectif ? Proposer votre vision du monde, interroger les usages et imaginer de nouvelles perspectives. Marque, dispositif, application, film ou expérience interactive : vous donnez forme à un projet personnel avec un accompagnement professionnel.

En janvier, vous présentez votre Grand Projet sur un stand à l'école, face à des professionnels invités. L'occasion de défendre vos choix, de valoriser vos compétences et de faire de votre création une véritable carte de visite professionnelle.



Janvier - Juin | Insertion professionnelle accompagnée : Recherche de stage ou d'emploi, préparation des candidatures, suivi individuel et accompagnement jusqu'à l'entrée dans le métier.

6 mois d'insertion professionnelle



UNE TRANSITION VERS LA VIE PROFESSIONNELLE

Des professionnels dédiés vous accompagnent dans votre recherche de stage ou d'emploi. Vous identifiez les secteurs qui recrutent, les structures à contacter et les attentes propres au métier que vous visez.

Coaching, préparation des candidatures et entraînement aux échanges professionnels vous aident à présenter votre travail avec clarté et à adopter une posture adaptée à votre domaine. L'accompagnement est individualisé selon votre projet professionnel.





À LA FIN DE VOS ÉTUDES, VOUS POUVEZ PRÉSENTER :

Un portfolio structuré, un Grand Projet personnel, une spécialité recherchée, une capacité à expliquer vos choix, une première projection professionnelle.

RNCP 7 n°38262*
Manager de projet en design graphique et visuel***

***Titre RNCP délivré par e-artsup (organisme certificateur) enregistré du 15 novembre 2023 au 15 novembre 2026, délivrance jusqu'au 15 novembre 2030.

e-aftersup
Accompagnement continu

Tous les quinze jours, les diplômés retrouvent l'école et sa communauté.
Rencontres avec de grands professionnels, conseils, échanges,
nouveaux outils et apprentissages, suivi, opportunités.

Après l'école, **l'apprentissage continue** par la mise à niveau permanente.

Les métiers choisis aujourd'hui évolueront plusieurs fois au cours d'une carrière. De nouveaux outils apparaîtront. Les méthodes de production changeront. Certaines compétences techniques devront être actualisées.

C'est pourquoi l'accompagnement d'e-artsup continue après le diplôme.

Chaque année, de septembre à juin, l'école organise dix masterclasses avec des professionnels remarquables et reconnus des métiers et des industries créatives.

Créateurs, directeurs artistiques, animateurs, designers, auteurs, producteurs, recruteurs et entrepreneurs viennent partager leur expérience, leurs méthodes et leur vision des transformations en cours.

Ces rendez-vous sont proposés gratuitement aux diplômés d'e-artsup, en présentiel et à distance.

RÉSERVÉ AUX DIPLÔMÉS

10	1		
MASTERCLASSES PAR AN	RENDEZ-VOUS CHAQUE MOIS	DE SEPTEMBRE À JUIN	EN PRÉSENTIEL ET À DISTANCE



DES COMPÉTENCES TOUJOURS EN MOUVEMENT

La formation ne peut plus s'arrêter le jour de la remise du diplôme. Les masterclasses permettent aux diplômés d'actualiser leurs savoir-faire, de comprendre les nouvelles attentes des entreprises et de rester attentifs aux transformations de leur secteur.

Elles abordent notamment :

NOUVEAUX OUTILS ET MODES DE PRODUCTION

Découvrir les technologies, les logiciels et les méthodes qui transforment le travail des créatifs.

MÉTIERS ET POSTURES PROFESSIONNELLES

Observer l'évolution des fonctions, des responsabilités et des manières de travailler au sein des équipes créatives.

ÉCONOMIE DES INDUSTRIES CRÉATIVES

Suivre les tendances françaises et internationales du jeu vidéo, de l'animation, du design, de la communication et des nouvelles productions visuelles.



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET CRÉATION

Comprendre les nouveaux usages, leurs possibilités, leurs limites et leur intégration dans les processus de création.

EMPLOI ET RECRUTEMENT

Identifier les secteurs qui recrutent, comprendre les attentes des entreprises et apprendre à présenter son profil, son portfolio et ses compétences.

NOUVEAUX MARCHÉS DE LA CRÉATION

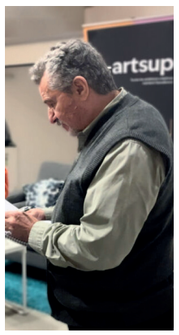
Repérer les pratiques émergentes, les nouveaux objets visuels et les profils recherchés par les entreprises.

LA FORCE D'UN RÉSEAU

Les diplômés bénéficient de la dynamique des campus e-artsup, de la communauté des anciens et du réseau des écoles du groupe IONIS.
Ce réseau permet de croiser les disciplines, les générations et les expériences.

Il crée des occasions de rencontrer des professionnels, de comprendre de nouveaux secteurs et parfois, simplement, de retrouver l'élan nécessaire pour faire évoluer sa carrière.

NOS DERNIÈRES MASTERCLASSES



DAN PERRI

Title designer pour Star Wars, Taxi Driver, L'Exorciste

Masterclass sur le métier de motion designer



ANTHONY ROUX «TOT»

Fondateur d'Ankama

Masterclass sur son parcours et ses études, la fondation d'Ankama, la création de Wakfu



ALEXIS WANNEROY

Head of Character Animation pour Fortiche (Arcane)

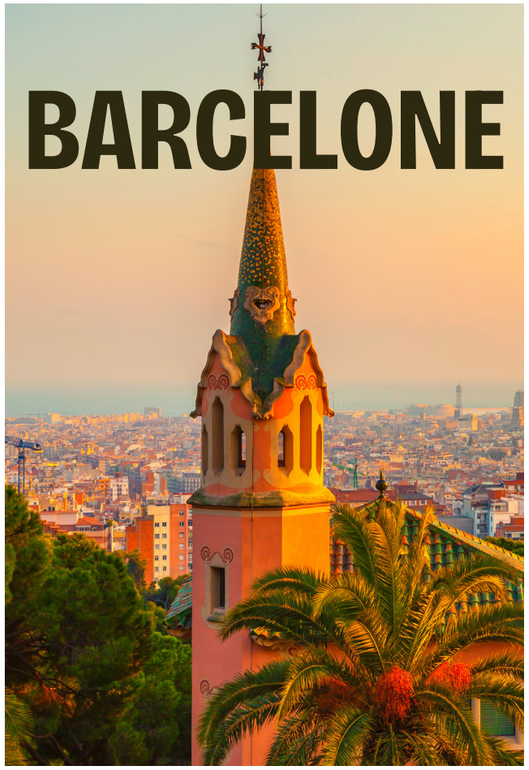
Masterclass sur l'animation à travers Arcane

Créer **ailleurs**

À LA FIN DE L'ÉTAPE 3, VOTRE TERRAIN DE JEU S'AGRANDIT

Berlin. Barcelone. Tokyo. Séoul. Des expériences internationales pour gagner en autonomie, en confiance et en ouverture avant la construction de votre projet professionnel.





2 BERLIN OU BARCELONE
MOIS

Créer et apprendre en anglais sur un autre campus.

+ PORTFOLIO, RENCONTRES, CULTURE, ANGLAIS, PROFESSIONNALISATION



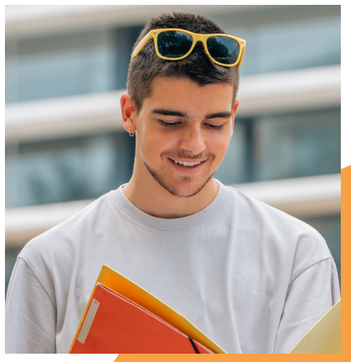


1 TOKYO OU SÉOUL
CREATIVE EXPEDITION

Découvrir de l'intérieur un grand écosystème mondial de la création.

1 **NOUVELLE POSTURE**

Autonomie - Confiance - Ouverture







L'adaptation :
ADN de l'école depuis 25 ans

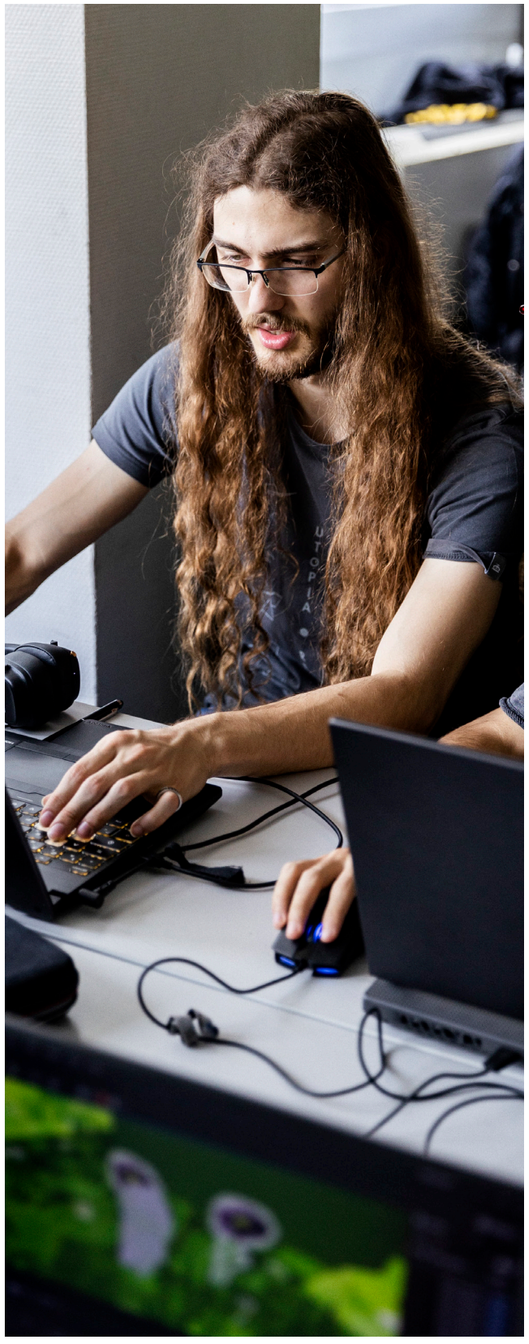
e-artsup évolue dans un univers où les outils, les usages et les métiers se transforment à grande vitesse. Design interactif, motion design, UX, jeu vidéo, animation, 3D temps réel et désormais l'intelligence artificielle : l'école a grandi au rythme de ces accélérations.

Depuis notre création en 2001, nous observons les mutations, anticipons leurs effets sur les métiers de la création visuelle et du design numérique et adaptons continuellement nos formations. Les programmes, les méthodes et les parcours doivent avancer au même rythme.

La mission de l'école reste claire :

former les intelligences créatives **d'aujourd'hui et de demain.**

Des créatifs capables de maîtriser les technologies de leur époque, de comprendre les transformations à venir et de trouver leur place dans des métiers en mouvement.



Face à une mutation XXL
des compétences

Le numérique, l'intelligence artificielle, les moteurs temps réel et les nouveaux formats changent les manières de créer. Le regard devient plus important. Les nouvelles technologies remettent aussi en question la notion même d'apprentissage. Les compétences nécessaires en entreprise changent et leur mutation s'accélère à grande vitesse dans les secteurs des films d'animation, du jeu vidéo, des séries ou encore des expériences.

Face à ces changements constants, **l'enseignement doit changer.**

Chez e-artsup, plus que des compétences, c'est l'acquisition d'un regard qui nous occupe. Cela permet de : **DESSINER, RACONTER, CRÉER DES PERSONNAGES, IMAGINER DES MONDES, FAIRE BOUGER DES IMAGES, CONCEVOIR DES EXPÉRIENCES, DONNER UNE FORME À CE QU'ON A EN TÊTE.**

Créer, c'est choisir, cadrer, composer et défendre une intention

Pour transformer cette énergie en culture visuelle et en projet professionnel, nous faisons du temps notre allié grâce à une formation en mode optimisé.



Quelques projets **primés**

Un projet étudiant ne s'arrête pas à une note ou à un rendu de fin de semestre. Il peut devenir un film sélectionné en festival, un jeu présenté à un jury professionnel, une campagne primée, une identité remarquée ou une production diffusée bien au-delà de l'école.

Cette reconnaissance se retrouve dans les nombreux concours et festivals où les étudiants sont régulièrement sélectionnés et récompensés : **Les Pégases, Le Club des D.A., Les Chatons d'Or, Mlle Pitch Awards, Motion Motion, Les Éclairs Créatifs, Game Cup, mais aussi à l'international avec les Student World Impact Film Festival (États-Unis), Lift-Off Global Network, les Cannes Film Awards ou encore les Student Academy Awards.**

Ces distinctions récompensent le travail des étudiants. Elles témoignent de leur capacité à développer une vision personnelle, à mener un projet jusqu'à son aboutissement et à créer des réalisations qui rencontrent un public, des jurys et les attentes des industries créatives d'aujourd'hui.









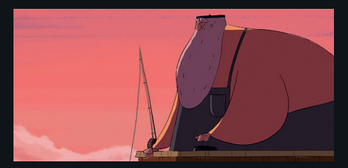
CINÉMA & ANIMATION

The Fisherman

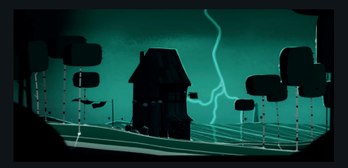
FRANÇOIS BALANANT

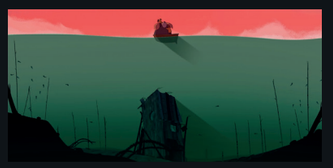
Best student movie - moscow shorts 2021, Best student movie - short to the point 2021, 2nd best animation - dbgyff 2021, Jury's choice - international festival of animation Metz 2022, Honorable mention - short film factory 2021, Honorable mention - little rock italian film festival 2021, Nominee - lonely wolf 2022, Quarter finalist - national short film montazu 2021, Finalist - big fridge international film festival, Official selection - adefi 2021, Official selection - anny 2022, Official selection - the fourth meihodo youth festival 2022 et 17 autres sélections.











4 PRIX

2 MENTIONS HONORABLES

23 SÉLECTIONS

L'Affaire Grindeberg

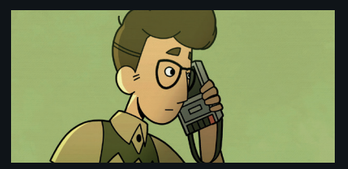
LIZA GRIMBERG, LÉA BERCHON-DANQUIGNY, MÉLISSA MEYER, ALEXIS NOURRY, MÉLISSA METZGER ET MÉÏSSA HAYRAN

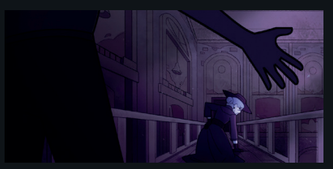
Nuit trop courte (France), Court mais bon (France), Trois jours trop courts (France), Shorts Trinationales (Allemagne), Kid Festival (France), Ozarks film Summit & YonderFest - Cat. Best animated short film (USA), Lift-off Global Network - First Time Film Maker (USA), Buntingford shorts (Royaume-Uni), Festival PTIT CLAP - Catégorie Prix des Collégiens (France), SFN Loutraki animation Festival (Grèce), Festival du film d'animation pour la jeunesse de Bourg-en-Bresse (France), Secondigliano Film Festival 2025 (Italie), Chaniartoon 2025 (Grèce), Les tremplins de la création RDD 2025 (promo 2024), ICONA 2025 ANIMATION FESTIVAL (Grèce), Zuma International Film Festival - 15e édition (Nigéria), Festival International du Film de Nancy pour la sélection « Jeune Public »











1 PRIX

17 SÉLECTIONS

IMAGES & COMMUNICATION VISUELLE

Chaud Pour

VALENTINE SCHMITT, EVAN TARAGON, SALEM CHOUGAR



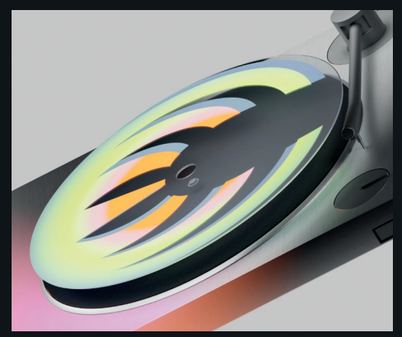


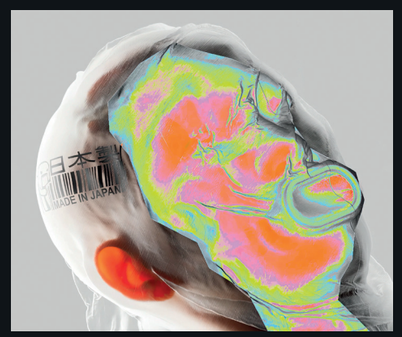


Grand Prix : Affichage
Mlle PITCH AWARDS
Edition CROIX-ROUGE 2022

Outside

SIMON BRAUD





Prix du public catégorie professionnels 2025 :
MOTION MOTION AWARDS

Draft Sélection :
THE ROOKIES

Rainbow Cake

BASTIEN COUTAUD



1er prix catégorie Création visuelle & image fixe
Chatons D'or

Draft Sélection :
ACDE Art Directors Club of Europe Student Awards



CÉCILE NORMAND
maman de Charline Barbosa, étudiante en 5e année de Direction Artistique

> 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. Ma fille a d'ailleurs remporté le prix de l'éloquence du Grand Prix des écoles Com & Médias pour son projet de fin d'études Repli.

JEU & EXPÉRIENCES INTERACTIVES

Floodcore

JULIEN DURAND, OSCAR DUPONCHEL, SÉBASTIEN SOARES, SULLYVAN FOURNIER, ANTOINE GUCCIARDI

Finaliste 2025 :
Les Pégases

Cat. Game of The Year - Console & PC - Excellence Awards & Finalist Awards :
THE ROOKIES



> 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 »

Mod Protocol

MATHÉO DESTAMPES, CLÉMENT BIEDA, MARINE CARMIER, RYAN MIERMONT, SARAH BOUCHERON, THOMAS PERRIER, ADRIEN FERREIRA, LOUIS DENOUAL

Finaliste 2025 : Game Development World Championship

Finaliste 2025 : FLIP - Festival ludique international de Parthenay

Decidit

LUCAS CHAPERON, MATHÉO DUPEROIR, CHARLÉLIE LE-MAO, RAPHAËL JORAND, ART MICHEL, LOÏS MISTROT-DAUZÈRES, JEANTONY MOUEZA, GAËTAN PERRAUDIN, ANTONIO ROSCA

Finaliste 2024 : FLIP - Festival ludique international de Parthenay

Excellence Awards & Finalist Awards : THE ROOKIES Cat. Game of The Year - Console & PC









Les experts au cœur de l'école

COMITÉ DE PERFECTIONNEMENT

Le comité de perfectionnement réunit des professionnels qui accompagnent la construction des programmes en rapport avec les évolutions des métiers, des pratiques et des compétences attendues.

COMMUNICATION & DESIGN

LAURENT ALLIAS
Président du Club des agences indépendantes à l'AACC et fondateur de l'agence Josiane, primée d'un Lion d'Or aux Cannes Lions en 2025.

NICOLAS BORDAS
Fondateur de l'agence IDEALIST Paris, ancien président de l'AACC, de TBWA Corporate, il a travaillé notamment pour Apple, McDonald's, Air France et Nissan.

SIMON BOUANICH
Fondateur de l'agence PULP et membre du bureau de l'ADC (Association Design Conseil), le regroupement des agences de design de marque.

GILLES DELERIS
Directeur de la création et fondateur de W Conran, il a notamment travaillé pour Paris 2024 et Roland-Garros.

BENOÎT DROUILLAT
Directeur du design chez Saint-Gobain et fondateur de l'Association des designers interactifs, il a travaillé pour Adobe et Microsoft.

JEUX VIDÉO

CÉDRIC BABOUCHE
Chief content officer d'Umanimation et fondateur d'Un Je Ne Sais Quoi, il a créé le jeu Dordogne.

JÉRÔME BANAL
Fondateur et président de Moon Blossom Games, il a travaillé sur Life is Strange, Tell Me Why, Vampyr, Jusant…

GREGORY CHAMPOUX
Fondateur et directeur de la création de Littlefield Studio, il a notamment travaillé sur Machinika.

ERWAN LE BRETON
Directeur du jeu DOMUS chez Ankama, il a auparavant travaillé chez Ubisoft et présidé le studio Hawkswell.

PIERRE-LUC VETTIER
Cofondateur et directeur de la création de Zero Games Studios, il développe des jeux multi-plateformes et est expert Unity.

IMAGES ANIMÉES

SANDRINE ARNAUD
Fondatrice et présidente de 2 Minutes, elle a travaillé sur Yakari, Zombillénium, Ernest & Rebecca, Les Légendaires…

MARC DHRAMI
Directeur de la distribution internationale de NORMAAL Animation, il a travaillé sur Barbapapa, Snoopy/Peanuts, Zouk…

RON DYENS
Fondateur et président de Sacrebleu Productions, il a obtenu l'Oscar du meilleur film d'animation en 2025 pour Flow.

JEAN-FRANÇOIS TOSTI
Fondateur et président de TAT Productions : Les As de la Jungle, Terra Willy, Pil, Astérix et Obélix : Le Combat des chefs…

ENSEIGNANTS ET INTERVENANTS

COMMUNICATION & DESIGN



SOPHIE PETIT*
· Le Louvre
· Centre Pompidou
· Cartier



BENJAMIN PARIENTÉ
· Louis Vuitton
· Kenzo
· Louboutin



THIERRY FÈVRE
· Leroy Merlin
· Guerlain
· Puy du Fou



KEVIN DELANNE
· TF1
· Canal+
· Festival de Cannes



AUGUSTA SARLIN
· Musée d'Orsay
· Spotify
· France TV



MALIK BENAOUDA*
· Nintendo
· Peugeot
· Sony



THIBAULT DIGUET*
· Ikea
· Paco Rabanne
· Sephora

* *Anciens élèves*

JEUX VIDÉO



SABRINA TOBAL
· Ubisoft
· Watch Dogs Legion
· Rematch



ILAN COHEN
· XBOX
· Ubisoft



FLORENT VILBERT
· The Crew 2
· Ubisoft



VALÉRIAN TARAMON
· Activision
· Square Enix
· Ubisoft



ALEXIS MADINIER-GUYOT
· Eden Games
· Infogrames



MARCO MARESCA
· Ubisoft
· Assassin's Creed Valhalla
· Ghost Recon



CÉDRIC BABOUCHE
· Un Je Ne Sais Quoi
· Dordogne

IMAGES ANIMÉES



MAREK BENLOLO*
· TAT Productions
· Astérix et Obélix : Le Combat des Chefs
· Les As de la Jungle



JESSICA ROSSIER
· Spider-Man Into the Spider-Verse
· Love Death and Robots



DANIEL GATTONE
· France 3
· RTL
· Tchoupi



CHARLOTTE REMIKI
· Illumination Studios Paris : Les Minions
· Super Mario Bros Le Film



STÉPHANE BATON
· Dofus
· Arcane
· Klaus



CÉDRIC GHORBANI
· Disney
· Dupuis
· Hachette Livre



ROXAN CARLE
· Alien Covenant
· Wonder Woman
· X-Men Dark Phoenix

Ils recrutent nos étudiants

93%

de nos diplômés de niveau 7 sont en emploi deux ans après l'obtention de leur certification*

76%

sont déjà en emploi dans les six mois suivant leur certification*

3 diplômés sur **4**

déclarent que leur premier emploi a été facilité par le réseau professionnel développé pendant leur formation**

600+

intervenants professionnels mobilisés dans nos formations

GRANDES ENTREPRISES ET INSTITUTIONS

APPLE • LE BON MARCHÉ • LOUIS VUITTON • CHANEL • VENTEPRIVEE.COM • PEPSI CO • LE PRINTEMPS • GALERIES LAFAYETTE • LEBONCOIN • DIOR • ACCOR • NIKE • FERRERO-KINDER • DEEZER • ORANGE • WALT DISNEY IMAGINEERING • L'ORÉAL • BNP PARIBAS • SEPHORA • FRANCE CONNECT • L'OCCITANE EN PROVENCE • LA REDOUTE • STARBUCKS • FDJ • DÉCATHLON • GO • NATHAN • PARAMOUNT • FREE • SONY • AXA • MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE • MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE • SHOWROOM PRIVÉ • STELLANTIS • BURBERRY • 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 • BABELWESTON • SAATCHI • DAGOBERT • PROXIMITY PARIS • MILLS NOIRNOISETTE • GRAPHÉINE • AGENCE BASTILLE • ROSA STUDIO • AUSTRALIE RAZORFISH • 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.

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.

* Données issues du suivi des diplômés certifiés de niveau 7 d'e-artsup. Résultats observés sur la promotion 2024. Mise à jour septembre 2026. Taux d'insertion professionnelle mesuré deux ans après l'obtention de la certification.
** Résultat issu de l'enquête de suivi des diplômés menée par e-artsup auprès des promotions certifiées. Déclaration des répondants concernant l'apport du réseau professionnel développé pendant leur parcours de formation.

« 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.



ERWAN LELIÈVRE
Scénariste, narrative designer Allskreen (Ankama), diplômé d'e-artsup

J'ai pu les mettre en pratique lors d'un stage de 2e année pour le jeu Urban Rivals, qui allait devenir mon client principal. 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 cowboys ! 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). »



JOYA KIRBAGE
Cheffe de projet Communication interne et Événementiel Europe chez Chanel, diplômée en Direction Artistique

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



MARYLÈNE POURCELOT
Illustratrice, artiste 2D/3D Disneyland Paris, diplômée d'e-artsup

« 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. »

Vivez l'expérience **e-artsup**

Les projets ne s'arrêtent pas à la salle de cours. La vie étudiante prolonge la pédagogie à travers des événements, des rencontres et des initiatives qui permettent de créer, partager et développer de nouvelles compétences.

UNE VIE ÉTUDIANTE PORTÉE PAR LES BDE

Les Bureaux des Étudiants rythment l'année avec des événements culturels, créatifs, sportifs, solidaires ou festifs. Soirées, expositions, challenges, sorties ou projets collaboratifs sont autant d'occasions de rencontrer les étudiants des différentes promotions et de faire vivre le campus.

DÉCOUVRIR L'ÉCOLE AVANT DE S'INSCRIRE

Tout au long de l'année, e-artsup ouvre ses portes aux lycéens à travers des journées d'immersion, des stages créatifs et des ateliers pratiques. L'occasion de découvrir les différentes disciplines, d'échanger avec les étudiants et les enseignants, et de vivre une première expérience au sein de l'école.

CRÉER, MÊME EN DEHORS DES COURS

Photographie, streaming sur Twitch, compétitions d'e-sport, interviews, débats, ateliers créatifs… Les étudiants s'investissent dans de nombreux projets qui leur permettent d'explorer de nouvelles pratiques, de développer leurs talents et de partager leurs passions.

Les Game Jams font partie des rendez-vous incontournables : lors de la Global Game Jam, des équipes pluridisciplinaires imaginent, conçoivent et développent un jeu vidéo en seulement 48 heures, aux côtés de milliers de participants dans le monde entier.

UN RÉSEAU QUI VOUS ACCOMPAGNE

Les étudiants restent connectés entre eux. Conseils, mentorats, offres de stage et d'emploi, retour d'expérience : un réseau actif qui se poursuit au-delà des études.

RENCONTRER LES PROFESSIONNELS

Masterclass, conférences, projections, soirées Game et rencontres avec des studios comme Ankama, Fortiche ou Ubisoft rythment l'année. Ces rendez-vous permettent aux étudiants d'échanger avec les professionnels, de présenter leurs projets et de mieux comprendre les réalités des métiers auxquels ils se destinent.

SE LOGER AVEC STUDAPART

Vous cherchez un logement ? Grâce à notre partenariat avec Studapart, utilisez notre plateforme de logement en ligne e-artsup.studapart.com/fr

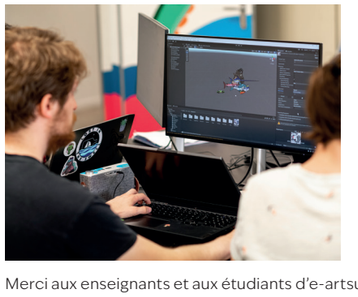
ÉCHANGER AVEC UN ÉTUDIANT

Vous pouvez être mis en relation directe avec un étudiant e-artsup du campus que vous visez en un clic.











Merci aux enseignants et aux étudiants d'e-artsup pour la mise à disposition des productions qui illustrent cette brochure.

11 campus en France

DES CAMPUS RELIÉS À LEUR TERRITOIRE

e-artsup est présente dans **11 grandes villes françaises.**

L'école est au cœur des industries créatives car chaque campus s'inscrit dans un territoire fait de studios, d'agences et de maisons, d'institutions culturelles, de festivals, d'incubateurs, d'entreprises et de réseaux professionnels. Nos équipements (studios, FabLab, salles de streaming...) participent à la stimulation de cet environnement dédié à la création, à l'expérimentation et à la professionnalisation.

Cette proximité nourrit les projets, les rencontres, les briefs réels et la construction du réseau de nos étudiants. e-artsup collabore notamment avec HEC, Publicis Luxe, Air France, Station F ou l'ADC à Paris, Ubisoft, So Games, l'APACOM et Cartoon Movie à Bordeaux, Ankama, Adeo, Bradford, Ores, le Louvre-Lens, Game IN, Pictanovo, Noranim et EuraCreative à Lille, Unreal Engine à Lyon, le Musée Fabre et l'évènement Cœur de Ville en Lumières à Montpellier, Le Shadok et l'Ososphère à Strasbourg, TAT Productions et XBO Films à Toulouse, Stereolux, Hellfest, Atlangames, Nantes Digital Week, La Cantine Numérique et la Ville de Nantes.

> Un campus e-artsup constitue un point d'entrée dans **un écosystème créatif.**











Conditions **d'admission**

ADMISSIONS

Pré-requis pour l'entrée en première année : baccalauréat (toutes filières) ou titre certifié de niveau 4, avec un bon niveau préalable en production visuelle

ADMISSIONS PARALLÈLES

Pré-requis pour l'admission en cours de cursus : diplôme ou titre de l'enseignement supérieur correspondant au niveau d'entrée visé, avec un bon niveau en production visuelle. L'admission se fait sur dossier créatif et entretien.

MODE D'ADMISSION

Les candidatures se font directement auprès de l'école. Hors Parcoursup.

VAE ET BLOCS DE COMPÉTENCES

Une VAE totale ou partielle est possible.
Chaque titre est délivré après validation de l'ensemble des blocs de compétences des titres. Les blocs peuvent aussi être validés séparément : renseignez-vous 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.

CANDIDATEZ DÈS MAINTENANT

HANDICAP

Nos formations sont ouvertes à tous. Un référent handicap est présent sur chaque campus. Dès l'admission, il met en place les compensations et aménagements nécessaires à la réussite de l'étudiant : rythme, supports, matériel, organisation des cours et des périodes en entreprise. Les épreuves de certification peuvent également être aménagées selon la situation de chacun (temps majoré, adaptation des supports ou des modalités de passage). La demande se fait auprès du référent handicap de chaque campus. Pour plus d'information, contactez-nous handi-access@e-artsup.net

TAUX DE RÉUSSITE DU DIPLÔME

Taux de réussite pour le titre RNCP de niveau 6 «Responsable de la création et de la production graphique et visuelle» : 89%.
Taux de satisfaction : 84%.

Taux de réussite pour le titre RNCP de niveau 7 «Manager de projet en design graphique et visuel» : 90%. Taux de satisfaction : 86%.

Données issues de notre promotion 2025.

FRAIS DE SCOLARITÉ DU PARCOURS GLOBAL

COÛT DU PARCOURS GLOBAL :

26 970 €

Ce montant correspond aux frais de scolarité pour les trois périodes de financement :

- Étapes 1 et 2 : 8 990€*
- Étape 3 : 8 990€*
- Étape 4 : 8 990€*

* incluant le pack de rentrée, l'accès aux logiciels de production graphique, les photocopies, visites, etc.

VOIES DE FINANCEMENT

FACILITÉS DE PAIEMENT

Règlement en une fois, trois fois ou dix fois.

PRÊTS BANCAIRES

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. L'accord et les conditions du prêt dépendent de l'étude du dossier par la banque. Renseignements auprès de l'école. Un crédit vous engage et doit être remboursé. Vérifiez vos capacités de remboursement avant de vous engager.

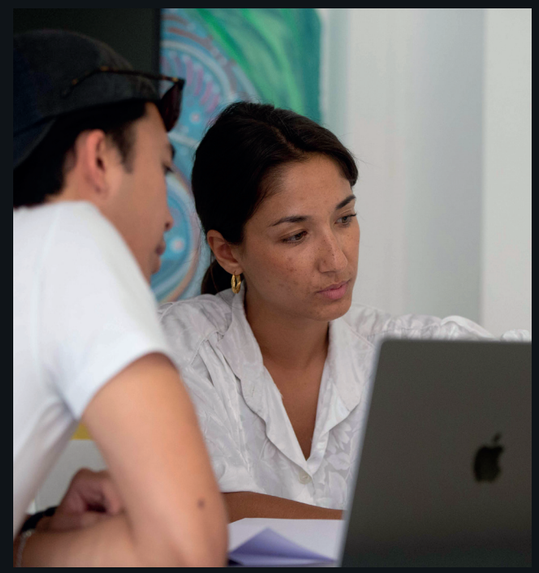
STAGES

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Pendant la formation, les 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 le 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.



UNE ÉCOLE AU CŒUR D'UN GROUPE LEADER

IONIS EDUCATION GROUP

1er 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

28
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 | Abidjan · Barcelone · Berlin · Bruxelles · Genève · Madrid · New York · Cotonou · Île Maurice



www.e-artsup.net

e-artsup Paris
95 avenue Parmentier
75011 Paris
01 84 07 13 00

e-artsup Marseille
9 boulevard de Louvain
13008 Marseille
04 84 34 02 02

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

e-artsup Bordeaux
51 rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 64 13 05 75

e-artsup Montpellier
3 place Paul Bec
34000 Montpellier
04 11 93 19 93

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

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

e-artsup Nantes
2 place Louis Daubenton
44100 Nantes
02 57 22 08 22

e-artsup Tours
40 rue James Watt
37200 Tours
02 46 65 13 00

À PARTIR DE LA RENTRÉE 2027

42 boulevard Jean Royer
37000 Tours

e-artsup Lyon
2 rue du Professeur
Charles Appleton
69007 Lyon
04 28 29 37 37

e-artsup Nice
131 boulevard René Cassin
06200 Nice
04 22 13 33 33

RETROUVEZ NOS JOURNÉES PORTES OUVERTES & NOS ÉVÉNEMENTS ET TOUTES LES INFORMATIONS SUR L'ÉCOLE

Document non contractuel.

Établissement d'enseignement supérieur technique privé. Cette école est membre de IONIS EDUCATION GROUP

La Direction de l'établissement se réserve la possibilité de toute modification ou adaptation. Mise à jour : octobre 2026. Imprimeur : Calligraphy. Directeur de la publication : Nicolas Becqueret