

DIRECTION ARTISTIQUE  
MOTION DESIGN  
CINÉMA D'ANIMATION  
JEUX VIDÉO & GAME ART

# e-artsup

Toutes les ambitions créatives  
méritent l'excellence

**2025-2026**



**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. Aiguiser 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



NOUS RÉVISONNONS 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



# e 10 raisons de rejoindre e-artsup

1

## UNE PRÉSENCE NATIONALE

Des campus dans 11 villes françaises, offrant un accès étendu aux formations dans votre région et des opportunités de poursuivre où vous le souhaitez à tout moment.

2

## UNE OUVERTURE INTERNATIONALE

Possibilités d'échanges, de stages d'études au sein de nos écoles à Berlin, Bruxelles et Barcelone et d'un réseau mondial d'écoles partenaires.

3

## DES ENSEIGNANTS EXPERTS

Des intervenants issus du monde professionnel, en phase avec les tendances du marché.

5

## DES PROGRAMMES DIVERSIFIÉS OFFRANT LE CHOIX

Au cœur des univers professionnels d'aujourd'hui et de demain dans tous les grands domaines de la production d'images pour trouver sa voie et s'y épanouir.

4

## DES MASTERCLASSES EXCLUSIVES

Des sessions avec des professionnels de niveau international pour suivre les évolutions des industries créatives en temps réel.

6

## DES FORMATIONS RECONNUES PAR L'ÉTAT

Qualiopi : un gage de qualité. Inscription au RNCP\* depuis la première promotion et labélisation Qualiopi intégrale pour tous les campus de l'école.

8

## L'ALTERNANCE PROFESSIONNALISANTE

Dès la 4<sup>e</sup> année, l'alternance permet une insertion professionnelle rapide avec des entreprises partenaires et l'intégration directe en production créative.

9

## UN RÉSEAU D'ANCIENS

Un réseau influent d'anciens élèves occupant des postes clés dans les industries créatives et numériques.

10

## UNE ÉCOLE DE RÉFÉRENCE CRÉATIVE ET MULTIPRIMÉE

Chaque année, des dizaines d'étudiants sont sélectionnés, récompensés et multiprimés dans tous les domaines.

## DES PROJETS CONCRETS

Les étudiants produisent en collaboration avec des entreprises et des institutions se constituant ainsi un portfolio avant l'obtention du diplôme.

\*Registre national des certifications professionnelles.



# La grande école de création visuelle

BACHELORS ET MASTÈRES

Titres certifiés niveaux 6 et 7\*

- DIRECTION ARTISTIQUE
- MOTION DESIGN
- CINÉMA D'ANIMATION
- JEUX VIDÉO & GAME ART



**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 PICHEL STRASBOURG



LE CANO, ERWAN RICHARD, CAMILLE LENOIR, JUDY KELLE SURE, ZELIA BARREAU ET HUGO MONTARCHE, PROMO 2022



LE GOLF, ELSA GRANTHEPEAK, DA, PROMO 2024



LE PODIUM DES IBERIENAS - LES AMBASSADEURS - WORKSHOP A GÉNÉRATIVES  
 THEO BRITTE, PROMO 2024

## PROGRAMMES ET PÉDAGOGIE

12

### Quelle est votre ambition créative ?

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

14

### 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.

22

### 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.

28

### JEUX VIDÉO & 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.



YOHANN LE SCOLE

34

### Pédagogie

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

40

### 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.

44

### 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

47

### Prix et nominations

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

51

### Les entreprises dans l'école

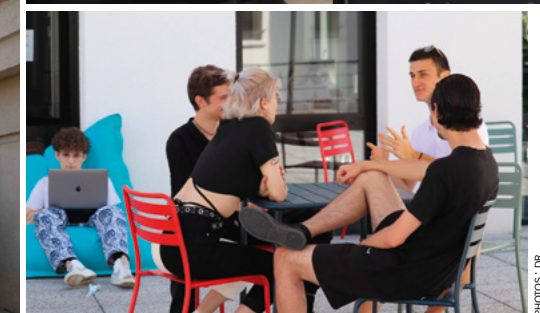
Nous garantissons des collaborations de haut niveau grâce à nos réseaux et nos liens avec des professionnels de la création, les meilleures grandes écoles, les incubateurs et la recherche appliquée.

52

### 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



## VIE ÉTUDIANTE

57

### Campus urbains

13 campus multi-disciplinaires : Barcelone, Berlin, Bordeaux, Bruxelles, 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 !

64

### Rencontrer les étudiants

S'imprégner de l'univers créatif des étudiants.

65

### Échanger avec les équipes

Journées portes ouvertes et Salons.



# e Quelle est votre ambition créative ?

## DIRECTION ARTISTIQUE

### J'aime...

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

### Je veux apprendre...

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

### Je veux m'épanouir...

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

### Je veux devenir...

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

## CINÉMA D'ANIMATION

### J'aime...

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

### Je veux apprendre...

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

### Je veux m'épanouir...

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

### Je veux devenir...

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

## JEUX VIDÉO

### J'aime...

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

### Je veux apprendre...

à concevoir des jeux vidéo, à dessiner, le 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, environnement designer, animateur gameplay, narrative designer, character artist, concept artist...

# 3 programmes

## 1<sup>ER</sup> CYCLE BACHELOR

Titre certifié RNCP de niveau 6

## 2<sup>E</sup> CYCLE MASTÈRE

Titre certifié RNCP de niveau 7 Initial & Alternance

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

## LE CYCLE BACHELOR

### Double accréditation :

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

### 3 années pour...

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

## LE CYCLE MASTÈRE

### Double accréditation :

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

### 2 années pour...

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

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



# e Direction Artistique



1<sup>re</sup>  
BEST SCHOOL  
EUROPE  
MOTION GRAPHIC



2<sup>e</sup>  
BEST SCHOOL  
WORLDWIDE  
DESIGN GRAPHIC

Anne-Marguerite  
Mbomeyo,  
promo 2024



**UN GRAND PAS  
POUR L'IMMUNITÉ**  
PRIX CATÉGORIE AFFICHAGE  
(Mediatransport)  
PRIX DU PUBLIC  
(OpinionWay & Thegood.fr)

Conception et réalisation :  
**Tom Duchet, Emma Goncalves,  
Mathilde Saillio**, 4<sup>e</sup> année  
de Direction Artistique,  
promo 2023

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



Influencia - OpinionWay - e-artsup Paris - The Good Company.

## Mille Pitch Awards 2023 pour Aides, 5 distinctions dont 3 prix pour les étudiants d'e-artsup

Le public et l'institut de sondage OpinionWay et The Good Company priment à nouveau e-artsup. Plébiscités par les votes du public auprès de plus de 1 000 votants neutres et non associés à l'école, l'approche et le travail de **Tom Duchet, Emma Goncalves** et **Mathilde Saillio**, d'e-artsup Paris, ont été plusieurs fois salués. Promo 2023.



**T'ES INDISPENSABLE**  
3<sup>e</sup> PRIX EX AEQUO CATÉGORIE AFFICHAGE

Conception et réalisation :  
**Julien Sochet, Camille Servant,  
Marine Reynier**, 4<sup>e</sup> année de Direction Artistique -  
Design et Communication, promo 2025

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



Les étudiants  
d'e-artsup  
Toulouse à la  
remise des prix  
Mille Pitch.



## DIRECTION ARTISTIQUE

### Double accréditation :

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

3 ans



ILJA DUQUET, PROMO 2021



### L'AVIS DES PROS

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

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

## L'ENVIE DE VOIR EN GRAND

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

**Hélène Riquier**, promo 2023



### 1<sup>re</sup> année

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

### 2<sup>e</sup> année

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

### 3<sup>e</sup> année

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



TIA PERCIN - PROMO 2024 - 4<sup>e</sup> ANNÉE DIRECTION ARTISTIQUE

**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



MARIELE BEURNABLE PROMO 2024

**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**

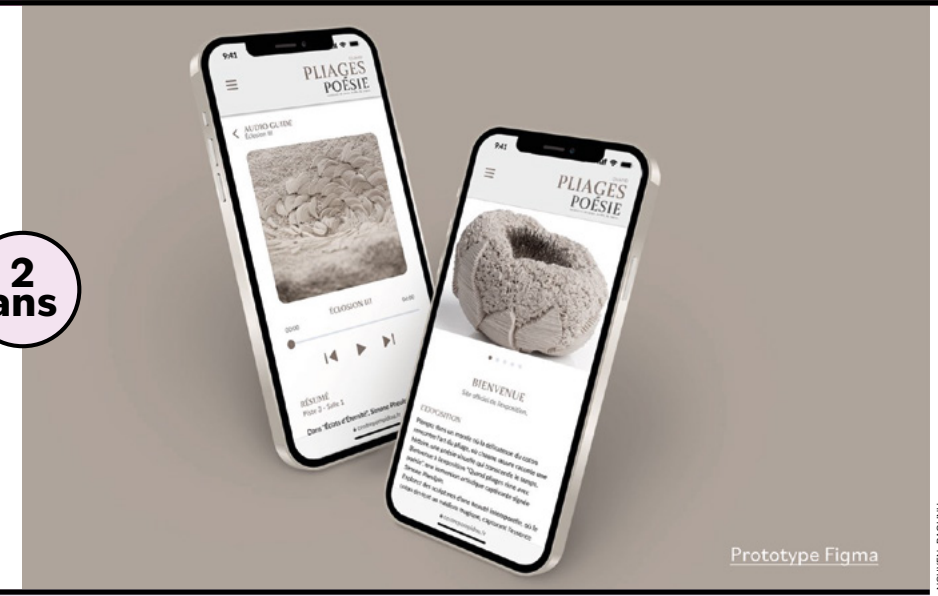
Agence de publicité, agence de communication, studio de création et de production, département Communication des grandes entreprises, des PME et des collectivités, au sein d'un département UX design ou comme consultant en design...

**MAJEURE PRODUCT DESIGN**

**Double accréditation :**

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

2 ans



Prototype Figma

NGUYEN, JACQUIN

**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.



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

« e-artsup, c'est un très grand réseau d'entreprises, d'associations caritatives et d'organisations professionnelles avec qui on a réalisé de belles choses (Sony Music, L'Oréal, HEC, Engie, Act Responsive, Mlle 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.
- I.A. : prompt image, prompt texte.
- Production : photo, illustration, typographie, identité visuelle, interfaces digitales.
- Sciences humaines & UX research.
- Gestion de projet et relationnel client : les bonnes pratiques.

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

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

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



**Contenu de formation**

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

**« NETWORKING » & 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<sup>e</sup> 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, Cinéma 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 (Cinéma 4D, Houdini).
- Animation 2D (After Effects, animation de personnages...).
- Réalisation et postproduction.



JOACHIM HOUBREX, TOM ORLANDO, YANN LEPRÊTRE

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. »

**Hassim 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 & 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 régional d'e-artsup Lille

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



**ON ÉVOLUE EXTRÊMEMENT VITE !**

« En alternance, le fait de travailler sur des vrais projets avec de vrais clients et de vraies responsabilités, ça nous fait évoluer extrêmement vite ! »

**Yoann Leprêtre,**  
5<sup>e</sup> année de Direction Artistique - Motion design et Communication, promo 2024



**Découvrez les réalisations des étudiants en Motion Design à travers ce showreel**



# e Cinéma d'Animation

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



**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 Rookies Awards australien qui confronte plus de 70 000 travaux étudiants à travers plus de 140 pays.



## AWARDS

- Rookies Awards 2024**  
Australie - Excellence Award - Animation 3D
- Rookies Awards 2024**  
Australie - Draft selection - Animation 3D
- 40<sup>e</sup> 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

## 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



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



## 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

« Une première année incroyable durant laquelle j'ai pu expérimenter beaucoup de techniques et les mettre en application lors de projets communs. Cela nous a appris à travailler en équipe, progresser ensemble. J'ai beaucoup apprécié travailler en collaboration avec Cat'MonDoux, très beaux projets ! »

Jillian Kellal,  
Animation 1<sup>re</sup> année,  
promo 2028, Strasbourg

### 1<sup>re</sup> année

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

### 2<sup>e</sup> année

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

### 3<sup>e</sup> année

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

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

### Double accréditation :

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

2  
ans



CONSTANCE MINGOT, PROMO 2022

### Métiers

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

### Les principales structures d'accueil

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

### Ambitions

Devenir un professionnel de niveau international dans le secteur de l'animation 2D ou 3D. Les projets sont encadrés par des formateurs qui exercent dans les plus grandes productions nationales et internationales de ces dernières années.

### Collaborations de haut niveau

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

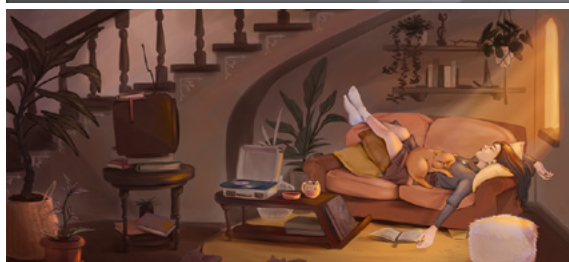
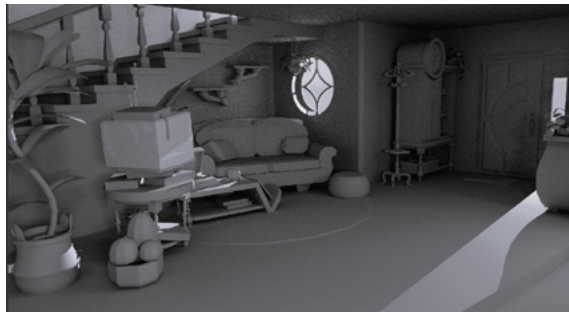
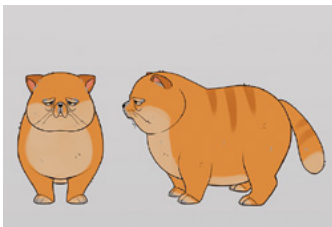
### Les entreprises auprès de l'école

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

### 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 & Masterclasses internationales.
- Dernier semestre de la 5<sup>e</sup> 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 fondus-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.**



## ACCOMPAGNER LEURS AMBITIONS

« J'enseigne la 3D et l'intégration dans les moteurs de jeu. En projet de groupe, les étudiants aiment repousser leurs limites créatives, partager leurs connaissances techniques et s'entraider, créant ainsi une vraie communauté. Nous adaptons nos cours en fonction des demandes des étudiants afin de les impliquer concrètement dans le processus pédagogique. »

**Antoine Leclere** - 3D artist - e-artsup Montpellier



Constance Mingot, game artist, promo 2023.



Imaginer l'aspect des personnages, des décors, des véhicules, 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.



## UN VÉRITABLE LABORATOIRE CRÉATIF

« e-artsup, c'est bien plus qu'une école d'art. C'est un véritable laboratoire créatif où les idées fusent et où on explore plusieurs techniques. On est accompagné, et les intervenants, comme l'équipe pédagogique, nous encouragent vraiment à développer nos idées. »

**Jessie Koupassa**, 2<sup>e</sup> année de Cinéma d'Animation, promo 2027, e-artsup Strasbourg



# e Jeux Vidéo & Game Art



TOP 10  
WORLDWIDE  
BEST SCHOOL  
PRODUCTION  
CONSOLE  
GAMES



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

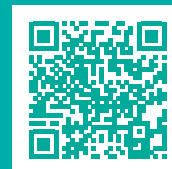
**Léo Capou**, co-founder chez Prismatic et intervenant à e-artsup en Jeux Vidéo



## Nos alumni brillent en « Dordogne »

En juin 2023 est sorti le jeu *Dordogne*, sur lequel trois anciens étudiants d'e-artsup Bordeaux (promo 2022) ont travaillé : Alban Bodet Dejean, Martin Andries et Nathan Tandille, avec la confiance de Cédric Babouche - partner and chief content officer Umanimation, fondateur 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.

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



## Le pitch

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

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



**JEUX VIDÉO & GAME ART**

**Double accréditation :**

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

3 ans



MELANIE MOY, PROMO 2025



**L'AVIS DES PROS**

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

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

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

**Double accréditation :**

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

2 ans



CHLOÉ BEON, VIRGIL LÉCOMTE, DANIELE MERCER, PRUNE MARTIN, BRIAN PALMA, CYNTHIA BON ET MARC LÉCOMTE

**Métiers**

Game artist, game designer, level designer, technical artist, concept artist, testeur Q&A, environnement designer, animateur gameplay, UI, UX artist, 2D, 3D artist...

**Les principales structures d'accueil**

Dans l'industrie du jeu vidéo, chez un éditeur renommé, au sein d'un studio indépendant, et dans les secteurs de la gamification, du serious game, de l'advergame, de l'escape game ou de la réalité virtuelle...

CONCEVOIR ET RÉALISER SON PROPRE JEU VIDÉO



**Fanny Rivet**,  
game artist, promo 2025

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

**Contenu de formation**

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

**1<sup>re</sup> année**

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

**2<sup>e</sup> année**

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

**Apprentissage du transmédia :** en studio de production apprentissage des méthodes et compréhension de l'environnement de production au travers d'apprentissages théoriques, et de leur mise en œuvre en situation réelle.

**3<sup>e</sup> année**

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

TOUTES LES FACETTES D'UN JEU VIDÉO



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

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

**Ambitions**

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

**Collaborations de haut niveau**

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

**Les entreprises auprès de l'école**

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

**Contenu de formation**

- **Creative gameplay programmer :** apprendre à rédiger un « technical design document » afin de créer les outils pour le prototypage et le réglage des expériences de jeu recherchées.
- **Technical artist :** superviser une production sur le plan artistique, créer les outils techniques permettant de produire les éléments graphiques nécessaires à la production du jeu (shader, lightning, VFX, etc.).
- **Networking** avec l'industrie & **Masterclasses** internationales.
- **Mastère à l'international** (voir p. 32)





DR

## Devenez un acteur incontournable du jeu vidéo avec notre Mastère exclusif

### 4<sup>e</sup> année

Notre mastère en Jeux vidéo propose une première année à Berlin, en partenariat avec Epitech et 100 % Unreal Engine. Une chance unique de plonger dans l'univers des plus grandes technologies du secteur et de collaborer avec des studios de renom comme Riot Games, Epic Games ou Ubisoft avec qui nous partageons les locaux.

Ce programme est conçu pour vous offrir une véritable expertise pratique grâce à des projets concrets, dès la première année. Vous développerez 4 à 6 jeux dans des conditions réelles de production, avec la possibilité de publier sur des plateformes comme Steam.

### 5<sup>e</sup> année

L'aventure se poursuit en France lors de la 5<sup>e</sup> année, où vous perfectionnerez votre projet phare. L'objectif ? Transformer votre jeu en un produit fini, prêt à être présenté aux professionnels ou même lancé en tant qu'indépendant.

Encadré par des mentors de l'industrie, vous affinerez chaque détail de votre création pour en faire une véritable vitrine de votre talent et vous ouvrir les portes d'une insertion rapide dans le monde du jeu vidéo. La 5<sup>e</sup> année se déroule en rythme alterné dans le cadre d'un contrat de professionnalisation finançant les études. Tous les cours sont dispensés en anglais, permettant une immersion totale dans un environnement international et innovant.

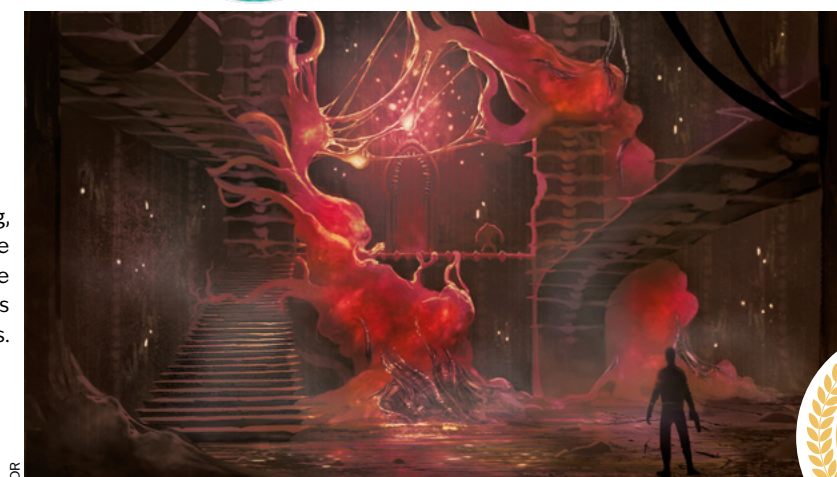
Si vous cherchez à transformer votre passion en carrière, ce programme est le tremplin idéal vers le succès !

{EPITECH}



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

Award winning, *Decidit* se démarque déjà dans les festivals.



DR



## 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 *Saïda Line*

### À propos de Saïda 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 jeux vidéo : Nomination
- Game Cup : Finaliste



# 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<sup>re</sup> année des projets ambitieux et innovants.



Apprendre et comprendre avec les passionnés de la création.



PHOTOS: DR



« 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...)

# 90%

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

# e PÉDAGOGIE Enseignements



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.



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

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



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

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



# e PÉDAGOGIE Enseignements

## 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 bachelier 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. »

**Mathieu Levisse,** Directeur Campus Lille,  
Responsable Marketing & 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 donné. 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







**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 qui me met le plus en confiance, c'est la proximité et l'échange que l'on a avec les intervenants. »

**Antoine Dueso**, 5<sup>e</sup> année, Mastère Motion Design, e-artsup Nantes, promo 2025

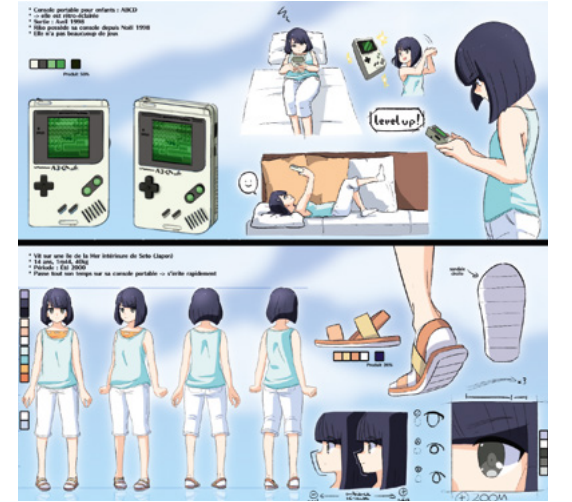


« Après des années de lycée compliquées, e-artsup a été une véritable "safe place" pour moi. Jamais je n'aurais cru vouloir y passer plus de temps qu'à la maison. Auparavant très introvertie, j'ai trouvé un environnement où je pouvais m'épanouir. J'ai trouvé une véritable motivation pour m'investir à fond dans les projets. »

**Clem Marinier**, Bachelor Cinéma d'animation, e-artsup Montpellier, promo 2024

**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.



**Création d'un personnage contemporain avec un props**  
Léon Tran, 1<sup>re</sup> année de Cinéma d'Animation, promo 2027



**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



**Time's Reflection**  
Concevoir et créer une collaboration entre une marque de vêtements et un designer graphique. Construction d'un univers de marque multisupport.  
Par Ysoline Lombardo, promo 2025



**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

### Montpellier : Cœur de Ville en Lumières

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



PHOTOS : CŒUR DE VILLE EN LUMIÈRES

### Les 170 ans du Musée de Colmar

Le Musée Unterlinden de Colmar célèbre ses 170 ans. À cette occasion, les élèves d'e-artsup Strasbourg ont été sollicités pour célébrer en image cet anniversaire. Projet de Killian Guenier VFX et d'Eloïna Lotito (montage) mêlant prise de vue et motion design, promo 2025



PHOTOS : DR

### LOUVRE Lens



PHOTOS : MONDES SOUTERRAINS - LOUVRE LENS

### Mondes souterrains

Accompagnés par les médiateurs du musée, les étudiants se sont lancés dans la création d'un projet ambitieux : un livre d'énigmes interactif. Projet étudiants de 2<sup>e</sup> année du Bachelor Jeux vidéo d'e-artsup Lille, promo 2027 : Iris Maton et Fanny Rivet



PRÉPARATION DU MOTION PAR LES ÉTUDIANTS

### Japan Touch 2023

Camélia Mabrouk, Violette Gruillot, Paul Roquis et Mahmoud Lahkal, étudiants de 2<sup>e</sup> année à e-artsup Lyon, promo 2024, ont réalisé le teaser de la Japan Touch. Ils y étaient présents avec leurs camarades et ont fait tester aux visiteurs trois jeux vidéo en cours de création : *Inconvenience Store*, *Burning Squad* et *Aniball*.

### Design et IA

Conférence sur le pouvoir de l'IA et ses enjeux dans les métiers du design auprès des professionnels de la filière. Avec des intervenants d'exception : Mathieu Morgensztern, fondateur d'AdaptivAI, et Étienne Mineur (photo), designer, éditeur et enseignant.



### E\_ART X ADC

#### Le design à la française

L'école se rapproche de l'ADC (Association Design Conseil), qui regroupe les agences de design françaises depuis 1988. Elle promeut les métiers du design en France et l'image des agences françaises à l'international, encourage la rencontre et l'échange entre professionnels du design.



« Le rapprochement avec l'ADC 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



CRÉATION GRAPHIQUE ET SCÉNARIOGRAPHIE DE L'EXPOSITION 2024 PAR THEO BRUTTE ETUDIANNT, PROMO 2024. DIRECTION ARTISTIQUE DE YANN GREGOIRE.

### ACT Responsible

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



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

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



### Demain la création ?

Destruction des savoirs ? Remise en cause des rôles professionnels ? Créativité confiée à l'IA ? Dans ce contexte de fortes mutations, l'événement NEXTGen Création dans le cadre du Festival UMANoïd, a réuni les acteurs des filières autour des étudiants et des professionnels de l'image.





**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.



« Les Grands Projets ont été pour moi une expérience marquante. Ils m'ont permis de mener à bien un projet de A à Z sur un sujet qui me tenait à cœur, et de le présenter devant un jury de professionnels dans un format original et stimulant. »

**Irène Kitenge,**  
Mastère Direction Artistique, majeure Design et Communication, promo 2024, e-artsup Lille



Retrouvez sur notre chaîne YouTube la rétrospective des Grands Projets 2024, le making-of mais aussi le regard que les étudiants portent sur leurs cinq années passées à e-artsup et la vision des professionnels.



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

**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'ISEGCOM 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'ISEGCOM 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

# 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... 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.



« 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 Gaudi 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



« 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



« 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

**IONIS**  
EDUCATION GROUP

## Campus IONIS à l'international

ALLEMAGNE Berlin  
ESPAGNE Barcelone  
BELGIQUE Bruxelles  
SUISSE Genève

## Universités partenaires\*

GRANDE-BRETAGNE  
■ Londres  
University of the Arts (UAL)  
■ Londres  
London College of Contemporary Arts (LCCA)

IRLANDE  
■ Dublin Dublin Business School (DBS)

ÉTATS-UNIS  
■ Los Angeles University of California, Los Angeles (UCLA)  
■ New York Pratt Institute  
■ Orlando University of Central Florida (UCF)

CANADA  
■ Toronto  
George Brown College  
■ Montréal ou Vancouver  
LaSalle College

ITALIE  
■ Milan Nuova Accademia delle Belle Arti (NABA)

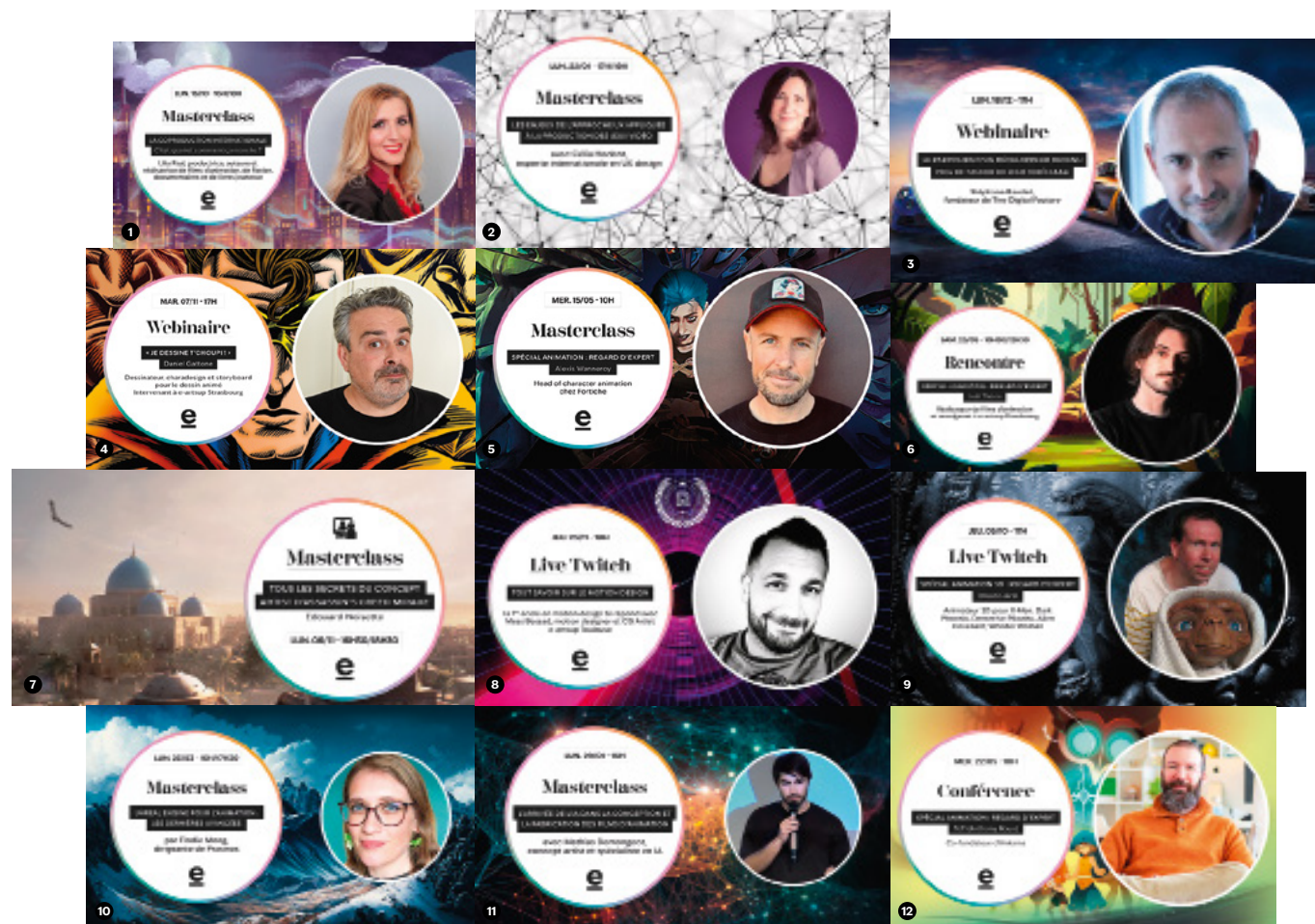
SINGAPOUR  
■ Beacon International College

CORÉE DU SUD  
■ Pohang  
Pohang University of Science and Technology (Postech)

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



# e PÉDAGOGIE Masterclasses



1. **Lilia Paul** Productrice Internationale - Auteur-réalisateur 2. **Célia Hodent** Expert UX Design 3. **Stéphane Baudet** PDG Fondateur jeux vidéo AAA 4. **Daniel Gattone** Dessinateur - CharaDesign - Storyboardeur 5. **Alexis Wannerooy** Head of Character Animation - Fortiche 6. **Joël Thérin** Réalisateur de film d'animation 7. **Édouard Noiset** Concept Artist Assassin's Creed 8. **Mess Bessad** CG artiste - Motion Design 9. **Roxan Carl** Animation 3D - Pikachu - WonderWoman 10. **Élodie Moog** Unreal, Dirigeante Praxinos 11. **Mathias Demongeot** :conceptartist - Spécialiste IA 12. **Tot Ankama** cinéma d'animation.

## 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.

# e RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE Prix et nominations



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



PHOTOS : DR





## DIRECTION ARTISTIQUE

### CLASSEMENT MONDIAL THE ROOKIES

Best School in the World 2024

- **1<sup>er</sup> école française et européenne :** Motion Design, Graphisme animé.
- **2<sup>e</sup> meilleure école du monde** de design graphique, 1<sup>er</sup> en Europe

### LE CLUB DES D. A. - 54<sup>e</sup> ÉDITION

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



### Mille PITCH AWARDS

Concours créatif et citoyen

#### AIDES - 2024

- **Prix du Public Opinion Way/The Good :** Affichage - *Grand Pas*, Tom Duchet, Emma Goncalves, Mathilde Saillio
- **3<sup>e</sup> Prix ex æquo :** Affichage - *T'es indispensable*, Julien Sochet, Camille Servant, Marine Reynier.
- **Sélection :** Radio - *Retard 95 95 95*, Tom Duchet, Emma Goncalves, Mathilde Saillio.
- **Sélection :** Digital - *Anti-Virus*, Lise Leblanc, Pierre Ploton, Lorène de Verbigier, Ysoline Lombardot
- **Sélection :** 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 :** Affichage- *Chaud pour*, Valentine Schmitt, Evan Taragon, Salem Chougar
- **Prix des Internautes :** *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

#### MOTION MOTION FESTIVAL - 2024

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

#### LES TREMPLINS DE LA CREATION - 2023

- **Prix Cat. Design :** *Petits Poèmes de l'explorateur*, Eva Corbisier



## CINÉMA D'ANIMATION

### 2022-2023

#### CHICANE - 4 SÉLECTIONS

Capucine Voisembert, Enola Rivière, Lara Delcroix, Cassandra Alves d'Almada, Loïck Frézouls, Jérémy Mei et Tom Salvan **10 11 25 29**

#### GAZE - 7 SÉLECTIONS

Emma Kelalèche, Janice Perreux, Alban Moura et Louis Mustiere **4 6 9 10 11 25 29**

#### LIFE IS BEAUTIFUL - 3 SÉLECTIONS

Audouard Millet, Maxime Marszal et Jonathan Ceaglio **10 25 29**

#### LINGERING PAINT - 1 SÉLECTION

Laure Coissac, Sorya Mousar, Sarah Marques De Sousa, Pierre-Damien André **17**

#### SHOW DEVANT ! - 9 SÉLECTIONS

Léa Canno, Erwann Richard, Camille Lenormand, Judikaëlle Suire, Zélia Barreteau et Hugo Montmarché **9 10 14 15 25 26 27 30 31**

#### TURB'OLD - 8 SÉLECTIONS

Emma Justis, Roxanne Delerac, Floris Eyssautier et Juliette Bellacicco **10 11 12 15 16 25 26 29**

#### UNDER CONTROL - 12 SÉLECTIONS

Adrien Segura, Flavie Aubert, Joseph-Samuel Vermorel, Feyaz Ozkaya, Brice Obozil-Gache et Gabin Rogel **1 7 10 11 20 22 23 24 25 26 29 30**

### 2023-2024

#### ALMUCANTAR - 2 SÉLECTIONS

Stella Alessio, Nancy Armand, Kurt Bilski, Justine Chevalier, Maëlle Korzeniowski, Sharlene Roux et Thomas Surlanne **2 10**

#### ANÉMONE - 2 SÉLECTIONS

Morgane Hueber, Jeanne Graehling, Lancelot Lemau de Talancé, Rémi Louis et Mathieu Lazari **22 30**

#### ÉGARÉE - 2 SÉLECTIONS

Alexis Nourry, Léa Berchon Danguigny, Naksat Hugonneaux et Mélissa Metzger **27 28**

#### IN MEMORIAM - 2 SÉLECTIONS

Alexandre Ferrant-Lebrun, Nour El Hajj Sleiman Haidar, Alexandre Tardy, Gaëlle Tauran, Nikolas Voisin Anastasie, Mathieu Monot et Clément Novalli **8 9**

#### JE SUIS LÀ ! - 1 SÉLECTION

Juliette Blond, Céline Ferrand, Alexia Gelot, Jeanne Passard et Alexia Teboul **10**

#### MINO - 1 SÉLECTION

Alban Moura et Emma Kelalèche **28**

#### UN BRIN DE VERDURE - 1 SÉLECTION

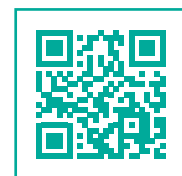
Thomas Simon, Alois Coissard, Orane Eloy, Esteban Esnault, Romane Locatelli et Maëva Ronner **6**

#### UNE VIE 2 FLEURS - 5 SÉLECTIONS

Yaseen Lalmahomed, Macélie Fouchier, Marie Marcheix et Lucie Guillot **2 3 10 21 32**

**AUSTRALIE 1** Animate Cartoon Film Festival **2** Rookies Awards **BOSNIE-HERZÉGOVINE 3** Neum Animated Film Festival **BULGARIE 4** World Festival of Animated Film Varna **5** International Film Festival Golden Kuker Sofia **CHYPRE 6** Yeast International Student Film Festival **ESPAGNE 7** Mequinenza International Film Festival **8** Blanes Costa Brava International Film Festival **ÉTATS-UNIS 9** Les Oscars - cat. Student Academy Awards **10** Student World Impact Film Festival **11** Palm Spring International Animation Festival **12** Happy Valley Animation Festival, Pennsylvania **FRANCE 13** Festival du cinéma européen de Lille **14** Festival Montre ton court ! **15** Flicks - Festival international du court-métrage **16** Voix d'Etoiles - Festival international des voix du cinéma d'animation **17** Best Animation, Cannes Film Awards **18** Sofilm Festival Nantes **19** Les Tremplins de la création **GRÈCE 20** TAF- Thessaloniki Animation Festival **21** SFN Loutraki Animation Festival **22** Festival Chaniartoon, International Comic & Animation Festival **ITALIE 23** Festival Italien Movievalley **24** Sedicicorto Forlì International Film Festival **25** Festival Cartoon Club de Rimini **26** Festival Del Cinema di Cefalù **PORTUGAL 27** Lagos International Festival of Animation **RÉPUBLIQUE TCHÈQUE 28** TriKfilm **ROUMANIE 29** International Student Animation Film Festival Animafantasia **30** KINODiseea International Children Film Festival **SLOVAQUIE 32** Biennal of Animation Bratislava **UKRAINE 31** ANMTN! Online Animation Awards





Retrouvez  
tous les jeux  
des étudiants

## JEUX VIDÉO

### BEST OF GAME

<https://eartsup.itch.io>

### GAMES MADE IN FRANCE

Les meilleures productions de jeux en France

#### HEXABILIS 2022

Alexandre Montel, Christophe Tran, Hugo Sinet, Jonathan Desjardins

#### LAST VESTIGE 2022

Oriane Braun, Laura Klein, Marie Klein-North, Marion Kopf, André Le Gall, Joshua Morasso, Florian Pioche

#### OUT IN SPACE 2022

Valentin Bideault, Bastien Fontaine, Valentin Hernandez, Léo Toulisse

#### MOON WOOL 2020

Owen Mandervelde, Pierre Bigaud, Eliot Hauton, Morgane Moenner, Nicolas Lagree Yann Bernard

#### FLIP - Festival ludique international de Parthenay

##### DECIDIT - Finaliste

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

## ROOKIE AWARDS 2024

### FLOODCORE

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

Julien Durand, Oscar Duponchel, Sébastien Soares, Sullyvan Fournier, Antoine Gucciardi

### DECIDIT

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

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

## VIVATECH 2024 - PITCH YOUR GAME

### by BLACKNUT

#### SAIDA LINE - Finaliste

Melissa Argueil, Noah Boisard, Victor Deray, Ryan Fayard, Louis Morel, Maya Pivaudran, Sami Torbey

## TREMPAINS DE LA CRÉATION - 2023

### - Prix du Meilleur Jeu vidéo : No Temp'o,

Nathan Chenel, Alexandre De Smet, Laura Fayard, Robin Schimmer, Tommy Te, Clarisse Timotic, Lucas Watterlot, Quentin Bosia, Adrien Fragai, Antoine Junique, Léo Monterra (Lyon)



# LES ENTREPRISES DANS L'ÉCOLE



# e RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE

## Insertion professionnelle

Une forte proximité avec le monde professionnel



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

**Élise Denis,**  
responsable Animation  
chez Eurasanté



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

**Thibault Diguet,**  
motion designer

92 %  
des diplômés  
sont embauchés  
immédiatement

100 %  
des diplômés  
travaillent dans  
la création



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

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



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

25 %  
sont  
indépendants,  
freelance

62 %  
sont  
en CDI

5 %  
sont  
en CDD

74 %

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

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



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

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

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



### Progression salariale\*

32 700 €

1 an  
après le diplôme

36 600 €

2 à 3 ans  
après le diplôme

41 500 €

5 à 6 ans  
après le diplôme

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



**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 / **CAROLINE FONTAINE** DÉLÉGUÉE GÉNÉRALE AACC / **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 VETTER** CO-FOUNDER DE ZERO GAMES STUDIOS

**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** / **BIG BAD 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** / **EF5** / **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 MÉTROPOLÉ** / **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 METROPOLÉ** / **VENTE-PRIVÉE.COM** / **WAKOFACTORY** / **XENO BITS**

**e** RECONNAISSANCE PROFESSIONNELLE  
**Recruteurs**



**ILS  
RECRUTENT  
NOS  
ÉTUDIANTS**



## GRANDES ENTREPRISES ET INSTITUTIONS

APPLE / **LE BON MARCHÉ** / CRITEO / **LOUIS VUITTON** / CHANEL / **VENTEPRIVEE.COM** / BETWIN-JUMIA / **PEPSI CO** / LE PRINTEMPS / **GALERIES LAFAYETTE** / LE BON COIN / **DIOR** / ACCOR / **NIKE** / FERRERO-KINDER / **DEEZER** / ORANGE / **ROCKET INTERNET** / THOMSON REUTERS FOUNDATION / **WALT DISNEY IMAGINEERING** / PROXIMUS / **JCDECAUX** / CPM FRANCE / **L'ORÉAL** / SANDRO / **DATA SOLUCE** / JAEGER-LECOULTRE / **WELCOME TO THE JUNGLE** / BPCE / **BNP PARIBAS** / BAZARCHIC / **SEPHORA** / VANESSA BRUNO / **FRANCE CONNECT** / L'OCCITANE EN PROVENCE / **MANPOWER** / ACADOMIA / **MAIF** / LA REDOUTE / **STARBUCK** / FDJ / **DÉCATHLON** / GO / **NATHAN** / PARAMOUNT / **FREE** / DELSEY / **BEATS** / BIOTHERM / **SALOMON** / SONY / **AXA** / MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE / **MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE** / SHOWROOM PRIVÉ / **STELLANTIS** / BURBERRY / **L214** / LEROY MERLIN / **STADE DE FRANCE** / BALZAC / **BAYARD** / LECLERC / ETC.

## GRANDES AGENCES

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

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

## MÉDIAS

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

# e VIE ÉTUDIANTE 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'ISEGCOM et

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



## PARIS

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



e-artsup Paris

95, avenue Parmentier 75011 Paris

01 84 07 13 00

Admissions : [admissions-paris@e-artsup.net](mailto:admissions-paris@e-artsup.net)

## BORDEAUX

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



e-artsup Bordeaux

51, rue Camille Godard 33000 Bordeaux

05 57 87 33 61

Admissions : [admissions-bordeaux@e-artsup.net](mailto:admissions-bordeaux@e-artsup.net)

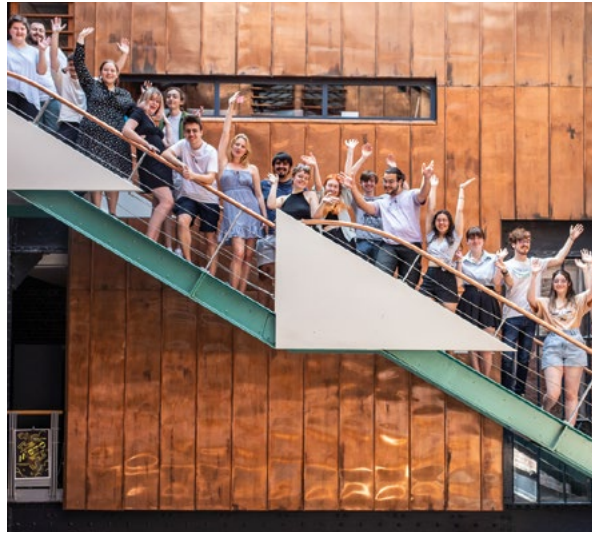




## LILLE

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

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



## MONTPELLIER

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

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



## 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](mailto:admissions-lyon@e-artsup.net)



## NANTES

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

**e-artsup Nantes**  
2, place Louis Daubenton 44100 Nantes  
02 57 22 08 60  
Admissions : [admissions-nantes@e-artsup.net](mailto:admissions-nantes@e-artsup.net)

## 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](mailto:admissions-marseille@e-artsup.net)



## NICE

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

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





## STRASBOURG


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

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



## 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 Barcelone**  
Carrer de Joan Miró, 21 - 08005 Barcelona  
01 84 07 13 14  
Admissions : [admissions-paris@e-artsup.net](mailto:admissions-paris@e-artsup.net)




## TOULOUSE

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

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

## TOURS


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](mailto:admissions-tours@e-artsup.net)



## 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 Master Jeu vidéo propose une formation intensive sur Unreal Engine au sein des locaux d'Ubisoft Berlin (voir page 32). 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](mailto:admissions-paris@e-artsup.net)

## BRUXELLES

Berceau de l'illustration européenne, plongez dans un univers visuel foisonnant. Ce parcours est idéal pour ceux qui souhaitent élargir leur culture graphique et illustrative, en explorant les multiples facettes de la création visuelle. Entre ateliers, rencontres avec des artistes locaux et immersion dans l'effervescence culturelle de la ville, chaque projet permet de développer une signature artistique forte. Les cours, dispensés en anglais, offrent une ouverture internationale pour les futurs créateurs.

 **e-artsup Bruxelles**  
Avenue de Tervueren 142-144  
1150 Woluwe-Saint-Pierre, Belgique  
01 84 07 13 14  
Admissions : [admissions-paris@e-artsup.net](mailto:admissions-paris@e-artsup.net)





# e VIE ÉTUDIANTE Game Jam



L'école se vit plus fort au quotidien.



Partager et collaborer pour progresser.

## BDE

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

## Activités de la vie d'école

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

## Relations avec les alumni/anciens

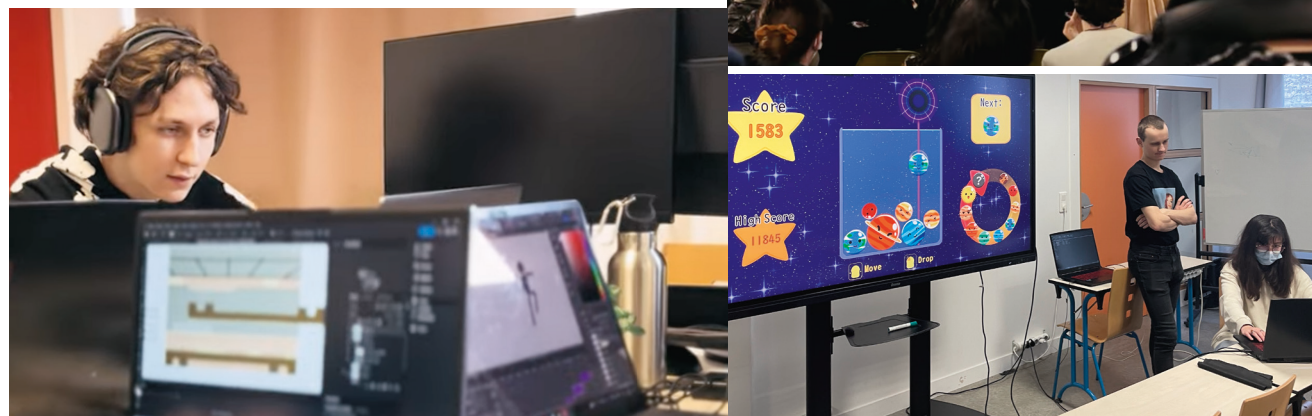
La plateforme Web Datalumni-e-artsup connecte le réseau des anciens et des étudiants actuels des 14 campus e-artsup. **Pour y trouver des mentors, mais aussi des amis, des anciens, insérés dans tous les secteurs d'activité qui vous plaisent...** Bienvenue dans votre réseau.

## Game Jams

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

## La Global Game Jam \_GMT 2024 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 : « Fais-moi rire ! ». 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



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

**Léopoldine Gouley,**  
promo 2027



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

**Andréas Antonini,**  
promo 2025



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

**Maxence Ménissier,**  
promo 2026



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

**Paul Préaux,** promo 2026



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

**Quentin Ciapa-Antonelli,** promo 2026



**Retour en images sur la GMTK 2024**

THIBAUT RUELLAN - MARC NEBOUT - MARION CARON, VALENTIN TRAN



# e VIE ÉTUDIANTE

## Rencontrer les étudiants

**Pour s'imprégner de l'univers créatif de nos étudiants, venez à leur rencontre : tout au long de l'année, les 14 campus vous proposent des événements.**



### Journées d'immersion

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

### Stages créatifs pendant les vacances scolaires

Des stages créatifs pour vous initier :

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

### Ateliers créatifs

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

### Soirées débats

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

### Soirées Game

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

### Projections

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



# e VIE ÉTUDIANTE

## 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 : Paris Games Week, 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.



Toutes les dates de nos événements sur la page Agenda du site [e-artsup.net](http://e-artsup.net)





# Rejoindre e-artsup : mode d'emploi



TÉLÉCHARGEZ  
NOTRE GUIDE  
DES JEUNES  
CRÉATIFS  
EN SCANNANT  
LE QR CODE



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

## ADMISSIONS

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

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

### Sessions d'admission

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

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

### Hors Parcoursup

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

## ÉTAPES

### 1. CANDIDATURE

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

### 2. PRISE DE CONTACT

Je contacte l'école. Nous fixons une date pour mon test et mon entretien.

### 3. ENTRETIEN ET TEST

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

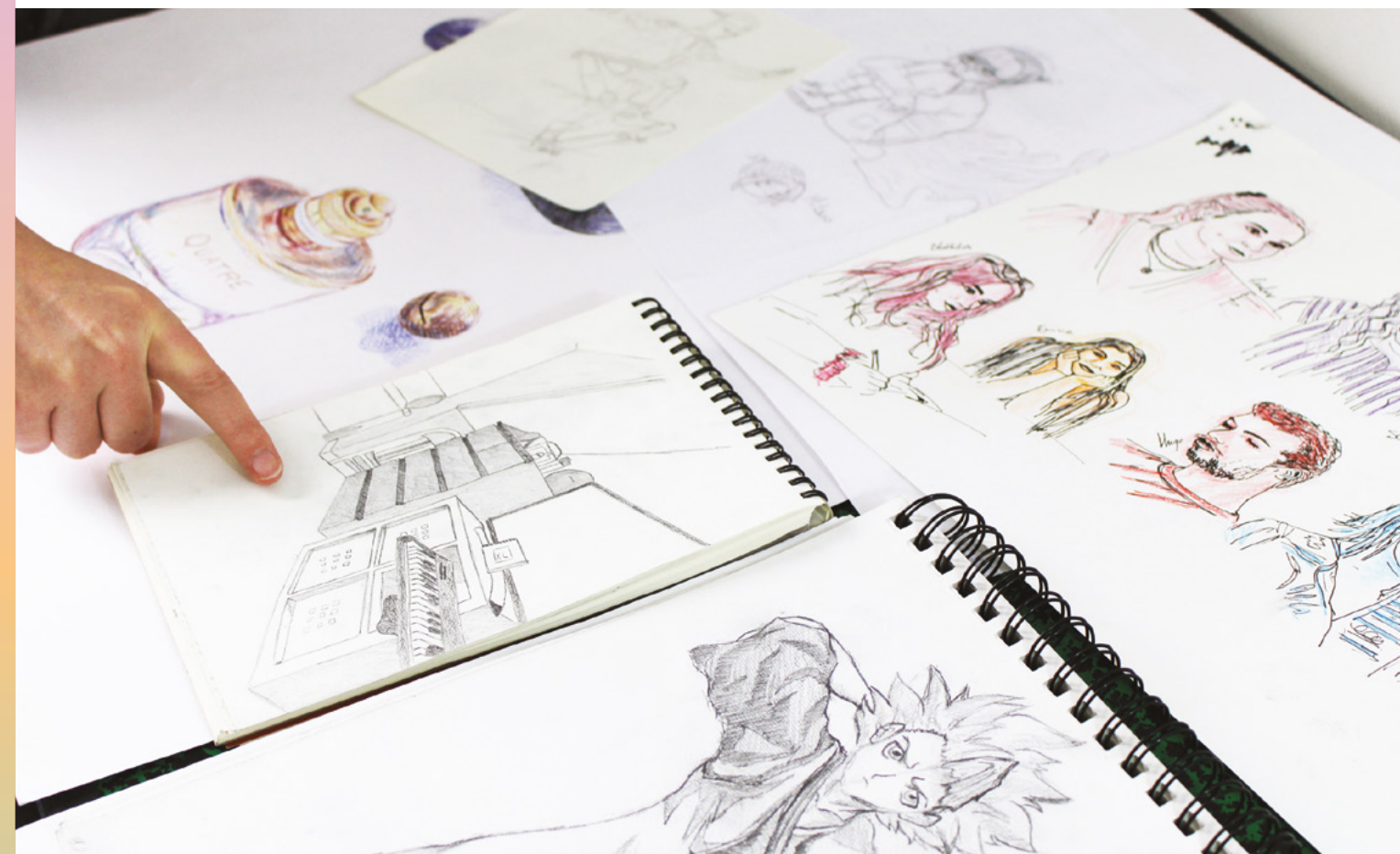
### 4. ADMISSIBILITÉ

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

### 5. INSCRIPTION ET INTÉGRATION À LA COMMUNAUTÉ

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

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



THOMAS PASQUET

Voici quelques bons conseils à suivre pour présenter son book.

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

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

### 2. Choisis des types de travaux variés

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

### 3. Défends tes créations

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

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

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



# Financer ses études

## FRAIS DE SCOLARITÉ 2025-2026 POUR TOUS LES PROGRAMMES

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

## DIRECTION ARTISTIQUE, MOTION DESIGN & JEUX VIDÉO

### ANNÉE 1

Paris : 7 990 €  
Régions : 7 590 €

### ANNÉES 2 & 3

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

### ANNÉES 4 & 5

Paris et régions : 8 490 € par an

## CINÉMA D'ANIMATION

### ANNÉE 1

Paris : 8 290 €  
Régions : 7 890 €

### ANNÉES 2 & 3

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

### ANNÉES 4 & 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.

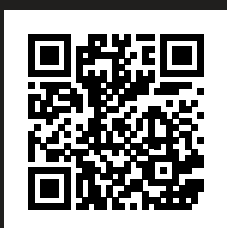
### Stages

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

### Alternance

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

CANDIDATEZ  
DÈS À PRÉSENT



# Se loger avec...



## Notre partenariat logement avec Studapart !

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

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

### COMMENT ÇA MARCHE ?

#### 3 étapes et c'est loué !

##### 1. INSCRIVEZ-VOUS

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

##### 2. CANDIDATEZ

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

##### 3. RÉSERVEZ

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

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

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

### Garantie Studapart

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

### Exclusivité sur les annonces

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

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





# Une école au cœur d'un groupe leader

**35 000**  
étudiants

Plus de  
**100 000**  
alumni

**100**  
établissements

**650**  
accords  
internationaux  
dans 75 pays

**29**  
écoles  
et entités

**3 500**  
enseignants,  
intervenants  
& collaborateurs

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

**+de 410**  
associations  
étudiantes

*Former les nouvelles intelligences de l'entreprise*

Paris • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse • Nancy • Nantes • Nice  
Rennes • Saint-André (la Réunion) • Strasbourg • Toulouse • Tours • Berlin • Bruxelles • Cotonou • Barcelone  
New York • Genève • Madrid (ouverture prochaine) • Zurich (ouverture prochaine)



Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 100 000 membres.

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



# e-artsup

## Paris

95, avenue Parmentier  
75011 Paris  
01 84 07 13 00  
admissions-paris@e-artsup.net

## Marseille

9, boulevard de Louvain  
13008 Marseille  
04 84 34 02 09  
admissions-marseille@e-artsup.net

## Barcelone

Carrer de Joan Miró, 21  
08005 Barcelona  
01 84 07 13 14  
admissions-paris@e-artsup.net

## Montpellier

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

## Berlin

Fasanenstraße 86  
10623 Berlin  
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

## Bordeaux

51, rue Camille Godard  
33000 Bordeaux  
05 57 87 33 61  
admissions-bordeaux@e-artsup.net

## Nice

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

## Bruxelles

Avenue de Tervueren 142-144,  
1150 Woluwe-Saint-Pierre, Belgique  
01 84 07 13 14  
admissions-paris@e-artsup.net

## Strasbourg

4, rue du Dôme  
67000 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