

Invitation

Bonjour,

Grands projets d'e-artsup

A quoi ressemblera demain ?

Après cinq années passées à **e-artsup** (l'école supérieure de la création numérique membre de IONIS Education Group), à croquer des nus, dessiner sur tablette, créer des typos, proposer des réponses innovantes et interactives, photographier, monter des vidéos, s'ouvrir l'esprit, apprendre, rencontrer, échanger et rire, **les étudiants finalisent leur cursus. Ils présenteront devant le jury et le public leur grand projet, sur un sujet qui les a inspirés.**

Une vingtaine de projets seront mis en scène lors d'une exposition dans les locaux de l'école sur le campus technologique Paris-Sud du Groupe IONIS (Porte d'Italie), le **mercredi 26 juin 2013 à partir de 10h.**

Le jury, présent lors de l'événement, composé de fondateurs d'agence de communication, directeurs artistiques, directeurs de création, free-lance, motion designer... **apportera ses conseils éclairés aux étudiants.** Certains rejoindront prochainement de grandes agences et participeront à créer les publicités, les campagnes, les installations interactives, les films innovants de demain qui nous feront réagir, nous interpellent et susciteront peut-être le débat.

Parmi les **4 spécialisations** proposées pour la 4^e et 5^e année d'e-artsup : **Design & communication, Game design, Motion design et Design interactif**, 8 projets ont été sélectionnés pour les présenter en avant-première aujourd'hui.

Inscription à l'exposition des « Grands projets d'e-artsup »

<http://e-artsup.net/grands-projets.html>

Découvrez 8 des grands projets d'e-artsup



Démocratiser la photographie de studio

La qualité des photographies effectuées en studio reste réservée aux professionnels et à quelques privilégiés.

Comment populariser la photo de studio ?

A travers le développement d'un photomaton unique qui mêle praticité, personnalisation et qualité (choix de l'éclairage, de l'esthétisme et de l'impression).



Imprimante 3D au service du skateboard

Quoi de mieux pour des skateurs que de pouvoir créer leur propre planche ? Ce projet présente le lancement d'un LAB où création et passion se rejoignent. Alliance de l'artistique, de l'interaction avec l'objet (sérigraphie, gravure, graphisme, couleurs, matière) et de l'intervention des technologies avec l'imprimante 3D, permettra aux passionnés de concevoir librement l'objet de leur rêve.



Les peurs de l'enfance revisitées

The Dark Side of the Moon raconte une histoire à partir de maquettes rétroéclairées et fabriquées à la main, créées selon les peurs les plus connues de l'enfance : clown, loup, nuit, fantôme. Les plus jeunes se reconnaissent dans ce qu'ils voient et parlent de leur expérience. Des décors ludiques et instructifs où petits et grands découvrent ou redécouvrent les frissons dans un univers onirique.



M'dina bus

Ce projet comprend une proposition de refonte de l'identité visuelle de la société de transports urbains de Casablanca M'dina bus (sous-traitance assurée par RATP Dev). L'objectif est de rapprocher la compagnie de bus de ses usagers (entretien, horaires respectés...) en la rendant plus proche visuellement de son environnement. Ces travaux englobent également la stratégie marketing et communication avec diverses applications.



Bracelets communicants pour jeux d'enfants

Ce projet favorise une nouvelle forme de jeu pour enfants à travers un ensemble de bracelets communicants. Chacun des enfants participants porte un bracelet contenant des capteurs (boussoles, système de vibrations...), des leds (qui peuvent symboliser des vies), le tout relier entre eux par une connexion bluetooth ou radio.

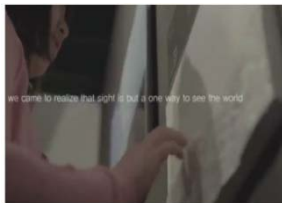
Le maître du jeu, symbolisé par un smartphone (ou une tablette) est également connecté aux bracelets par bluetooth ou radio et collecte les données.

L'expérience de jeu est nouvelle et profite de façon ludique au développement de l'enfant.



Quand le livre passe du support à l'œuvre d'art

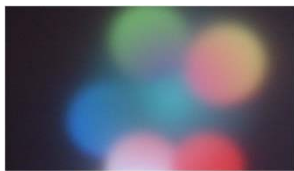
Le concept présenté ici est un livre d'artistes hybride (papier et numérique) devenant un espace d'exposition illimité où plusieurs sens seraient mis en éveil tels que l'odorat, la vue ou encore le toucher.



L'art de la photographie aveugle

Rendre le visible lisible à ceux qui ne le voient pas.

Création d'une exposition expérimentale qui présente le travail d'artistes voyants et non-voyants et de photographes à travers des supports et une communication adaptée. L'exposition offre également la possibilité d'expérimenter un shooting à l'aveugle (avec les yeux bandés) pour les personnes voyantes.



Loïn des yeux, près du cœur

Comment ressentir les émotions de son partenaire à distance ?

Un bracelet innovant connecté où les couleurs deviennent un moyen de communiquer avec l'être aimé à des milliers de kilomètres a été conçu. Passion, amour, tristesse, colère, peur, angoisse ou encore stress seront traduits par une couleur associée à l'émotion.

Contact médias / Demande d'interview

Les journalistes et bloggeurs qui souhaitent faire une visite personnalisée de l'exposition avec les étudiants peuvent me joindre par e-mail ou par téléphone geraldine.seuleusian@ionis-group.com, 01 44 54 33 15.

Restez connectés/ e-artsup 2.0



Je reste à votre disposition pour toute information.

Bien à vous.

Géraldine Seuleusian

Chargée des Relations Médias

IONIS Education Group

2, rue des Quatre Fils - 75003 Paris

01 44 54 33 15

geraldine.seuleusian@ionis-group.com

À propos d'e-artsup

e-artsup, créée en 2001 à Paris, est l'école supérieure de la création numérique. Elle est le trait d'union entre les arts appliqués, le design, le digital et le management. A la rentrée 2010, e-artsup a ouvert 3 écoles à Bordeaux, Lyon et Nantes puis à Lille en septembre 2011, où les étudiants peuvent désormais effectuer les trois premières années du cycle en 5 ans. En 2011, une 4^e filière « Game Design » rejoint celles déjà proposées aux étudiants pour leur cycle master: design motion/ design interactif/ design & communication.

www.e-artsup.net

À propos de IONIS Education Group

Créé il y a plus de 30 ans par Marc Sellam, le Groupe IONIS est aujourd'hui leader de l'enseignement supérieur privé en France. Les 20 écoles et entités* du Groupe rassemblent plus de 18 000 étudiants et 60 000 anciens en commerce, informatique, aéronautique, énergie, transport, biologie, gestion, finance, marketing, communication et création. Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former la *nouvelle intelligence des entreprises*. Une forte ouverture à l'international, une grande sensibilité à l'innovation, à l'esprit d'entreprendre, une véritable « culture de l'adaptabilité et du changement » sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles de IONIS Education Group, qui deviendront des acteurs clés de l'économie de demain.

* ISG, ISEG Business School, ISEG Marketing & Communication School, ISEG Finance School, ISTH, ICS Bégulé, ISEFAC Bachelor, EPITA, ESME Sudria, IPSA, Epitech, , Sup'Biotech, e-artsup, Ionis-STM, SUP'Internet, ISEFAC Alternance, ETNA, IONIS Tutoring, Math Secours, IONIS Executive Learning.

www.ionis-group.com