

Rapport de mission d'audit

ISART Digital
ISART Digital

Composition de l'équipe d'audit

Marie Madeleine LE MARC (Membre de la CTI, Rapporteur principal)

Alexandre CAMINADA (Expert de la CTI, Corapporteur)

Thierry GARCIA (Expert)

Jan CORNELIS (Expert international)

Thomas LANNE (Expert élève)

Dossier présenté en séance plénière du 14-15 octobre 2025

Pour information :

*Les textes des rapports de mission de la CTI ne sont pas justifiés pour faciliter la lecture par les personnes dyslexiques.

*Un glossaire des acronymes les plus utilisés dans les écoles d'ingénieurs est disponible à la fin de ce document.

Nom de l'école : ISART Digital
Acronyme : ISART Digital
Académie : Paris
Site (1) : Paris(siège)

Campagne d'accréditation de la CTI : 2023 - 2024

I. Périmètre de la mission d'audit

Catégorie de dossier	Diplôme	Voie	Site
NE (Nouvel établissement, première accréditation)	Ingénieur diplômé d'ISART Digital	FISEA	Paris
NE (Nouvel établissement, première accréditation)	Ingénieur diplômé d'ISART Digital	Formation initiale sous statut d'étudiant	Paris
L'école propose un cycle préparatoire			
L'école ne met pas en place de contrat de professionnalisation			

Attribution du Label Eur-Ace® :

Non demandée

Fiches de données certifiées par l'école

Les données certifiées par l'école des années antérieures sont publiées sur le site web de la CTI:
[www.cti-commission.fr / espace accréditations](http://www.cti-commission.fr / espace%20accr%C3%A9ditations)

II. Présentation de l'école

Description générale de l'école

Créée à Paris en 2001, ISART Digital est une école privée post bac préparant aux métiers du jeu vidéo, de l'animation 3D et des effets spéciaux, et du design sonore et musical.

Juridiquement SARL (société à responsabilité limitée) détenue par ses deux membres fondateurs qui en assurent conjointement la direction générale, l'école a le statut de société à mission depuis 2023.

ISART Digital est implantée sur trois sites : Paris, siège de l'école, Nice depuis 2023 et Montréal – ce dernier site étant porté par une filiale de la société mère.

Depuis janvier 2024, l'école est membre associé de l'Alliance pour les sciences et la technologie Paris-Cachan regroupant notamment quatre écoles d'ingénieurs, l'ESTP, l'EPF, l'ESITC Paris et l'ECAM-EPMI.

ISART Digital opère à ce jour sept programmes de formation dont six conduisent à un diplôme de niveau 7 de certification professionnelle et dont cinq sont organisés sur cinq ans post bac. Tous les programmes sont proposés sous statut d'étudiant ou d'apprenti. Pour l'année universitaire 2024-2025, l'école compte environ 1000 étudiants à Paris et 60 à Nice. Le site de Montréal accueille environ 200 étudiants qui préparent des diplômes canadiens.

L'école a élaboré et met en œuvre un plan de développement à quatre ans portant sur la période 2022-2023 à 2025-2026, intégrant notamment la reconnaissance de l'école par le MESR, l'accréditation d'une formation d'ingénieur par le CTI, le développement du campus de Nice et le développement de la recherche.

Formations

L'école a ainsi conçu un projet de formation d'ingénieur en faisant évoluer la formation existante post bac "Game programming" centrée sur la programmation et la mise en œuvre des plateformes logicielles 3D, afin qu'elle réponde aux critères et exigences d'une formation d'ingénieur.

Le cursus en cinq ans prévoit un cycle ingénieur en formation initiale à la fois sous statut étudiant et sous statut d'apprenti sur les deux dernières années de cursus. Ce cursus est prévu uniquement sur le site de Paris.

Il est projeté de recruter une trentaine d'étudiants post bac à la rentrée 2026, effectif en légère augmentation par rapport à l'effectif jusqu'alors recruté post bac dans la formation existante.

Les secteurs professionnels visés sont naturellement ceux du jeu vidéo, studios et éditeurs, en France et à l'international, et également tous les secteurs économiques où le besoin de simulation et d'imagerie interactive se développe : industrie notamment industrie de défense, santé, éducation, spectacle...

Moyens mis en œuvre

ISART Digital compte aujourd'hui 35 enseignants permanents, deux enseignants-chercheurs permanents et 28 personnels administratifs et techniques auxquels s'ajoutent deux apprentis et non comptés les deux cadres dirigeants. A l'exception de deux enseignants et de deux personnels administratifs exerçant sur le site de Nice, tous ces personnels sont affectés au site de Paris.

L'équipe pédagogique mise en place pour assurer la formation d'ingénieur projetée est composée de 21 enseignants permanents dont les deux enseignants-chercheurs et de 42 enseignants externes dont 9 issus du monde académique et 33 issus du monde socio-économique. L'ensemble de ces enseignants, internes et externes, interviennent actuellement dans la formation existante en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D.

Les locaux parisiens, situés dans le 11^e arrondissement, sont loués par l'école et totalisent 4500 m² intégrant notamment un grand espace accueillant à la fois le laboratoire de R&D et l'incubateur,

une médiathèque et le « Game Lab » permettant aux élèves de tester et d'expérimenter sur toutes les consoles et les kits de développement mis à disposition par les constructeurs et les éditeurs de jeux vidéo.

Au budget prévisionnel 2025, les recettes s'établissent à 10,8 M€. Les ressources financières courantes de l'école sont constituées pour 90% environ des frais de scolarité payés par les étudiants et pour 10% environ des versements du CFA au titre des filières par apprentissage. Dans le cadre du plan France 2030 et à la suite de l'appel à projets « la grande fabrique de l'image », l'école bénéficie d'une subvention à hauteur de 1,8M€ sur 4 ans en appui à son plan de développement chiffré à hauteur de 18,4M€ dont 13,4M€ pour la construction et l'aménagement en 2027 de nouveaux locaux sur Nice. Pour la réalisation de ce plan, l'école a prévu de mobiliser 1,7M€ de fonds propres et 2,9M€ d'emprunts, non comptés le crédit bail prévu pour la construction des nouveaux locaux niçois.

Les droits de scolarité annuels de la formation d'ingénieur projetée comportent des frais d'inscription à hauteur de 450 € et des frais de scolarité à hauteur de 9300€ à 9700€ selon les années de formation. Le coût annuel de la formation calculé à partir des coûts de la formation existante s'élève à 14k€ par élève. Le prix annuel de la formation par alternance est de 10k€ avec un niveau de prise en charge moyen annuel de 9,15k€.

Evolution de l'institution

Depuis octobre 2022, date à laquelle ISART Digital a sollicité une première fois l'accréditation de la formation d'ingénieur projetée, l'école a progressé à plusieurs niveaux, tout d'abord statutairement avec sa transformation en société à mission, mais aussi en termes d'insertion dans les sites universitaires parisiens et niçois avec son association à l'Alliance pour les sciences et la technologie Paris-Cachan, avec l'affiliation de ses enseignants chercheurs à des laboratoires de l'Université Côte d'Azur et avec le développement de ses partenariats de R&D avec des laboratoires de recherche universitaires (Sorbonne Université, Université Paris Dauphine, CHU de l'Université Côte d'Azur, École militaire de Saint-Cyr-Coëtquidan). Sur le plan administratif, l'école a déposé en 2023 une demande de reconnaissance par l'État, en cours d'instruction au MESRI, ainsi qu'en 2024, une demande d'intégration à la Charte Erasmus, également en cours d'instruction.

En termes d'évolution à venir, le plan de développement intègre une prévision d'augmentation rapide de l'effectif recruté post bac dans la formation d'ingénieur projetée, soit 50 étudiants dès la seconde année de déploiement, conduisant ainsi à doubler l'effectif recruté jusqu'à présent dans la formation existante. La part d'apprentis en 2e et 3e année du cycle ingénieur est prévue à hauteur d'un tiers environ des effectifs formés. Parallèlement, il est prévu de renforcer l'équipe d'enseignement et recherche avec notamment le recrutement d'un enseignant chercheur pour la rentrée 2027.

III. Suivi des recommandations précédentes

Décision	Recommandation	Statut

Conclusion

S'agissant d'un premier audit portant sur la création d'un nouvel établissement, il n'y a pas de recommandation dont la mise en œuvre est à évaluer.

IV. Description, analyse et évaluation de l'équipe d'audit

Mission et organisation

La SARL ISART Digital a clairement, par ses statuts et dans les faits, une mission d'enseignement supérieur et de R&D.

L'école bénéficie d'une identité très affirmée par son positionnement spécifique dans le domaine du jeux vidéo, de l'animation 3D et des effets spéciaux, et du design sonore et musical. La reconnaissance que lui accordent les professionnels du jeux vidéo, au premier rang desquels les majors du secteur, vient confirmer cette forte identité d'école bien implantée et témoigne de la visibilité et de l'attractivité de la marque ISART Digital.

La stratégie de développement de l'école est claire et constante. Dès 2022, l'école a engagé des démarches et des évolutions afin d'accéder au statut d'école d'ingénieur. Le plan de développement au service de cette stratégie est structuré et ambitieux et le soutien financier apporté dans le cadre de France 2030 témoigne de son sérieux. Une note d'orientation stratégique en vue de la création d'une formation d'ingénieur a été adoptée en octobre 2024. Elle est fondée sur la contribution de l'école au développement de nouveaux viviers d'ingénieurs formés dans les hautes technologies numériques - IA, traitement des données massives, réalité virtuelle et réalité augmentée, mais également détenteurs de compétences créatives et humaines.

Une note de politique RSE a également été approuvée par les instances en mars 2025. Elle formalise les engagements d'ISART Digital en termes de stratégie et gouvernance, d'enseignement et formation, de recherche et innovation, d'environnement et de politique sociale, de façon tout à fait cohérente avec la déclinaison du statut de société à mission en cinq objectifs généraux concernant les étudiants, les diplômés, les salariés, les partenaires et les projets tant pédagogiques que de R&D. Le suivi du statut de société à mission est assuré au travers de 11 objectifs opérationnels assortis d'indicateurs.

En termes de politique de site, ISART Digital s'insère de façon progressive mais volontariste dans son environnement académique, à la fois sur Paris avec son association récente à l'Alliance pour les sciences et la technologie Paris-Cachan et sur Nice avec la perspective d'être associé prochainement à l'Université Côte d'Azur dans le prolongement de la convention cadre de partenariat qui les lie sur la période 2022-2025.

L'école déploie un plan de communication structuré, cohérent avec sa stratégie et complet, tant aux plans interne qu'externe, en s'appuyant sur des supports variés, principalement numériques. Le site internet est bilingue, français et anglais.

La gouvernance de l'école est bien installée. Cependant, elle est complexe du fait de la superposition de comités au rôle décisionnaire et de différents conseils au rôle consultatif, tous décrits précisément dans les statuts de l'école.

Ainsi, l'administration de l'école repose sur trois instances décisionnaires : le comité de direction, le comité social et économique, et le comité pédagogique. Leurs décisions s'appuient sur de nombreuses instances consultatives : le conseil scientifique et de la recherche, le conseil des études et de la vie étudiante, mais également, par formation, un conseil de perfectionnement et un conseil d'évaluation des programmes, auxquels s'ajoutent le comité de mission lié au statut d'entreprise à mission et la commission éthique. De surcroît, un conseil d'école est en cours de création ; il aura notamment une mission de conseil et de surveillance en termes d'orientations stratégiques. Une structuration moins complexe de la gouvernance serait de nature à, notamment, faciliter une information partagée et alléger la charge de travail induite par le pilotage des différentes instances.

L'organisation de l'école est claire et adaptée à sa taille et ses missions. Elle repose sur un organigramme de 12 entités, directions ou services. Chaque cadre responsable de ces différentes entités est membre du comité de direction.

Comme indiqué précédemment, la dynamique de développement engagée par l'école et soutenue dans le cadre de France 2030, porte à la fois sur ses missions de formation et sur ses missions de recherche et d'innovation.

En termes de formation, l'école sollicite l'accréditation en formation d'ingénieur du cursus Game Programming centré sur la programmation et la mise en œuvre des plateformes logicielles 3D. Elle développe parallèlement le nouveau campus de Nice en y déployant trois des sept formations existantes sur le campus de Paris. A ce stade, il n'est pas prévu de déployer la formation Game Programming à Nice.

La politique de recherche est formalisée dans une note d'orientation stratégique portant sur la période 2021-2025. Trois axes de développement y sont définis en cohérence avec le positionnement des formations opérées par l'école : l'IA au service du jeu vidéo, le transfert des technologies interactives et immersives du jeu vidéo vers d'autres domaines applicatifs, les techniques innovantes de l'image animée. L'école se donne l'objectif d'une recherche s'inscrivant dans des partenariats de R&D pérennes avec le monde socio-économique, le monde académique et des institutions publiques. La stratégie recherche fait l'objet d'un suivi avec la définition d'indicateurs.

Dans le cadre de la convention cadre qui la lie à l'Université Côte d'Azur, l'école a conclu l'affiliation de ses enseignants chercheurs à des laboratoires de recherche : d'une part, une affiliation pour trois années 2024-2025 à 2026-2027 au CoBTek (Cognition Behavior Technology – EA 7276 - Université Côte d'Azur et INRIA) et d'autre part, une affiliation en cours de formalisation au laboratoire Espace (Étude des structures, des processus d'adaptation et des changements de l'espace – UMR 7300 - CNRS, Avignon Université, Aix-Marseille Université et Université Côte d'Azur).

Dans le cadre de son plan de développement, ISART Digital a renforcé de façon volontariste son effectif salarié permanent, passant de 54 personnes en 2021-2022 à 65 à ce jour. L'effectif d'enseignants-chercheurs reste toutefois trop limité pour véritablement constituer une équipe de recherche et les perspectives de recrutement d'un enseignant-chercheur supplémentaire en 2027 ne permettront pas de remédier à cette faiblesse.

En complément, l'école s'appuie sur un effectif conséquent d'enseignants vacataires en particulier issus du milieu socio-économique du fait de ses nombreuses connexions avec son environnement professionnel.

Lors de la visite sur site, l'ambiance de travail est apparue bienveillante et sereine à l'équipe d'audit. De façon générale, celle-ci a rencontré des personnels motivés, se donnant tous comme objectif d'être disponibles pour les étudiants.

Le site parisien bénéficie de locaux rénovés récemment, accessibles, bien dimensionnés au regard de la population étudiante et très bien équipés au plan pédagogique, avec en particulier des espaces dédiés à l'innovation pour les étudiants.

L'école dispose d'un dispositif complet de gouvernance et de pilotage de son système d'information avec un schéma directeur revu annuellement, une charte informatique, ainsi qu'un plan de continuation d'activité. Le SI est commun aux trois sites de Paris, Nice et Montréal, piloté depuis le siège et déployé par une équipe conséquente de 9 personnes. Le niveau de performance du système d'information est en parfaite adéquation avec le positionnement de l'école sur les systèmes numériques, et le service apporté auprès des étudiants et des personnes est de grande qualité.

En termes financiers, les investissements réalisés dans le cadre du plan de développement ont pénalisé le résultat du compte d'exploitation de l'école jusqu'en 2024. L'équilibre devrait être retrouvé en 2025. Au-delà, les prévisions budgétaires conduisent à un résultat net en augmentation avec le développement de la formation d'ingénieur projetée et le déploiement complet des formations sur le campus de Nice.

L'école a mis en place un dispositif de bourses portant sur les trois premières années d'études via l'association ISART IMPACT financée par du mécénat d'entreprises.

Analyse synthétique - Mission et organisation

Points forts

- Une identité forte de l'école et une marque ISART Digital reconnue par les professionnels du jeux vidéo et les employeurs des diplômés ;
- Une stratégie de développement claire et constante ;
- Une ambition démontrée au travers du plan de développement en cours de déploiement ;
- Le statut de société à mission et une politique RSE structurée ;
- L'affiliation des enseignants-chercheurs à des laboratoires reconnus et évalués ;
- Une ambiance de travail bienveillante et sereine, et une équipe soudée et motivée ;
- Des locaux parisiens spacieux et de très belle facture au plan architectural et dans leur aménagement ;
- Des équipements numériques adaptés et un service de grande qualité déployé auprès des étudiants et des personnels.

Points faibles

- Une gouvernance complexe ;
- Un effectif d'enseignants-chercheurs trop limité à ce jour pour véritablement constituer une équipe de recherche et une perspective de recrutement insuffisante pour remédier à cet état de fait à court terme ;
- Un budget très dépendant des frais de scolarité payés par les élèves.

Risques

- Risques économiques en cas de baisse d'attractivité et d'érosion du nombre d'élèves.

Opportunités

- Le positionnement thématique de la recherche et les collaborations académiques qui augurent de belles perspectives.

Pilotage, fonctionnement et système qualité

Comme indiqué précédemment, le pilotage et la gestion de l'école se basent sur un ensemble de conseils consultatifs et de comités au pouvoir décisionnel, tous impliqués dans les processus de gestion. Leurs rôles sont bien définis dans le règlement intérieur approuvé par les instances en 2024, et également dans les divers cycles PDCA du système de qualité. Le système de gestion est bien documenté, mais assez lourd, ce qui pourrait expliquer la reconnaissance par l'école de la nécessité d'alléger certains processus de décision.

Le conseil d'école, en cours de constitution, offre une nouvelle réelle opportunité pour élaguer la structure de gouvernance.

Formalisée et approuvée par les instances récemment, la politique qualité s'articule autour de cinq principes directeurs déclinés en objectifs et actions assorties d'indicateurs qui font l'objet d'un suivi depuis l'année universitaire 2023-2024. Cependant, les aspects recherche méritent d'être mis à jour et plus ambitieux notamment dans la perspective de la formation d'ingénieur spécialisée en Game programming.

La démarche qualité s'appuie sur les ESG (références et lignes directrices pour l'assurance qualité dans l'espace européen de l'enseignement supérieur), notamment pour l'élaboration et l'approbation des programmes d'enseignement. La cartographie des processus est organisée comme une chaîne de cycles PDCA distincts. Les référents qualité et les instances intervenants dans le système qualité sont bien identifiés. Cependant, celui-ci est incomplet ; le processus de recrutement des élèves n'est pas documenté à ce jour, tout comme celui relatif au fonctionnement institutionnel.

Pour la formation actuelle Game programming, une démarche qualité est mise en place. Sa mise en pratique n'est pas encore tout à fait mature et doit être perfectionnée avec des méthodes d'évaluation distinctes et appropriées aux étudiants et aux apprentis. Le rapport d'autoévaluation annuelle de la formation Game Programming, présentée au comité pédagogique est très complet : méthodes pédagogiques, ressources humaines, matérielles et financières, cohérence du programme, qualité de gestion, diverses affaires estudiantines, évolutions et demandes récentes, modules, piste de réflexions, ... L'agrégation des données y est démontrée en pratique.

En termes d'amélioration continue, une alternance aux semestres 7 à 10 de 2 jours de formation / 3 jours en entreprise pour maintenir un lien fort avec les élèves reste à évaluer. Cette approche se différencie de la stratégie classique pour la pédagogie de l'alternance mais peut être justifiée par la nature spécifique de la discipline en Game Programming. L'énumération des éléments constitutifs de l'amélioration continue est convaincant. Un document de "checkpoint semestriel" pour la formation Game Programming démontre une approche formelle et opérationnelle pour l'amélioration et une validation des mesures prises par, entre autres, les apprenants.

En termes de démarche qualité externe, l'école est certifiée Qualiopi depuis 2021. La transformation en société à mission est un chantier bien planifié. Le comité de mission surveille avec régularité l'atteinte des objectifs statutaires et opérationnels. Une première évaluation par un OTI externe a été réalisée en juin 2025. Des évaluations par les pairs sont organisées par les conseils de perfectionnement de chaque formation, le comité de mission et le conseil scientifique et de recherche. Des systèmes d'indicateurs sont mis en place.

Analyse synthétique - Pilotage, fonctionnement et système qualité

Points forts

- Une gouvernance et un pilotage institutionnel bien organisés, cependant complexes ;
- Une politique et un système de qualité et d'amélioration continue bien structurés.

Points faibles

- Un système qualité à compléter avec une inclusion plus forte de la recherche, un suivi du recrutement des élèves et un suivi du fonctionnement institutionnel ;
- Une démarche qualité appliquée à la future formation d'ingénieur à améliorer en définissant des méthodes d'évaluation distinctes et appropriées aux étudiants et aux apprentis.

Risques

- Pas d'observation.

Opportunités

- La mise en place du conseil d'école.

Ancrages et partenariats

L'école entretient des partenariats profitables avec les entreprises de la région Île-de-France, notamment via les stages, l'alternance et le recrutement d'experts professionnels pour ses formations. Elle dispose d'un incubateur et d'un laboratoire de recherche favorisant les collaborations avec les acteurs universitaires partenaires et l'entrepreneuriat étudiant. Membre de l'Alliance Paris-Cachan, elle coopère avec ses écoles d'ingénieur et de management (Excelia Business school, AIVAINCITY, EPF, ESTP, ESITC, ECAM-EPMI).

Elle est engagée, en partenariats avec des institutions, dans des programmes de soutien d'études longues, de féminisation des cursus pour défendre la place des femmes dans l'industrie du film et du jeu vidéo, de promotion de la diversité sociale dans les formations du jeu vidéo et de promotion des formations vers les lycéens.

L'école collabore avec des entreprises du jeu vidéo et du film à travers des partenariats de plus en plus formalisés et l'association d'intérêt général ISART Impact qui mène depuis 2024 des actions de mécénat dont l'octroi de bourses d'études. Les entreprises participent activement à la formation des élèves et au recrutement des diplômés via les stages, l'alternance, les événements de soutien à l'insertion professionnelle ISART Connect et ISART Talents, et des projets pédagogiques : propositions de projets tutorés et de projets de R&D, co-développement des programmes. Chaque année, des professionnels du secteur prennent part aux conseils de perfectionnement pour adapter les formations aux évolutions des métiers et aux besoins du marché. L'école est en partenariat avec des studios et des éditeurs majeurs comme Ubisoft, DontNod, ... avec qui des conventions pluriannuelles ont été signées apportant des garanties pour l'accueil en stages et le recrutement.

Appuyée par son conseil scientifique et de la recherche, l'école déploie une politique d'innovation, de valorisation de la recherche et d'entrepreneuriat mobilisant étudiants et enseignants. Comme développé ci-après, le programme pédagogique comprend des modules d'initiation à la recherche et à l'entrepreneuriat. L'innovation est également encouragée à travers des projets proposés aux étudiants par les enseignants-chercheurs, en collaboration avec des partenaires industriels et universitaires stratégiques. Ces projets sensibilisent aux enjeux sociétaux et environnementaux grâce aux technologies interactives. En termes d'entrepreneuriat, lors de conférences, le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée) et la CCI présentent les aides possibles. L'incubateur de l'école accompagne les étudiants et les diplômés, et met à leur disposition des postes de travail équipés pour concrétiser leurs projets.

L'école est bien insérée dans des réseaux nationaux pertinents pour ses secteurs phares : jeu vidéo, animation, innovation numérique, et notamment le réseau des écoles de cinéma d'animation et de jeu vidéo, et des associations comme la French Tech et Cap Digital. Ces partenariats sont solides pour une école spécialisée dans le jeu vidéo, la création numérique et l'innovation. Idéalement, à l'image de la pertinence des travaux en cours avec Thalès Simulation et des laboratoires de recherche, augmenter le nombre de partenariats techniques et industriels au-delà des métiers du numérique créatif (serious games, moteur 3D, santé, ...) serait peut-être un plus pour l'école.

L'école a déposé une demande d'intégration à la Charte Erasmus pour renforcer ses partenariats européens avec écoles du jeu vidéo, universités et écoles d'ingénieurs. Les actions prévues incluent la mobilité académique d'étudiants, l'échange d'enseignants et les stages à l'international, ainsi que des coopérations institutionnelles. Déjà active à l'international, l'école propose aux élèves de suivre un semestre à Montréal, a conclu un partenariat de recherche avec la TUT (Tokyo University of Technology) au Japon, conduit un projet bilatéral intégrant l'IA pour le jeu vidéo avec l'université de Hanovre (Allemagne), opère des échanges avec l'université de Breda (Pays-Bas) et une coopération scientifique avec le PENS (Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya) en Indonésie via le programme Sciences & Impact. L'école est consciente de la nécessité de multiplier les partenariats avec l'étranger afin d'assurer plus de choix pour les mobilités académiques et stages à l'international mais aussi pour permettre aux enseignants des échanges.

Analyse synthétique - Ancrages et partenariats

Points forts

- Un ancrage territorial cultivé depuis 25 ans ;
- Une école acteur de la promotion de la féminisation et de la diversité sociale ;
- Une excellente image de l'école dans les entreprises ;
- L'association à l'Alliance Paris-Cachan et un conventionnement avec l'Université Côte d'Azur ;
- Des partenariats de recherche solides et prometteurs ;
- Des partenariats stratégiques pérennes avec des studios et éditeurs de jeux vidéo, et des réseaux professionnels ;
- Une culture d'innovation et d'entrepreneuriat dynamique qui percole au sein de l'école.

Points faibles

- Des partenariats formels aujourd'hui restreints à des entreprises du secteur du jeu vidéo ;
- Une spécialisation sectorielle sur le jeu vidéo et l'animation 3D qui peut nuire au nécessaire développement de partenariats industriels formels au-delà des métiers du numérique créatif ;
- Une ouverture aujourd'hui centrée sur l'Île-de-France ;
- Des partenariats internationaux existants à consolider et de nouveaux partenariats à initier pour faciliter notamment la mobilité internationale des élèves.

Risques

- L'intensification de la concurrence d'autres écoles françaises et étrangères sur les mêmes niches du jeu vidéo et du numérique créatif.

Opportunités

- Adhérer à la charte Erasmus et multiplier les partenariats européens ;
- Mutualiser des plateformes techniques, bibliothèques, et infrastructures de recherche avec l'Alliance Paris-Cachan ;
- Bénéficier de la notoriété collective de l'Alliance pour attirer des étudiants, des chercheurs et des partenariats internationaux ;
- Attirer des financements publics/privés grâce à son positionnement innovant et ses projets de recherche.

Formation d'ingénieur

Ingénieur diplômé d'ISART Digital

Formation initiale sous statut d'étudiant (FISE) sur le site de Paris

FISEA (FISEA) sur le site de Paris

Le projet de formation est centré sur la conception, le développement et la mise en œuvre de plateformes 3D temps réel mobilisées notamment dans le secteur du jeu vidéo. Les métiers visés relèvent de l'expertise et de l'ingénierie logicielle et peuvent correspondre aux fonctions d'expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D, d'expert en imagerie 3D interactive, d'ingénieur logiciel 3D, d'ingénieur en modélisation numérique 3D, de consultant expert en systèmes visuels interactifs. Les représentants de la profession du jeu vidéo rencontrés dans le cadre de l'audit expriment nettement la conviction qu'il existe, au-delà du jeu vidéo stricto sensu, des perspectives dans la simulation et l'imagerie, ce qui ouvrent de réelles opportunités d'emplois dans de nombreux secteurs où le besoin d'imagerie interactive se développe : industrie notamment industrie de défense, santé, éducation, spectacle...

L'élaboration du projet de formation s'est appuyée sur un dispositif très complet d'écoute des parties prenantes, via notamment le conseil de perfectionnement et le conseil scientifique et de la recherche associant tous les deux des représentants d'entreprises partenaires de l'école et d'employeurs potentiels des diplômés.

Le positionnement unique de la formation dans le spectre de domaines adressés relève : (i) de la composante recherche qui reste cependant à étendre d'une manière durable par l'ancrage de chercheurs supplémentaires dans l'école, et (ii) des champs d'application plus larges que le domaine du jeu vidéo qui offrent des opportunités pour étendre les alliances de recherche et les partenariats industriels.

Le référentiel des compétences visées par la formation compte 23 compétences structurées en cinq blocs relevant de l'identification et de l'analyse 3D d'un client, de la scénarisation du projet 3D dans un contexte industriel, serviciel ou ludique, du choix et du paramétrage d'une plateforme logicielle 3D, de la conduite de projet de développement 3D, du management des équipes créatives et techniques 3D. Ce référentiel couvre les éléments essentiels d'une formation d'ingénieur du numérique en ciblant, dans un juste équilibre, des compétences scientifiques, technologiques et humaines propres à répondre aux métiers et activités visés dans le secteur du jeu vidéo et au-delà. Il est à noter que la description des compétences intègre explicitement la prise en compte de personnes en situation de handicap. Un projet de fiche RNCP est élaboré et s'accompagne d'un référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation apportant une description complète et précise des activités visées avec en regard les compétences à acquérir, leurs modalités et critères d'évaluation. Dans le cadre de la démarche compétences menée par l'école, chaque élève doit produire en fin de cursus un rapport rendant compte des compétences acquises, notamment à l'occasion des projets et des stages. Ce rapport fait l'objet d'une soutenance.

L'architecture et le programme de la formation d'ingénieur projetée sont largement issus de ceux de la formation existante de niveau Bac+5 "Game programming".

Le cycle de formation conduisant au diplôme d'ingénieur est conçu sur dix semestres. Après deux ans de cycle préparatoire, deux voies sont possibles, d'une part sous statut d'étudiant sur les trois dernières années de cursus (FISE), d'autre part sous statut d'étudiant en 3e année, puis sous statut d'apprenti en 4e et 5e années (FISEA). Cette dernière voie est opérée dans le cadre d'un partenariat avec le CFA multi professionnel CERFAL – CFA historique de l'école pour ses formations actuelles par apprentissage. Les élèves font le choix entre statut d'étudiant ou d'apprenti en fin de seconde année du cycle préparatoire avec confirmation en début de cycle ingénieur.

Les maquettes pédagogiques, tant en FISE qu'en FISEA, sont organisées par semestre de 30 ECTS chacun. Elles sont structurées de façon identique sur les 5 ans avec des UE dédiées aux sciences de base - mathématiques et algorithmes, informatique générale, mécanique, optique, mécanique des fluides, des UE « métier » - programmation graphique et audio, programmation animation, programmation réseaux, IA, outils appliqués aux jeux vidéo, R&D, et des UE

transverses d'anglais, de gestion de projet & management, de projet personnel et professionnel. Ces UE sont complétées par une UE relative à l'expérience professionnelle sur les 3 années de cycle ingénieur, et une UE relative à l'expérience internationale au semestre 6.

Les maquettes pédagogiques diffèrent peu entre FISE et FISEA ; les enseignements des 4e et 5e années sont communs aux deux voies de formation, à l'exception des enseignements dédiés au développement personnel et au projet professionnel, à la R&D et à la gestion de projet. Les enseignements sont majoritairement de tronc commun avec seulement le choix d'une option parmi deux en 5e année : IA ou Programmation GPU pour le rendu graphique comptant pour 12 ECTS et dispensée sur 225h.

Les syllabus FISE et FISEA sont clairs, mais incomplets. En effet, l'UE relative à l'expérience internationale et les UE relatives à l'expérience professionnelle, en particulier celle dans le cadre de laquelle doit être réalisé en dernière année le stage et le travail de fin d'études, y sont insuffisamment décrites en termes d'organisation, d'acquis d'apprentissage visés et de modalités d'évaluation. Toutes les autres UE sont décrites avec leurs différents modules constitutifs, les objectifs pédagogiques poursuivis, leur volume horaire de face-à-face pédagogique et les ECTS attribués. Chaque module est décrit par ses objectifs pédagogiques, son contenu, le volumes d'heures selon les différentes par méthodes pédagogiques y compris une estimation du temps de travail personnel demandé aux élèves, les prérequis et les modalités d'évaluation des acquis. Les syllabus mériteraient également d'être complétés en explicitant au niveau des UE la ou les compétences auxquelles elle contribue.

Un règlement des études, commun à toutes les formations à compter de la rentrée 2026, a été approuvé en conseil des études et de la vie étudiante. Il fixe notamment les règles de validation des UE et d'attribution des ECTS correspondants.

Le règlement des études intègre également des dispositions sur l'accompagnement des étudiants en situation de handicap, l'adaptation de leur cursus de formation et des évaluations.

La formation au monde de l'entreprise relève naturellement des stages, des périodes en entreprise pour les apprentis, mais également des projets dans la mesure où ils sont majoritairement proposés par les entreprises partenaires de l'école et regroupent, pour certains, les élèves issus de différentes formations, les plaçant ainsi dans un contexte proche de la réalité professionnelle.

Pour être diplômé, tout élève doit avoir réalisé au moins 28 semaines de stage et/ou d'alternance en entreprise. Afin de répondre à cette exigence, chaque élève peut combiner plusieurs opportunités prévues à la maquette pédagogique : à l'issue de la 1re année, le stage facultatif d'une durée de 3 semaines réalisé au sein d'une association, à l'issue de la 2e année, le stage obligatoire d'une durée de 4 semaines au sein d'une entreprise, la mobilité internationale obligatoire programmée au semestre 6 dès lors qu'elle est réalisée sous forme de stage en entreprise, et les périodes de stage ou d'alternance programmées des semestres 7 à 10 permettant en particulier de réaliser un stage de fin d'études.

L'expérience en entreprise des étudiants est créditée de 40 ECTS sur les semestres 7 à 10.

L'expérience en entreprise des apprentis se déroule, en conformité avec R&O 2025, sur un total de 22 semaines par an, soit la moitié du temps de formation annuel, et est créditée d'un total de 56 ECTS, soit 47% des ECTS délivrés entre les semestres 7 à 10. L'alternance est organisée selon un rythme court, généralement 2 jours à l'école et 3 jours en entreprise hors vacances scolaires. Il s'agit d'un choix assumé par l'école afin de rester compatible avec le rythme de la formation sous statut d'étudiant. Ce rythme induira, comme c'est le cas actuellement pour la formation Game Programming, une nécessaire proximité géographique entre école et entreprises d'accueil. Les entreprises visées ne sont pas exclusivement les studios et éditeurs de jeux vidéo, mais également les entreprises avec des besoins plus ou moins émergents en simulation 3D.

L'accompagnement des apprentis qu'il est prévu de mettre en place est organisé sur la base d'une rencontre biannuelle entre apprenti, maître d'apprentissage et tuteur académique, donnant lieu à une évaluation formelle de l'activité de l'apprenti et de sa progression dans le développement des compétences visées. Ce dispositif, en évolution par rapport aux pratiques actuelles, est bien

documenté, mais reste à rendre à rendre opérationnel, notamment par l'accompagnement des maîtres d'apprentissage et des apprentis dans l'évaluation des compétences visées.

La formation par et à la recherche se développe sur les 5 ans de cursus. En 1re année, les élèves ont à réaliser un état de l'art sur une thématique de recherche. Puis, ils sont impliqués dans le cadre d'enseignements dispensés par les enseignants chercheurs, dans les projets de R&D menés au sein d'ISART Digital. L'ensemble de ces activités pédagogiques développées dans le cadre des UE R&D des semestres 5 à 9 correspondent à un total de 24 ou 20 ECTS respectivement pour les cursus sous statut d'étudiant ou d'apprenti. Enfin, un projet de recherche appliquée est programmé aux semestres 9 et 10 pour 8 ECTS sur 125h en lien avec la thématique de l'option choisie par l'étudiant.

Pour autant, le trop faible effectif d'enseignants-chercheurs permanents pose un problème en termes de continuité d'une base stable des aspects recherche dans la formation, même si un grand nombre de partenariats avec d'autres laboratoires tente d'y remédier.

En tant que société à mission, l'école intègre la responsabilité sociétale et environnementale dans la formation de ses élèves. Ainsi, les étudiants de 1re année sont encouragés à réaliser un stage dans une association à impact sociétal et/ou environnemental. L'UE Gestion de projet & management programmée chaque semestre intègre systématiquement un module RSE, ce qui correspond à un total de 12 ECTS et 84 heures de face-à-face pédagogique sur les 5 années de cursus, pour moitié dans le cycle ingénieur. Par ailleurs, il est demandé aux élèves d'évaluer l'impact environnemental des processus productifs dans le cadre de la réalisation des projets. Enfin, le projet de 3e année « Game Week » est centré sur la production d'un jeu autour d'un enjeu sociétal ou environnemental.

Comme indiqué précédemment, la formation à l'innovation trouve sa place à travers les projets proposés aux étudiants par les enseignants-chercheurs. Seul le cursus sous statut d'étudiant intègre en 5e année un module sur l'entrepreneuriat à hauteur de 16 heures de face-à-face pédagogique et centré sur les notions essentielles en droit du travail, les démarches de création d'entreprise, l'élaboration d'un plan d'entreprise et le dépôt de brevets. Les apprentis sont amenés à se former en la matière dans le cadre de leur activité en entreprise.

La réalisation d'une mobilité internationale individuelle d'une durée minimale de 16 semaines est exigée pour la diplomation. Cette mobilité est programmée pour tous les élèves au semestre 6, ce qui évite les difficultés liées à l'interruption de contrat pour les apprentis. Créditée de 20 ECTS, elle doit se concrétiser soit sous la forme d'un cursus académique, soit sous la forme d'un stage en entreprise ou en laboratoire de recherche. L'école compte sur les partenariats établis avec la TUT (Tokyo University of Technology) et avec l'UIR (Université Internationale de Rabat) pour permettre aux élèves de réaliser une mobilité internationale académique, en sus de la possibilité offerte à ce jour d'un semestre académique à Montréal.

En termes d'apprentissage de langues étrangères, priorité est donnée à l'anglais professionnel dans un contexte de forte internationalisation de l'industrie de développement des plateformes numériques 3D temps réel. Une équipe de trois enseignants permanents anglophones assure les 30 heures de face-à-face pédagogique programmées chaque année qui intègrent un dispositif pédagogique structuré permettant aux élèves d'obtenir au moins le niveau B2 exigé pour la diplomation. Des cours de japonais peuvent être proposés en option dans la perspective d'une mobilité à TUT.

Même si le lien entre chaque UE et les compétences à acquérir est formellement établi sous la forme d'un tableau croisé, la démarche compétences reste à poursuivre pour mieux démontrer l'alignement entre les compétences visées, les acquis d'apprentissage visés dans les différentes UE, y compris les UE relatives à l'expérience professionnelle, et les critères d'évaluation de ces acquis. Par ailleurs, et comme indiqué précédemment, les modalités d'évaluation des acquis d'apprentissage doivent être adaptées, en fonction des UE et de leurs modules, aux étudiants d'une part et aux apprentis d'autre part.

La césure est possible et prévue dans le règlement des études.

Les volumes d'heures de formation encadrées sont de 1802 heures en cycle préparatoire, 1835 heures et 1641 heures en cycle ingénieur respectivement sous statut d'étudiant et sous statut d'apprenti.

Le programme de formation intègre de nombreuses mises en situation avec en particulier 11 projets programmés de la 1^{re} à la dernière année sur un total de l'ordre de 1700 heures encadrées dont 730 heures et 670 heures en cycle ingénieur respectivement en FISE et FISEA. Six de ces 11 projets sont des projets inter-cursus qui associent des élèves issus des différentes formations déployées à ISART Digital afin de pouvoir se rapprocher le plus possible de la réalité professionnelle.

Les heures de face-à-face pédagogiques sont réparties en :

- 16% de CM, 16% de TD, 11% de TP et 57% d'encadrement de projets en cycle préparatoire ;
- 20% de CM, 6% de TD, 33% de TP et 41% d'encadrement de projets en cycle ingénieur sous statut d'étudiant ;
- 22% de CM, 8% de TD, 28% de TP et 42% d'encadrement de projets en cycle sous statut d'apprenti.

L'équipe pédagogique mise en place pour assurer la formation d'ingénieur projetée est composée de 21 enseignants permanents dont les deux enseignants-chercheurs et de 42 enseignants externes dont 9 issus du monde académique et 33 issus du monde socio-économique.

Malgré l'effectif réduit d'enseignants-chercheurs au sein de l'école, leur investissement dans l'enseignement exclusivement au bénéfice de la formation d'ingénieur permet de s'approcher du seuil de 25% exigé dans R&O 2025 pour la prise en charge des enseignements scientifiques et techniques par des enseignants-chercheurs permanents. Les taux de 23,7% et 24,25% sont respectivement atteints en FISE et en FISEA.

Les 33 vacataires issus du monde socio-économique réalisent 38% des heures d'enseignements.

Sur le site de Paris, le taux d'encadrement global c'est à dire toutes formations confondues, est relativement élevé par rapport aux exigences de R&O. En effet, on compte à peine moins de 28 élèves par enseignant permanent. Cependant, ramené au seul périmètre de la formation d'ingénieur projetée, le dimensionnement de l'équipe pédagogique actuelle est tout à fait compatible avec la progression projetée sur les cinq prochaines années de l'effectif d'élèves ingénieurs devant passer d'une centaine en 2024-2025 à environ 245 en 2029-2030, ce qui conduirait à un taux d'encadrement à terme d'environ 11 élèves par enseignant permanent.

Analyse synthétique - Formation d'ingénieur

Points forts

- Un projet de formation élaboré avec l'appui du monde professionnel ;
- Un positionnement unique de la formation à la fois par sa composante recherche et par des champs d'application plus larges que le domaine du jeu vidéo ;
- Une pédagogie donnant priorité aux projets, notamment des projets inter-cursus associant les élèves de différentes formations afin de les placer dans un contexte proche de la réalité professionnelle ;
- Le portfolio demandé aux élèves en fin de cursus ;
- Une formation RSE se développant tout au long du cursus ;
- Une formation tournée vers l'innovation.
- Une formation dont la qualité est reconnue par le monde professionnel.

Points faibles

- Une démarche compétences à consolider en structurant et détaillant mieux l'évaluation des élèves au regard des compétences visées ;
- Des syllabus FISE et FISEA insuffisamment précis au niveau des UE relatives à l'expérience internationale et à l'expérience professionnelle ;
- Des règles de validation de UE ouvrant la possibilité de compensation entre UE de mêmes natures ;
- Une équipe enseignante permanente avec un faible effectif d'enseignants-chercheurs.

Risques

- Une nomenclature des UE identique dans plusieurs semestres causant une ambiguïté possible pour les critères de réussite ;
- Des cursus FISE et FISEA peu différenciés, réduisant la flexibilité pour mettre en place une réelle pédagogie de l'alternance prenant en compte les compétences acquises en entreprise.

Opportunités

- Pas d'observation.

Recrutement des élèves-ingénieurs

L'objectif des différentes formations de l'école et un guide d'admission pour chacune d'elle sont clairement décrits sur Internet.

Le guide détaille le processus pour chaque formation de l'école. En ce qui concerne la formation actuelle en Game Programming, le recrutement postbac est ouvert aux bacs généraux, technologiques et professionnels des filières scientifiques, et le recrutement en post bac+2/+3 est ouvert aux CPGE scientifiques, au BUT en informatique et à la licence informatique. Il en sera de même pour la formation d'ingénieur projetée.

Le recrutement consiste en un dépôt de dossier sur une plateforme numérique avec CV, lettre de motivation et bulletin scolaire des deux années précédentes, plus un portfolio pour les bac+2/+3. Les candidats passent ensuite un concours propre à l'école basé sur un test écrit en mathématiques, physique et informatique, et un entretien individuel de 30 à 45 min pour évaluer la motivation et les objectifs des candidats. Il en sera de même pour la formation d'ingénieur projetée, mais l'école n'exclue pas à terme d'engager des négociations en vue d'intégrer un concours post bac.

En postbac, la sélection est basée pour 40% sur les épreuves écrites et pour 60% sur l'entretien avec le dossier. En postbac+2/+3, la sélection est basée pour 40% sur les épreuves écrites, 30% sur l'entretien et 30% sur le dossier dont le portfolio.

Le taux d'échec dans la formation actuelle n'est pas significatif dans la mesure où les effectifs de promotion sont faibles, de 20 à 30 élèves. Le nombre d'échecs relevé est faible de 0 à 3 élèves, aussi bien en passage de 3e à 4e année que de 4e à 5e année.

L'école propose le même cursus en UE pour tous les élèves quelle que soit leur formation antérieure, donc il n'y a pas d'UE spécifique de mise à niveau réservée à certains élèves.

Pour le recrutement actuel en postbac, 65% des admis viennent de terminale générale avec spécialités maths, NSI et physique-chimie, 17% de terminales technologiques ou professionnelles et le reste vient de 1ère année de BTS SIO, BTS SNIR ou L1 informatique.

Pour le recrutement actuel en post bac+2/+3, 40% des admis viennent de BUT informatique ou licence informatique, 40% viennent de l'enseignement supérieur privé sans titre ou diplôme. La reconnaissance du diplôme en diplôme d'ingénieur devra conduire l'école à renforcer son exigence en termes de cursus antérieur.

Globalement, 75% des admis sont originaires d'Ile de France et les femmes représentent seulement 7% des effectifs recrutés.

La sélectivité est de 73% en postbac, soit 32 admis sur 44 candidats au dernier recrutement, et de 37% en postbac+2/+3, soit 7 admis sur 19 candidats.

L'école estime que l'accréditation du diplôme comme diplôme d'ingénieur conduira à l'augmentation du nombre de candidats, grâce notamment à une meilleure visibilité via Parcoursup.

Analyse synthétique - Recrutement des élèves-ingénieurs

Points forts

- Un processus et des critères de recrutement clairement énoncés ;
- Peu d'échec pour le passage en année supérieure dans la formation actuelle.

Points faibles

- Un nombre de candidatures relativement réduit traduisant un déficit de visibilité ;
- Un déficit d'exigences académiques pour le recrutement en post bac+2/+3.

Risques

- La concurrence internationale du fait du développement de formations dans d'autres pays.

Opportunités

- Des candidatures via Parcoursup apportant plus de visibilité à l'école ;
- Un attrait accru pour un nouveau public d'apprenants grâce au diplôme d'ingénieur.

Vie étudiante et vie associative des élèves-ingénieurs

Les élèves sont accueillis en début d'année lors d'une journée à l'occasion de laquelle le fonctionnement de l'école est présenté. Les différents interlocuteurs des étudiants au sein de l'administration se présentent ainsi que les services qu'ils proposent. L'entretien avec le panel d'étudiants révèle qu'ils n'ont pas de problèmes pour identifier les bonnes personnes à qui s'adresser. Cela est simplifié grâce à cette journée d'accueil ainsi que par la proximité géographique de l'administration, qui se trouve dans le même bâtiment que les salles de cours.

Le règlement des études et les chartes en vigueur sont signés en amont, lors de l'inscription administrative. Un livret d'accueil est également fourni aux étudiants. Ce livret contient de nombreuses informations sur le fonctionnement de l'école, sur les cursus, et sur la vie pratique. L'ensemble des interlocuteurs au sein de l'administration est également de nouveau présenté dans ce livret.

En plus de ces dispositifs mis en place par l'école, le BDE organise également un week-end d'intégration vers le début d'année au cours duquel les différents élèves de l'ensemble des promotions se rencontrent. Étant donné les moyens du BDE, le nombre de places au week-end d'intégration est limité, mais une partie de ces places sont réservées pour les étudiants de première année, principale cible de cet événement.

Au cours de la formation, l'ensemble des promotions issues des différents cursus apprennent à se connaître via les activités associatives ainsi que grâce aux projets en commun.

La vie étudiante est structurée autour du bureau des élèves. Le BDE est la seule association de l'école, autour de laquelle sont organisés de nombreux clubs pour des activités spécifiques. Pour soutenir la vie associative, l'école met à disposition un local pour le BDE. Il s'agit de la seule ressource fournie spécifiquement pour la vie associative, mais le BDE et autres clubs ont la possibilité d'utiliser d'autres locaux de l'école pour leurs événements. Il peut s'agir par exemple du Meet-Up, qui propose un large espace, ou encore des salles informatiques pour les événements nécessitant des ordinateurs. Les activités des associations et clubs sont régulées par une charte de la vie associative, ainsi que par la charte éthique.

Les ressources financières du BDE sont principalement issues des loyers payés par les food-trucks venant dans la cour de l'école, et de l'argent collecté dans les machines à snacks présents dans les locaux. Pour compléter ces sources financières, une participation est généralement demandée aux étudiants prenant part à des événements. Les événements organisés par le BDE sont principalement le week-end d'intégration, et des soirées qui peuvent avoir lieu dans l'école ou alors dans des bars autour de l'école. Ces soirées sont parfois organisées avec d'autres écoles présentes aux alentours.

Concernant le vie pratique, l'école n'est pas en mesure de proposer des solutions de logements, mais elle dispose de partenariats avec des organismes de logements pour les étudiants. L'école ne dispose pas d'un service de restauration. Les étudiants ont cependant la possibilité d'acheter à manger aux food-trucks qui viennent dans la cour de l'école quotidiennement. De nombreux fours à micro-ondes sont également présents dans le Meet-Up pour permettre aux étudiants de réchauffer leurs plats.

Pour travailler sur leurs projets, les étudiants peuvent rester dans les locaux de l'école jusqu'à leur fermeture, à 20h. Une charte de la déconnexion permet de poser des limites pour la frontière vie pédagogique/vie personnelle, en instaurant des horaires limites pour l'envoi de mails aux étudiants ou aux professeurs.

Analyse synthétique - Vie étudiante et vie associative des élèves-ingénieurs

Points forts

- Une identification aisée de leurs interlocuteurs par les étudiants, grâce à un dispositif d'accueil bien organisé et à une implantation au sein d'un seul bâtiment des locaux administratifs et des espaces pédagogiques ;
- Une bonne mixité entre promotions et entre cursus.

Points faibles

- La difficulté du BDE à trouver des financements ;
- L'absence de processus opérationnel pour la reconnaissance de l'engagement associatif ;
- L'inexistence d'une offre de restauration universitaire à proximité de l'école ;
- L'absence de propositions d'activités sportives aux étudiants.

Risques

- La situation de l'école au centre de Paris et les problématiques de logement qui y sont liées, risquent d'affecter l'attractivité de la formation pour les provinciaux.

Opportunités

- Un cursus ingénieur qui permettra au BDE d'être plus attractif pour des partenariats avec des entreprises.

Insertion professionnelle des diplômés

Deux services de l'école accompagnent les élèves pour les préparer à l'emploi. Le service des relations entreprises, composé de 4 personnes, développe le placement des étudiants en gérant les offres de stage et d'alternance, et en les orientant vers les formations de l'école. Le département du développement professionnel, composé de 4 personnes, est chargé d'accompagner les élèves dans l'acquisition des compétences transverses favorisant l'employabilité, sous forme d'ateliers et de coaching en environnement bilingue, en classe ou en individuel.

Ces deux services assurent les visites en entreprise et organisent deux événements annuels, ISART Connect pour permettre les rencontres directes entre étudiants et entreprises sur une semaine, et ISART Talents où les étudiants de 4e et 5e années présentent des projets à des professionnels et participent à un speed dating sur deux jours en juin. En 2025, ISART Connect a rassemblé environ 70 professionnels et réalisé 700 entretiens sur les campus de Paris et Nice.

L'école a une pratique éprouvée du suivi de l'insertion professionnelle de l'ensemble de ses diplômés. La formation d'ingénieur projeté sera naturellement intégrée dans ce dispositif.

Ainsi, l'école réalise deux enquêtes d'insertion professionnelle auprès des trois dernières promotions en février et juillet. Ces enquêtes mesurent le taux d'emploi, l'adéquation de l'emploi à la formation, les évolutions de carrière, etc. Les résultats sont publiés sur le portail Internet de l'école sous la forme d'un observatoire de l'emploi.

Six mois après la sortie de l'école, l'insertion professionnelle des trois dernières promotions 2021, 2022, 2023, se situe à 86% toutes formations confondues. Le taux de réponse à l'enquête est de 86%, soit 490 répondants sur 571 diplômés. Sur les 21 diplômés de la formation Game Programming 2023, 13 sont en CDI, soit 62%, 11 ont un emploi dans le secteur du jeu vidéo, soit 50% et un seul diplômé est encore en recherche d'emploi.

Les évolutions sur les trois dernières promotions montrent que le taux de CDI est à 64% et le secteur du jeu vidéo représente également 64% des emplois. D'autres secteurs d'emploi connaissent une progression forte ces dernières années, notamment les industries du transport, de l'ingénierie et de la santé.

Les salaires d'embauche sont assez modestes dans l'ensemble ; pour les 3 dernières promotion la moyenne est à 34k€.

L'école publie sur son portail internet des success stories nominatives de plusieurs diplômés en mentionnant leur entreprise et leur fonction, et parfois le nom des logiciels sur lesquels ils travaillent ou qu'ils ont créé, surtout pour le secteur du jeu vidéo.

Les diplômés sont réunis au sein de l'association des Alumni qui a pour rôle de renforcer les liens professionnels et amicaux entre eux et avec les élèves. Des anciens participent aux événements ISART Connect et ISART Talents ainsi qu'aux conseils de perfectionnement des formations.

Analyse synthétique - Insertion professionnelle des diplômés

Points forts

- Un accompagnement professionnel structuré et solide ;
- Une pratique éprouvée du suivi de l'insertion professionnelle des diplômés.

Points faibles

- Un faible niveau des salaires d'embauche, propre au secteur du jeu vidéo.

Risques

- Un niveau de salaire d'embauche relativement faible pour un niveau ingénieur pouvant impacter l'attractivité du futur cursus ;
- La volatilité du marché de l'emploi dans le jeu vidéo et ses sous-secteurs qui reste cyclique et concurrentiel.

Opportunités

- La diversification des débouchés professionnels au-delà du développement de jeux vidéo ;
- L'augmentation du niveau de salaire après diplomation du fait de la reconnaissance du diplôme d'ingénieur.

Synthèse globale de l'évaluation

Le projet de formation d'ingénieur centrée sur la programmation et la mise en œuvre des plateformes logicielles 3D s'appuie sur un cursus déjà existant que l'école a fait évoluer ces dernières années pour qu'il réponde aux critères et exigences d'une formation d'ingénieur. Cette expérience antérieure est un facteur favorable à la réussite du projet, ainsi que son inscription dans un plan de développement ambitieux porté par l'école et soutenu dans le cadre du programme France 2030.

Par ailleurs, le projet de formation d'ingénieur présente l'atout d'un positionnement singulier à la fois par sa forte dimension R&D et par ses champs d'application plus larges que le domaine du jeu vidéo stricto sensu.

Cependant pour affermir cet atout d'un positionnement unique, il est nécessaire pour l'école :

- de rendre le règlement des études conforme aux exigences ;
- de poursuivre la démarche compétences ;
- de sécuriser la composante recherche de la formation d'une manière durable par l'ancrage de chercheurs supplémentaires ;
- de conforter l'éventail des champs potentiels d'application de la formation en étendant les alliances de recherche et en développant des partenariats industriels plus diversifiés qu'actuellement.

Analyse synthétique globale

Points forts

- Une identité forte de l'école et une marque ISART Digital reconnue par les professionnels du jeu vidéo et les employeurs des diplômés ;
- Une stratégie de développement claire, constante et ambitieuse ;
- Le statut de société à mission et une politique RSE structurée ;
- L'affiliation des enseignants-chercheurs à des laboratoires reconnus et évalués ;
- Une ambiance de travail et bienveillante et sereine, une équipe soudée et motivée au sein de laquelle les élèves identifient aisément leurs interlocuteurs ;
- Des locaux parisiens spacieux et de très belle facture au plan architectural et dans leur aménagement ;
- Des équipements numériques adaptés et un service de grande qualité déployé auprès des étudiants et des personnels ;
- Une gouvernance et un pilotage institutionnel bien organisés, cependant complexes ;
- Une politique et un système de qualité et d'amélioration continue bien structurés ;
- Un ancrage territorial et dans les réseaux professionnels cultivé depuis 25 ans ;
- Des partenariats de recherche solides et prometteurs, et des partenariats stratégiques pérennes avec des studios et éditeurs de jeux vidéo ;
- Une culture d'innovation et d'entrepreneuriat dynamique qui percole au sein de l'école et notamment dans les formations ;
- Un positionnement unique du projet de formation d'ingénieur à la fois par sa composante recherche et par des champs d'application plus larges que le domaine du jeu vidéo stricto sensu ;
- Une pédagogie donnant priorité aux projets, notamment des projets inter-cursus associant les élèves de différentes formations afin de les placer dans un contexte proche de la réalité professionnelle ;
- Une formation RSE se développant tout au long du cursus ;
- Un processus et des critères de recrutement clairement énoncés ;
- Une bonne mixité entre promotions et entre cursus ;
- Un accompagnement professionnel structuré et solide ;
- Une pratique éprouvée du suivi de l'insertion professionnelle des diplômés.

Points faibles

- Un effectif d'enseignants-chercheurs trop limité à ce jour pour véritablement constituer une équipe de recherche et une perspective de recrutement insuffisante pour remédier à cet état de fait à court terme ;
- Un système qualité à conforter par une inclusion plus forte de la recherche, et à compléter en termes de recrutement des élèves et de fonctionnement institutionnel ;
- Des partenariats formels aujourd'hui restreints à des entreprises du secteur du jeu vidéo ;
- Des partenariats internationaux existants à consolider et de nouveaux partenariats à initier pour faciliter notamment la mobilité internationale des élèves ;
- Une démarche compétences à consolider en structurant et détaillant mieux l'évaluation des élèves au regard des compétences visées, et en définissant des méthodes d'évaluation distinctes et appropriées aux étudiants et aux apprentis ;
- Des syllabus FISE et FISEA insuffisamment précis au niveau des UE relatives à l'expérience internationale et à l'expérience professionnelle ;
- Des règles de validation de UE ouvrant la possibilité de compensation entre UE de mêmes natures ;
- Un nombre de candidatures relativement réduit traduisant un déficit de visibilité de l'école ;
- Un déficit d'exigences académiques à ce jour pour le recrutement en post bac+2/+3 ;
- L'absence de processus formalisé pour la reconnaissance de l'engagement associatif ;
- L'inexistence d'une offre de restauration universitaire à proximité du campus et l'absence de propositions d'activités sportives aux étudiants ;
- Un faible niveau des salaires d'embauche, propre au secteur du jeu vidéo.

Risques

- Une nomenclature des UE identique dans plusieurs semestres causant une ambiguïté possible pour les critères de réussite ;
- Des cursus FISE et FISEA peu différenciés, réduisant la flexibilité pour mettre en place une réelle pédagogie de l'alternance prenant en compte les compétences acquises en entreprise ;
- La concurrence internationale du fait du développement de formations dans d'autres pays ;
- La situation de l'école au centre de Paris pouvant affecter l'attractivité de la formation pour les provinciaux ;
- Un niveau de salaire d'embauche relativement faible pour un niveau ingénieur pouvant impacter l'attractivité du futur cursus ;
- La volatilité du marché de l'emploi dans le jeu vidéo et ses sous-secteurs qui reste cyclique et concurrentiel.

Opportunités

- Le positionnement thématique de la recherche et les collaborations académiques qui augurent de belles perspectives ;
- La mise en place du conseil d'école ;
- L'adhésion à la Charte Erasmus pour développer des partenariats au niveau européen ;
- La mutualisation des plateformes techniques, bibliothèques, et infrastructures de recherche avec l'Alliance Paris-Cachan ;
- La notoriété collective de l'Alliance Paris-Cachan pour attirer des étudiants, des chercheurs et des partenariats internationaux ;
- Un attrait accru pour un nouveau public d'apprenants et l'augmentation du niveau de salaire après diplomation grâce à la reconnaissance du diplôme d'ingénieur ;
- Le recrutement via Parcoursup apportant plus de visibilité à l'école ;
- La diversification des débouchés professionnels au-delà du développement de jeux vidéo.

Glossaire général

A

ATER - Attaché temporaire d'enseignement et de recherche
ATS (Prépa) - Adaptation technicien supérieur

B

BCPST (classe préparatoire) - Biologie, chimie, physique et sciences de la terre
BDE - BDS - Bureau des élèves - Bureau des sports
BIATSS - Personnels de bibliothèques, ingénieurs, administratifs, techniciens, sociaux et de santé
BTS - Brevet de technicien supérieur

C

C(P)OM - Contrat (pluriannuel) d'objectifs et de moyens
CCI - Chambre de commerce et d'industrie
Cdefi - Conférence des directeurs des écoles françaises d'ingénieurs
CFA - Centre de formation d'apprentis
CGE - Conférence des grandes écoles
CHSCT - Comité hygiène sécurité et conditions de travail
CM - Cours magistral
CNESER - Conseil national de l'enseignement supérieur et de la recherche
CNRS - Centre national de la recherche scientifique
COMUE - Communauté d'universités et établissements
CPGE - Classes préparatoires aux grandes écoles
CPI - Cycle préparatoire intégré
CR(N)OUS - Centre régional (national) des œuvres universitaires et scolaires
CSP - catégorie socio-professionnelle
CVEC - Contribution vie étudiante et de campus
Cycle ingénieur - 3 dernières années d'études sur les 5 ans après le baccalauréat

D

DD&RS - Développement durable et responsabilité sociétale
DGESIP - Direction générale de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle
DUT - Diplôme universitaire de technologie (bac + 2) obtenu dans un IUT

E

EC - Enseignant chercheur
ECTS - European Credit Transfer System
ECUE - Eléments constitutifs d'unités d'enseignement
ED - École doctorale
EESPIG - Établissement d'enseignement supérieur privé d'intérêt général
EP(C)SCP - Établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel
EPU - École polytechnique universitaire
ESG - Standards and guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area
ETI - Entreprise de taille intermédiaire
ETP - Équivalent temps plein
EUR-ACE® - Label "European Accredited Engineer"

F

FC - Formation continue
FFP - Face à face pédagogique
FISA - Formation initiale sous statut d'apprenti
FISE - Formation initiale sous statut d'étudiant
FISEA - Formation initiale sous statut d'étudiant puis d'apprenti
FLE - Français langue étrangère

H

Hcéres - Haut Conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur
HDR - Habilitation à diriger des recherches

I

I-SITE - Initiative science / innovation / territoires / économie dans le cadre des programmes d'investissement d'avenir de l'État français
IATSS - Ingénieurs, administratifs, techniciens, personnels sociaux et de santé
IDEX - Initiative d'excellence dans le cadre des programmes d'investissement d'avenir de l'État français

IDPE - Ingénieur diplômé par l'État

IRT - Instituts de recherche technologique

ITII - Institut des techniques d'ingénieur de l'industrie

ITRF - Personnels ingénieurs, techniques, de recherche et formation

IUT - Institut universitaire de technologie

L

L1/L2/L3 - Niveau licence 1, 2 ou 3

LV - Langue vivante

M

M1/M2 - Niveau master 1 ou master 2

MCF - Maître de conférences

MESRI - Ministère de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation

MP (classe préparatoire) - Mathématiques et physique

MP2I (classe préparatoire) - Mathématiques, physique, ingénierie et informatique

MPSI (classe préparatoire) - Mathématiques, physique et sciences de l'ingénieur

P

PACES - première année commune aux études de santé

ParcourSup - Plateforme nationale de préinscription en première année de l'enseignement supérieur en France.

PAST - Professeur associé en service temporaire

PC (classe préparatoire) - Physique et chimie

PCSI (classe préparatoire) - Physique, chimie et sciences de l'ingénieur

PeiP - Cycle préparatoire des écoles d'ingénieurs Polytech

PEPITE - Pôle étudiant pour l'innovation, le transfert et l'entrepreneuriat

PIA - Programme d'Investissements d'avenir de l'État français

PME - Petites et moyennes entreprises

PRAG - Professeur agrégé

PSI (classe préparatoire) - Physique et sciences de l'ingénieur

PT (classe préparatoire) - Physique et technologie

PTSI (classe préparatoire) - Physique, technologie et sciences de l'ingénieur

PU - Professeur des universités

R

R&O - Référentiel de la CTI : Références et orientations

RH - Ressources humaines

RNCP - Répertoire national des certifications professionnelles

S

S5 à S10 - Semestres 5 à 10 dans l'enseignement supérieur (= cycle ingénieur)

SATT - Société d'accélération du transfert de technologies

SHEJS - Sciences humaines, économiques juridiques et sociales

SHS - Sciences humaines et sociales

SYLLABUS - Document qui reprend les acquis d'apprentissage visés et leurs modalités d'évaluation, un résumé succinct des contenus, les éventuels prérequis de la formation d'ingénieur, les modalités d'enseignement.

T

TB (classe préparatoire) - Technologie, et biologie

TC - Tronc commun

TD - Travaux dirigés

TOEFL - Test of English as a Foreign Language

TOEIC - Test of English for International Communication

TOS - Techniciens, ouvriers et de service

TP - Travaux pratiques

TPC (classe préparatoire) - Classe préparatoire, technologie, physique et chimie

TSI (classe préparatoire) - Technologie et sciences industrielles

U

UE - Unité(s) d'enseignement

UFR - Unité de formation et de recherche.

UMR - Unité mixte de recherche

UPR - Unité propre de recherche

V

VAE - Validation des acquis de l'expérience