le cnam
Enjmin

École nationale du jeu et des médiasinteractifs numériques

École nationale du jeu et des médias interactifs numériques

Entrez dans l'univers de la grande école publique dédiée à la formation, aux métiers et à la recherche dans le domaine du jeu vidéo et des médias interactifs numériques !

La grande école publique du jeu vidéo et du numérique

Établissement public d'enseignement supérieur et de recherche situé à Angoulême, au sein du Campus de l'Image Magelis
Une grande école ouverte sur le monde : partenariats internationaux avec des universités et centres de recherche, accueil d'étudiantes et d'étudiants étrangers, lauréate de la charte du programme Erasmus+, adhésion à l'HEVGA et à la Cumulus Association
École d'application de l'École polytechnique depuis 2020 et participation aux travaux de la chaire science et jeu vidéo
Membre du **Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo** du SNJ

Créée en 2001, le Cnam-Enjmin a fêté ses 20 ans en juin 2022 :

Témoignage de Stéphane NATKIN, fondateur et directeur du Cnam-Enjmin jusqu'en 2018, et Axel BUENDIA, actuel directeur de l'école
Témoignages d'étudiant·e·s et de professionnel·le·s

Hier, aujourd'hui, demain...

2001

L'histoire du Cnam-Enjmin commence en 2001 par la création d'un diplôme commun au Cnam et aux universités de Poitiers et La Rochelle : le **DESS jeu vidéo et médias interactifs ;** fruit également d'une collaboration avec la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image et le Cnam Poitou-Charentes.

2004

Elle se poursuit en 2004 par la création du master jeux et médias interactifs numériques (JMIN), cohabilité par les mêmes établissements et l'installation dans les locaux de la Cité Internationale de la Bande Dessinée.

2005

À la demande des industriels du jeu vidéo et sur décision du Premier Ministre, Jean-Pierre RAFFARIN, l'Enjmin devient un institut du Cnam en 2005.

2011

Le **Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences** (MS IDE) est créé, il est piloté en partenariat avec GOBELINS.

2014

Le diplôme d'ingénieur informatique en sciences et technologies des médias numériques (STMN) renommé **ingénieur · ingénieure et multimédia** (IEM) ouvre en collaboration avec le CFA Sup Nouvelle-Aquitaine.
Le Cnam-Enjmin s'installe dans les nouveaux **locaux du Nil**.

2020

La **licence informatique jeux vidéo**(LIJV) ouvre en collaboration avec le CFA Sup Nouvelle-Aquitaine.

2023

Le Cnam-Enjmin fait partie des 68 lauréats de l'appel à projets **la Grande fabrique de l'image du plan France 2030.**

Grâce à ce soutien financier, le Cnam-Enjmin va mettre en œuvre un projet de développement ambitieux :

- Création de nouvelles formations publiques post-bac en apprentissage avec une pédagogie innovante (cours dispensés de manière asynchrone) : licence game design et licence art numérique pour le jeu vidéo
- Création d'une cinquantaine de modules de formation accessibles à distance pour se former tout au long de la vie
- Doublement des effectifs du master en se tournant vers l'international

Une école du Cnam

Le Cnam-Enjmin est une entité du Cnam, implantée à Angoulême, dans les locaux du Nil.

Magelis

Le Cnam-Enjmin bénéficie du soutien continu du Pôle Image Magelis.
Elle est l'une des 15 écoles qui composent le Campus de l'Image Magelis.

International

Le Cnam-Enjmin collabore avec de nombreuses universités et centres de recherches dans le monde entier et accueille des étudiantes et des étudiants étrangers dans le cadre de ces diplômes et en résidence.

Lire la suite

Angoulême

Le Cnam-Enjmin est située à Angoulême au cœur du Campus de l'image Magelis, dans le cadre d'un ensemble d'établissements de formations supérieures reconnues dans l'univers des arts, du cinéma, de l'audio-visuel et des médias numérique (environ 1 800 étudiantes et étudiants). Initialement installée dans les locaux de la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image (CIBDI), le Cnam-Enjmin a intégré de nouveaux locaux en septembre 2014 (bâtiment dit du "Nil")

Le Cnam Nouvelle-Aquitaine

Le Cnam Nouvelle-Aquitaine a pour mission d'assurer le fonctionnement de l'école dans ses missions de scolarité, communication, relations aux entreprises pour les actions de formation continue et la gestion/comptabilité. Ceci est réalisé en étroite collaboration avec la direction du Cnam-Enjmin et toute l'équipe pédagogique. Le Cnam Nouvelle-Aquitaine assure également les relations avec les collectivités territoriales pour l'aide au financement.

Le réseau des écoles du jeu vidéo

Le Cnam-Enjmin est membre du Réseau des écoles du jeu vidéo depuis sa création.

Créé en 2015 par le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo), le réseau des écoles du jeu vidéo a pour objectif de mettre en valeur la qualité des formations qui assurent une cohérence entre leurs enseignements et les critères d'embauches du marché du jeu vidéo dans le cadre du respect d'une charte d'engagements réciproques entre les professionnels et les organismes de formation membres du réseau.

Une communication inclusive et égalitaire

Le Cnam a signé en 2015 la Convention d'engagement pour une communication publique sans stéréotype de sexe avec le Haut Conseil à l'Égalité entre les femmes et les hommes.

Le Cnam-Enjmin veille depuis à communiquer sans stéréotype de sexe et a utilisé l'écriture inclusive (abréviation d'un mot en utilisant le point médian, par exemple "diplômé·e") de 2015 à 2023.
Même si nous n'utilisons plus l'écriture inclusive depuis septembre 2023 (nos supports de communication sont en cours de mise à jour), nous continuons à mettre en œuvre une communication inclusive et égalitaire à l'écrit comme à l'oral.

Nous suivons les recommandations du guide « Pour une communication publique sans stéréotype de sexe » du HCE.



Pour un langage égalitaire

Employer des noms féminins ou masculins de métiers, titres, grades et fonctions en accord avec le genre de la personne concernée
User d'une communication sans stéréotypes de sexe à l'oral comme à l'écrit, avec par exemple le recours aux doublets : on écrit les deux termes en toutes lettres ; à l'oral, on décline les noms et les adjectifs qui varient en genre.
Recourir aux termes épicènes (mots dont la forme ne varie pas entre le féminin et le masculin)
Utiliser le pronom iel - iels au pluriel, qui désigne un ensemble mixte de personnes
Utiliser l'ordre alphabétique en cas de désignation double
Utiliser les accords égalitaires : l'accord s'opère avec le terme le plus rapproché

Pour une présentation non sexiste des femmes et des hommes

Éliminer toutes les expressions sexistes
Présenter intégralement l'identité des personnes
Montrer la diversité des profils et des statuts

Pour une représentation plurielle et équilibrée des deux sexes

Diversifier les représentations des femmes et des hommes
Veiller à équilibrer le nombre et les représentations de femmes et d'hommes dans tous les supports de communication

Pour la construction d'une communication égalitaire

Former les professionnelles et les professionnels
Diffuser ce guide

Équipe administrative

Nos 4 diplômes

Licence informatique jeux vidéo
Ingénieur · ingénieure ingénieur · ingénieure informatique et multimédia
Master jeux et médias interactifs numériques
Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences

Chiffres clés

Création en 2001
Plus de 150 prix et récompenses décernés aux projets étudiants
300 élèves par an
Un réseau de 1 200 alumni
4 studios accueillis dans le programme d'incubation all4GAMES

Fiches d'information

Cnam-Enjmin
Licence informatique JV
Ingénieur · ingénieure IEM
Master JMIN
Mastère Spécialisé IDE
Recherche
Tarifs
VAE
Welcome in France

L'école en images

Retrouvez toutes nos vidéos sur notre chaîne YouTube

Inauguration du Nil (2014)
Playlist 20 ans (2023)
Trailers
Reportages

Quels sont les secteurs économiques pertinents pour nos alumni ?

Un des spécificités de notre école est de former à **tous les métiers du jeu vidéo**.
Le master jeux et médias interactifs numériques propose en effet 6 parcours : conception sonore, conception visuelle, ergonomie, game design, management de projet et programmation. Nos étudiant·e·s ont en outre l'occasion de travailler lors de leur formation sur d'autres formes de jeux : jeux de plateau, escape game… Nos alumni intègrent des studios de jeux vidéo AAA, des studios indépendants ou créent leurs propres studios.
La licence informatique jeux vidéo forment quant à elle les futur·e·s programmeur·euse·s recherché·e·s par **les industries culturelles et créatives (studio de jeu vidéo, de multimédia, ou encore département technologies immersives d'une grande entreprise)**.

Nous formons nos étudiant·e·s aux médias interactifs numériques au sens large. Ces métiers ne se limitent plus aux jeux vidéo ludiques et touchent des domaines qu'on pourrait qualifier de plus « sérieux » comme **les process industriels, la pédagogie, les télécoms, l'audiovisuel…**
En dehors des jeux vidéo, les diplômé·e·s de notre formation ingénieur·e informatique et multimédia peuvent intégrer **des entreprises qui ont besoin d'expert·e·s en réalité virtuelle et augmentée, en technologies immersives et en conception 3D, comme dans les industries 3.0 (utilisant des simulateurs…), dans le cinéma d'animation, dans l'édition numérique, en agence de communication, en structure travaillant sur les villes intelligentes, les parcs d'attraction ou encore les métavers…**
En outre, les designer d'expérience interactive et ludique diplômé·e·s de notre Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences peuvent intéressé·e·s**des musées, des cabinets d'architectes, des éditeur·rice·s, des artistes…**