

Une cascade de prix et de récompenses

Depuis la création de l'école, les projets étudiants sont fréquemment récompensés par de nombreuses distinctions françaises et internationales.

#STUDENTS-DEMO COMPETITION

Solis Vi à Laval Virtual

10 avril 2024 - 12 avril 2024

11E INDIE GAME CONTEST

Cryptid Time dans la sélection officielle !

13 novembre 2023 - 25 novembre 2023

BIC FESTIVAL 2023

3 jeux sélectionnés !

25 août 2023 - 27 août 2023

ROOKIE AWARDS 2023

FiredUp! finaliste dans la catégorie Game of the Year - Console & PC

27 juillet 2023

FESTIVAL FLIP DE PARTHENAY 2023

Fired Up! remporte le prix du Jury du Trophée FLIP Jeux Vidéo

22 juillet 2023

FESTIVAL FLIP DE PARTHENAY 2023

3 jeux sélectionnés pour le Trophée Jeux Vidéo

20 juillet 2023 - 22 juillet 2023

CONCOURS ALL4GAMES 2023

Where Do Dead Malls Go? remporte le PRIX JEUNES TALENTS 2023, présenté par Epic Games, soutenu par Ubisoft Bordeaux et le Pôle Image Magelis

29 avril 2023

BATTLE CAMPUS 1.6 AWARDS 2023

Fired Up! remporte le Prix du jury de la meilleure conception gaming

6 avril 2023

IGDGS 2023

ABEL remporte le prix Best Audio Design

18 février 2023 - 19 février 2023

BOSTONFIG FEST 2022

Fired Up! reçoit le prix "Best Student Game"

15 octobre 2022

BIC FESTIVAL 2022

2 jeux sélectionnés dans la division Rookie

1 septembre 2022 - 4 septembre 2022

FLIP 2022

White Mirror, finaliste du Trophée FLIP Jeux Vidéo

21 juillet 2022 - 23 juillet 2022

PRIX DANIEL SABATIER 2022 - 2E PRIX

Bloom out of the snow

30 juin 2022

BATTLE CAMPUS 1.6 AWARDS 2022

White Mirror, gagnant de la catégorie Concept Gaming

14 avril 2022

LAVAL VIRTUAL 2022

Rustle et Divunité en lice pour le ReVolution #Students Award

13 avril 2022

BULLE EN LICE POUR LE PRIX DU MEILLEUR JEU ÉTUDIANT !

Pégases 2022

10 mars 2022

INDIECADE 2021

Spiritway to the Lighthouse finaliste dans la catégorie "audio design"

22 octobre 2021 - 24 octobre 2021

BIC FESTIVAL 2021

De nombreux projets du Master JMIN retenus comme finalistes !

9 septembre 2021 - 11 septembre 2021

6E ÉDITION

Where do dead Mall Go? remporte le Prix Daniel Sabatier 2021

13 juillet 2021

BIC FESTIVAL 2020

Cobble & Trouble remporte le prix « excellence in audio »

25 octobre 2020

1RE COUPE DE FRANCE DE JEUX VIDÉO INDÉPENDANTS

Hello TokoToko remporte le 2nd prix de la Game Cup 2020!

15 octobre 2020

Kalank a été fondé en 2017 par des diplômés du master du Cnam-Enjmin et fait partie des 3 startup actuellement incubées dans l'école.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2020

People of the Moon sélectionné pour le Alt.Ctrl.GDC Showcase de la GDC !

16 mars 2020 - 20 mars 2020

IGF 2020

Don't Look, honorable mention in audio

16 mars 2020 - 20 mars 2020

PÉGASES 2020

Le Cnam-Enjmin remporte le prix du meilleur jeu étudiant!

9 mars 2020

PLAY19

Don't Look, nominé pour l'award du "most innovative newcomer"

14 novembre 2019 - 17 novembre 2019

FESTIVAL CORÉEN BUSAN INDIE CONNECT 2019 (BIC FESTIVAL)

Prix « excellence in art » pour Aurore !

5 septembre 2019 - 8 septembre 2019

THE ROOKIES 2019

Don't Look sélectionné parmi 3 500 participants !

2 juillet 2019

BIG FESTIVAL - BRAZIL'S INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Best Game for Kids pour It's Paper Guy!

1 juillet 2019

HITS PLAYTIME 2019

Don't Look remporte le Grand prix !

29 juin 2019

I LOVE TRANSMEDIA 2017

In the Long Run remporte le prix SACD-Beaumarchais

5 octobre 2017 - 8 octobre 2017

IGF 2017

Un pas fragile remporte le prix du meilleur jeu étudiant

1 mars 2017

INDICADE EUROPE 2016

Event[0] remporte le prix du Jury

18 novembre 2016 - 19 novembre 2016

MONTPELLIER IN GAME 2014

Skies Adrift

18 novembre 2014 - 21 novembre 2014

FESTIVAL DU CNC "LE JOUR LE PLUS COURT"

Gagnant du marathon d'écriture

21 décembre 2013

MONTPELLIER IN GAME 2013

Fat & Furious

22 novembre 2013

EUROPEAN INDIE GAMES DAYS 2013

Type Rider

24 octobre 2013

I LOVE TRANSMEDIA 2013

HULDU remporte le Prix Beaumarchais

3 octobre 2013 - 5 octobre 2013

3 PRIX EN 2012 ET 2013

SerpenteS

1 janvier 2012 - 31 décembre 2013

2006 ET 2007

Festival international de la BD (Angoulême)

1 janvier 2006 - 31 janvier 2007

BATTLE CAMPUS 1.6 AWARDS 2022

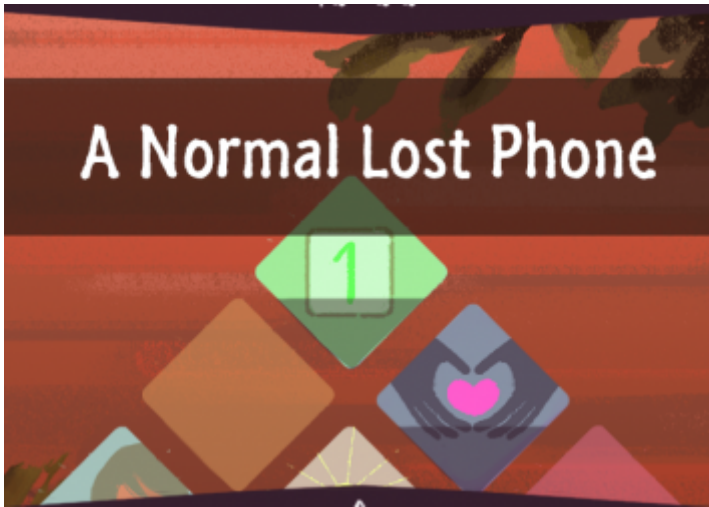
2 prix en "Illustration improvisée" pour Johanna

Johanna, étudiante M1 JMIN spé conception visuelle, a reçu 2 prix en "Illustration improvisée", celui du jury et du public, à l'occasion des Battle Campus Awards du SCCUC.

Game Connection Europe

Octobre 2016

A Normal Lost Phone, prix du meilleur jeu indépendant (**jeu développé dans le cadre de la Global Game Jam 2016**) organisé au CNAM-ENJMIN, avec des étudiant·e·s et des diplômé·e·s de l'école et des étudiant·e·s du Cologne Game Lab.



Hitsplaytime

Juin 2016

Grand Prix : [Mind Palace](#) (Vivez une expérience narrative libre d'interprétations !)

Prix du gameplay : **Northern Lights** (Participez à un jeu d'exploration invitant le jou·eur·euse à parcourir les environnements du Grand Nord à la lumière des aurores boréales...)

Mention spéciale du jury: [Mazzeru](#) (Vivez une aventure inspirée des légendes corses, incarnez le mazzeru et vivez ses étranges rêves prémonitoires...)

Magic

Mars 2015

[Léon !](#) a remporté le prix du concours de création de jeu vidéo au Monaco Anime Game International Conferences.

Léon est le petit frère de Michel, un projet étudiant réalisé en 2010-2011 dans le cadre du Master JMIN du CNAM-ENJMIN.

L'équipe de Léon ! est composé de 3 Enjmini-en·enne·s, Charlotte RAZON, David HART et Sylvain JANNOT et de Fabrice HAGMANN, diplômé de l'IAD et de la HEAD.
Découvrez le [teaser](#) et la [démo](#) sur [notre chaîne YouTube](#).

Festival du jeu Ludicious (Zurich)

Septembre 2014

A Tale Of Two Worlds a remporté le 1er prix toutes catégories confondues (professionnelle et étudiante)

Ce jeu a été développé par des étudiant·e·s de première année du Master JMIN de la promo 2012-2014.

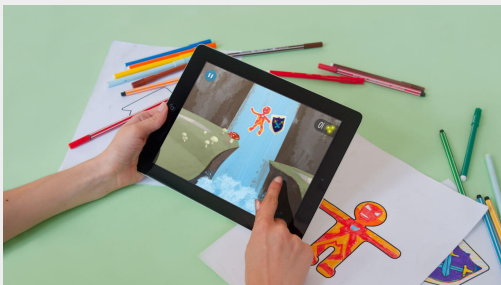
LUDICIOUS

ZÜRICH GAME FESTIVAL

Maker Faire Paris

Juin 2014

[FairyTell Me](#), nommé 2 fois Maker of Merit (projet original réalisé dans le cadre du Mastère IDE 2014)



Diy Days

Mars 2014

[FairyTell Me](#) remporte le Prix Creative Sparks au Diy Days (projet original réalisé dans le cadre du Mastère IDE 2014)

Nova Play

Juin 2014

Prix mobile décerné à [Bottle](#) , développé par des étudiant·e·s du Master JMIN.

Mention spéciale du jury pour [Soon](#) , développé par des étudiant·e·s de 1re année du Master JMIN (promo 2013-2015).



Game Paris Awards

Décembre 2013

Prix Étudiant décerné à **A TALE OF TWO WORLDS**

Casual Game Cup 2013

Novembre 2013

Prix du jury et celui de sound design attribué au projet **ROTTIXE TOWER** d'A. Majdoubi

Prix coup de cœur du jury attribué à **RISE AGAINST THE MACHINE** de M. Houali, S Menage, E. Corno et L. Carpentier

No Future Contest

Octobre 2013

Prix "Homebrew" avec VAMOS A LA PLAYA SENOR ZORRO ("Warioware-like" sur Nintendo DS) de M.Bonneau, A. Payen E. Bihan-Poudhec, G. Saby et L. Saugé

Montpellier Battle Game

Octobre 2013

Prix du Game Design pour l'équipe A. Lefrançois lors de la Montpellier Battle Game avec ARFERIAQUA

Concours Hits playtime

Juin 2013

5 distinctions (sur 6) ont été attribuées lors du concours, organisé par lemonde.fr :

Grand prix du jury à WANDER

Prix du gameplay à LUNE (sur les 2 prix décernés dans cette catégorie)

Prix mobile OMNILUX

Mention spéciale du jury à A TALE OF TWO WORLDS (sur les 4 décernées)

Prix des internautes à AKU

Games For Change 2013

Juin 2013

Finale du concours de Game Design Sex, etc. pour CHECK MATE

Games For Change 2013

Juin 2013

Finale du concours de Game Design Sex, etc. pour CHECK MATE

Game a Niaque

2012

6 prix ont été remportés au Game a Niaque, le concours de jeux vidéo amateurs du Toulouse Game Show:

1er prix à RISE AGAINST THE MACHINE

2e prix à TEVAH

4e prix à BULBONIK

5e prix à HOPDATE

Prix coup de cœur du Jury Pastagames à BULBONIKB

Prix Carambar de l'humour à RISE AGAINST THE MACHINE

TIU (Transmédia Immersive University)

2012

Prix de l'Association Beaumarchais attribués à OCCUPY OLYMPUS couronnant la fin de la 1ère année

Paris Hackathon 2012

2012

Victoire de BLOBZ RESCUE au concours, organisé par King.com

Concours de création de jeux vidéo accessibles (JVA)

2012

Prix du Jury et Prix du Public attribué à EVIL MUTANT MONSTER ATTACK

Hits Playtime (lemonde.fr)

2012

Grand Prix accordé à

SPHERE

Talent Day

2011

Prix Ganuta et Ankama Presse attribué à

MYCELIUM

Game a niaque

2011

Evil Blind Mutant Monster Attack (1e version par Clément Duquesne et Martin Bussy-Pâris) en 4e place

Calinou Conqueror en 2e place (par Rudy Pons, Emeline Bihan-Poudec et Aurélien Lefrançois).

ACE 2011

Premier prix de la "Game Competition"

CAUCHEMAR

Playsoft Games

Prix de la direction artistique du concours "Stage One 2011" attribué à

BEYOND

Forum des Métiers du Jeu Vidéo

2011

Prix étudiant du Jeu Vidéo à **MICHEL, LE PETIT GARÇON QUI VOULAIT DEVENIR GRAND**

Hits Playtime

2011

Premier lauréat du concours organisé par le monde.fr attribué à **HELP ME**

Kongregate

2011

1re place du concours organisé par le site Kongregate attribué à ANTIMATIÈRE. Les créat·eur·rice·s du jeu repartent avec 10000 \$.

Ministère de la Culture et de la Communication

2010

Prix du Ministère de la Culture et de la Communication à AVENUE DE L'ÉCOLE-DE-JOINVILLE

Festival du Jeu Vidéo

2010

Prix étudiant du festival du Jeu Vidéo pour PAPERPLANE

GIE Eco PSE
2010

Concours du GIE Eco PSE - HOT&COOL victorieux

Festival du Jeu Vidéo
2008

Prix du festival du Jeu Vidéo attribué à CLOUDSCAPE

Deutsche Telekom Digital Entertainment Awards
2008

2e du concours organisé par FMX attribué à ASTÉROMIX

Festival international des Dream Build Play
2007

Prix remporté par HASTA LA MUERTE à l'occasion du festival organisé par Microsoft

Festival du Jeu Vidéo
Prix étudiant 2007 remis à CLOUDSCAPE

Festival MAIN

AFDESI et Imagina Games Award

2007

Prix de la meilleure œuvre de création en télévision interactive, concours organisé par l'AFDESI, pour BABEL TiVi (Cannes)

Prix du meilleur graphisme étudiant des Imagina Games Award remis au JARDIN DE MIRABELLE (Monaco)

Independent Game Festival (IGF)

En 2009 **PUDDLE** est finaliste à l'[Independent Game Festival \(IGF\)](#) et **PAPERPLANE** en 2010. En 2013, mentions honorables pour **NARCOSIS** et **SERPENTES**.

En juin 2017

Le jeu [Un pas fragile](#) a remporté le prix du meilleur jeu étudiants (Best Student Game Award) et a été cité dans les mentions honorables de la catégorie « visuel ». Ce jeu a été développé par des étudiant·e·s de 1re année du master JMIN (promo 2014-2016)

Le jeu [Event \[0\]](#) a été finaliste dans les catégories « audio », « design » et « narration ». Ce jeu a été développé par des étudiant·e·s de 2e année du master JMIN (promo 2012-2014), qui ont créé leur startup [Ocely Society](#)

le jeu **A Normal Lost Phone** a été cité dans les mentions honorables de la catégorie « narration ». Ce jeu a été développé dans le cadre de la Global Game Jam 2016 organisée au Cnam-Enjmin, avec des étudiant·e·s et diplômé·e·s du Cnam-Enjmin, un étudiant du Cologne Game Lab et un étudiant de l'EMCA, la finalisation du jeu et sa commercialisation ont été réalisées au sein de la startup [Accidental Queens](#).

SACD et E-magiciens

[SACD](#) (Valenciennes) organise des concours autour du multimédia. En 2005 au concours E-magiciens, le prix spécial du Jury sur l'interactivité est accordé à **JIA LING**. En 2006 **LILY ET LE GÉANT** remporte la victoire et le prix dans la catégorie œuvres interactives est attribué à Vocal Adventure suivi par **DUNYA** en 2008.

En 2009 succession de victoire :

Prix de la SACD / E-magiciens attribué à **BLIND TRUST**

Prix du Game Design à **PUDDLE**

Prix des auteurs SACD / GDC à **ABSTRACT**
Prix de la meilleure conception sonore à **MUSE**
Prix de l'usage technologique le plus original à **ATTRACT TOUCH**

En 2010 dans le cadre du concours SACD et E-magiciens:

Prix de la SACD/ E-magiciens à **STREAM**
Prix du Game Design à **IN2**
Prix des Auteurs SACD / GDC à **COEUR et COYPU SPACE RUMBLE**
Prix de la meilleure conception sonore à **Paper plane**
Prix de l'usage technologique le plus original à **IMA**
Gagnant du prix de la **SACD - WALTER**

En 2011 prix auteur multimédia pour

MICHEL, LE PETIT GARÇON QUI VOULAIT DEVENIR GRAND