

Archives des actualités

Historique des actualités

Trouvez ici les actualités précédentes triées par ordre antéchronologique.

LISTE DES ADMI-SE-S POUR LA 2DE SESSION

Recrutement MS IDE pour la rentrée 2022

1 juillet 2022

TESTEZ LES JEUX ÉTUDIANTS !

Japan Tours Festival

1 juillet 2022 - 3 juillet 2022

PARTENARIAT POLYTECHNIQUE / CNAM-ENJMIN

Colloque ScienceXGames "Jeu Vidéo et Environnement"

27 juin 2022

2001-2021

Le Cnam-Enjmin fête ses 20 ans !

23 juin 2022 - 25 juin 2022

ANNIVERSAIRE À ANGOULÊME (1/2)

Le Cnam-Enjmin a 20 ans !

20 juin 2022 - 25 juin 2022

En seulement deux décennies, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques s'est imposée comme le lieu incontournable pour celles et ceux qui, créatifs et à l'esprit innovant, désirent faire carrière dans le secteur du jeu vidéo. Un domaine où le savoir-faire français est reconnu dans le monde entier, et dont les acteurs aiguisent leur stratégie pour que notre pays devienne leader européen d'ici cinq ans.

PRÉSENTATION DES PROJETS DE FIN D'ANNÉE

Enjmin Games Show

20 juin 2022 - 24 juin 2022

Du 20 au 24 juin, c'est l'Enjmin Games Show au Cnam-Enjmin ! Pendant une semaine, les élèves de nos différentes formations présentent leurs projets.

RECRUTEMENT EICNAM

Ingénieur-e informatique et multimédia

18 juin 2022

LUNDI 27 JUIN 2022 DE 9H À 19H AU CNAM À PARIS 3E

3e colloque science et jeu vidéo "Jeu vidéo et environnement" organisé par la chaire ScienceXGames (Polytechnique) et le CNAM / ENJMIN

1 juin 2022

"Le colloque ScienceXGames retrouve son format présentiel pour sa 3e édition qui se tiendra le 27 juin en présence dans les locaux du Cnam à Paris. Cette année nous questionnons le potentiel du jeu à nous faire voir le monde différemment et créer des alternatives à nos façons d'interagir avec notre écosystème. Les présentations seront enregistrées et diffusées ultérieurement."

LISTE DES ADMI-SE-S POUR LA 1RE SESSION

Recrutement MS IDE pour la rentrée 2022

31 mai 2022

LISTE DES ADMISES

Concours master JMIN

30 mai 2022

ANGOULÊME

Festival Japan à Rives

21 mai 2022

RECRUTEMENT EICNAM

Ingénieur-e informatique et multimédia

14 mai 2022

SESSION DE RECRUTEMENT #2

Candidater au Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences

13 mai 2022

CENTRE FRANÇOIS MAURIAC DE MALAGAR

Festival Des livres & moi

5 mai 2022 - 7 mai 2022

LISTE DES ADMISES AUX ORAUX

Concours master JMIN

25 avril 2022

LE CNAM-ENJMIN EST PARTENAIRE DE L'ÉDITION 2022

Gamers Assembly

16 avril 2022 - 18 avril 2022

BATTLE CAMPUS 1.6 AWARDS 2022

White Mirror, gagnant de la catégorie Concept Gaming

14 avril 2022

RUSTLE ET DIVUNITÉ EN LICE POUR LE REVOLUTION #STUDENTS AWARD

Laval Virtual 2022

13 avril 2022

CONFÉRENCE ÉDUCATION & CULTURE

La pratique du jeu vidéo chez les adolescents // Niels Weber

12 avril 2022

2 JEUX DU CNAM-ENJMIN EN COMPÉTITION !

Laval Virtual

12 avril 2022 - 14 avril 2022

LE CNAM-ENJMIN EST PARTENAIRE DE CETTE 2NDE ÉDITION

Courts d'école : un concentré du Poitiers Film Festival à Angoulême

11 avril 2022 - 14 avril 2022

INGÉNIEUR-E INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Recrutement EICnam

9 avril 2022

SESSION DE RECRUTEMENT #1

Candidater au Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences

8 avril 2022

LE CNAM-ENJMIN EST PARTENAIRE DE CET ÉVÉNEMENT DE LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Jeu vidéo et handicap

8 avril 2022 - 10 avril 2022

INGÉNIEUR-E INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Journée d'immersion

4 avril 2022

LISTE DES ADMIS-E-S AUX ÉCRITS - SESSION 2

Concours master JMIN

1 avril 2022

49E ÉDITION DU FESTIVAL D'ANGOULÊME

FIBD

17 mars 2022 - 20 mars 2022

LISTE DES ADMISES AUX ÉCRITS

Concours master JMIN

15 mars 2022

INGÉNIEUR-E INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Journée d'immersion

14 mars 2022

INGÉNIEUR-E INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Recrutement EICnam

12 mars 2022

BULLE EN LICE POUR LE PRIX DU MEILLEUR JEU ÉTUDIANT !

Pégases 2022

10 mars 2022

À DISTANCE

Enjmin Game Conferences

16 février 2022 - 18 février 2022

MASTER JEUX ET MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

Soutenances finales M2

15 février 2022

Global Game Jam 2022

28 janvier 2022 - 30 janvier 2022

À DISTANCE

Journée portes ouvertes du Cnam-Enjmin

22 janvier 2022

MASTER JEUX ET MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

2e soutenance M2

21 janvier 2022

EN PRÉSENTIEL ET À DISTANCE

Internship Days

10 janvier 2022 - 14 janvier 2022

Vœux 2022

1 janvier 2022 - 31 janvier 2022

MASTER JEUX ET MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

1re soutenance M2

14 décembre 2021

VENEZ DÉCOUVRIR LE PROJET ÉTUDIANT BULLE !

Le Cnam-Enjmin au Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis

1 décembre 2021 - 6 décembre 2021

INDIECADE 2021

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

22 octobre 2021 - 24 octobre 2021

DU 21 AU 24 OCTOBRE EN STREAM LIVE

Games Made in France

21 octobre 2021 - 24 octobre 2021

5 JEUX DU CNAM-ENJMIN SÉLECTIONNÉS !

Préshow Games Made in France

16 octobre 2021 - 17 octobre 2021

FRANÇAIS LANGUE ETRANGÈRE

Conférence de Presse cours de FLE

14 octobre 2021

UN PARTENARIAT DE LA FONDATION D'ENTREPRISE MARTELL, DE MAGELIS ET DU CNAM-ENJMIN

Appel à projets de résidences de création numérique

13 octobre 2021 - 15 janvier 2022

LA 1RE COUPE DE FRANCE DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO INDÉPENDANTS

Grande finale de la Game Cup 2

30 septembre 2021

LICENCE INFORMATIQUE JEUX VIDÉO

Recrutez un-e programmeur-se jeux vidéo en apprentissage !

20 septembre 2021 - 19 décembre 2021

BIC FESTIVAL 2021

JMIN Master projects selected as finalists !

9 septembre 2021 - 11 septembre 2021

BIC FESTIVAL 2021

De nombreux projets du Master JMIN retenus comme finalistes !

9 septembre 2021 - 11 septembre 2021

FILM FRANCOPHONE D'ANGOULÊME

14e édition du FFA

24 août 2021 - 29 août 2021

6E ÉDITION

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

13 juillet 2021

LISTE DES ADMI-SE-S

Concours master JMIN

8 juillet 2021

Laval Virtual

7 juillet 2021 - 9 juillet 2021

ENJMIN THE GRADUATE SCHOOL OF DIGITAL INTERACTIVE GAMES AND MEDIA

Cnam's Enjmin has become a full member of the international Cumulus network

25 juin 2021

LES WEBINAIRES DE L'ALTERNANCE

Licence informatique jeux vidéo

15 juin 2021

LISTE DES ADMISES AUX ORAUX

Concours master JMIN

15 juin 2021

LES WEBINAIRES DE L'ALTERNANCE

Webinaire "informatique et numérique"

8 juin 2021

SESSION DE RECRUTEMENT #2

Candidater au Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences

4 juin 2021

SESSION DE RECRUTEMENT #1

Candidater au Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences

23 avril 2021

LISTE DES ADMISES AUX ÉCRITS

Concours master JMIN

19 avril 2021

LE JEU AU SERVICE DE L'HUMAIN

#NApéro3 - Jouons utile

7 avril 2021

4 MATINÉES À DISTANCE

Colloque Science & Jeu vidéo

29 mars 2021 - 1 avril 2021

CANDIDATURE À ENVOYER LE 16 AVRIL (16H) AU PLUS TARD

Recrutement MCF associé-e en conception sonore

29 mars 2021 - 16 avril 2021

GAMES FOR GOOD

« Amplifying voices » Game Jam

20 mars 2021 - 27 mars 2021

LES WEBINAIRES DE L'ALTERNANCE

Inscrivez-vous à notre 1er webinaire "informatique et numérique"

16 mars 2021

INGÉNIEUR- INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Recrutement EICnam

13 mars 2021

SOUTENANCES FINALES

Découvrez les 6 projets du master 2 Jeux et medias numériques

18 février 2021

A suivre en direct sur les réseaux sociaux.

PORTES OUVERTES GOBELINS

Informez-vous sur le Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experience (IDE)

29 janvier 2021 - 30 janvier 2021

JEU VIDÉO ET MEDIA INTERACTIF

Journée Portes Ouvertes à distance

16 janvier 2021

La Journée Portes Ouvertes du Cnam-Enjmin et de l'ensemble des écoles du Campus de l'image Magelis aura lieu le samedi 16 janvier 2021. En raison du contexte sanitaire, elle est organisée entièrement à distance.

DEUXIÈME SOUTENANCES

Découvrez les 6 nouveaux projets M2

15 janvier 2021

CAHIER DES CHARGES ET SUJET

Concours master Jeux vidéo et médias interactifs

15 janvier 2021 - 1 mars 2021

2E SESSION

Certificat de spécialisation son

11 janvier 2021 - 15 janvier 2021

Le Cnam-Enjmin propose chaque année une formation pour les professionnel-le-s du son : le certificat de spécialisation conception sonore pour les médias interactifs.

À DISTANCE

Internship Days

5 janvier 2021 - 8 janvier 2021

À DISTANCE

Enjmin Game Conference

14 décembre 2020 - 18 décembre 2020

1RE SESSION

Certificat de spécialisation son

14 décembre 2020 - 18 décembre 2020

LE RASSEMBLEMENT ANNUEL DE NOS DIPLÔMÉ-E-S

Enjminale

12 décembre 2020

PREMIÈRES SOUTENANCES

Découvrez les 6 nouveaux projets M2

13 novembre 2020

BIC FESTIVAL 2020

Cobble & Trouble remporte le prix « excellence in audio »

25 octobre 2020

CRÉATION INDÉPENDANTE DE JEUX VIDÉO

Grande finale de la Game Cup !

15 octobre 2020

Rendez-vous le 15 octobre pour la Grande finale de la Game Cup, première Coupe de France de création de jeux vidéo indépendants.

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

VOUS AVEZ JUSQU'AU 31 MARS POUR FAIRE VOTRE CHOIX !

Game Cup

1 mars 2020 - 31 mars 2020

MASTER PROMO 2017-2019

Remise de diplômes

21 février 2020

PARC DES EXPOSITIONS DE GRANDANGOULÈME

Retrouvez-nous au FOFE !

7 février 2020 - 8 février 2020

Retrouvez-nous sur le stand du Cnam-Enjmin, dans l'espace dédié aux écoles du Campus de l'image Magelis.

LA PLUS GRANDE GAME JAM INTERNATIONALE !

Global Game Jam

31 janvier 2020 - 2 février 2020

47E ÉDITION DU FESTIVAL D'ANGOULÊME

Le Cnam-Enjmin accueille le FIBD !

30 janvier 2020 - 2 février 2020

DEAD CELL'S SOUND DESIGN

Yoann Lulan - Music Producer & Sound Designer

19 décembre 2019

CONFERENCE NAME TBD

Sébastien Bénard - Game Developer at Motion Twin

19 décembre 2019

THE WORLD OF LIFE BEYOND, HARNESSING THE POWER OF PROCEDURAL GENERATION

Gaspard Delforge - Junior Technical Artist at Darewise Entertainment

19 décembre 2019

In this talk, I will go over how we used the power of procedural generation for the creation of the world of Life Beyond. I will also give some insights about the pros and cons of using that kind of workflow and hopefully help you determine whether or not it might be relevant for your project.

GAMES & UX: AN IMPOSSIBLE MIX?

Audrey Laurent-André - Associate UX Director at Ubisoft Montréal

19 décembre 2019

Most games are about throwing obstacles at players so they can have fun overcoming them. On the other side, UX is often described as removing obstacles to ensure users have a frictionless interaction with a product. But if you're removing all frictions from your game, wouldn't you remove what makes it a game in the first place? There lies the biggest misconception about UX: it's not about removing frictions, but unnecessary frictions.

LEAD DEVELOPER - TIPS & WALKTHROUGH

Benjamin Tran - Lead developer VR on Unreal Engine

18 décembre 2019

What is a Lead Developer and which differences there is with a developer ? We will explain it and some pieces of advice will be shared for the 4p.m collation.

WORKSHOP - KAKEGOE AND KOTODAMA IN GAME AUDIO

Vincent Diamante - Audio Director at thatgamecompany

18 décembre 2019

This workshop describes the concepts that Vincent found while working in genres and mechanics inspired by Japanese game design (fighting, CRPG) and how sound design and implementation can find a model in these ideas.

ART TEAMS IN BIG STUDIOS

Yan Shu - Senior VFX Artist at Gearbox Studio

18 décembre 2019

Yan will share his experience about how to work in different aspects and with members in art teams and in various projects from mobile titles to AAA titles.

SOUND DESIGN FOR AN AUDIENCE OF ONE

Vincent Diamante - Audio Director at thatgamecompany

18 décembre 2019

This conference will describe Vincent's tools and processes while working on music and sound design in order to enable, guide, and inspire game designers, especially during pre-production.

HOW PERSONALITY CAN HELP ANTICIPATE PLAYER PREFERENCES

Emmanuelle Marévéry - UX/CX & Audience Specialist at Asmodee

18 décembre 2019

Personality can impact player decisions. How can we measure it and use it to choose features and take design and art decisions ? We will see how a psychometric approach and data can help predict and anticipate player reactions.

WHERE? WHEN? HOW? THE NARRATIVE DESIGNER'S ROLE IN TEAM

Anthony Jauneaud - Freelance Writer, Narrative Designer & Localization Coordinator

17 décembre 2019

When do you hire a narrative designer? How do you work with them and how are they going to work with you? More importantly; WHAT the heck is a narrative designer?

GNOG : POST-MORTEM AND INDIE TIPS

Samuel Boucher - Creator and Artist on at KO OP

17 décembre 2019

Being part of a videogame co-op with a few friends and lots of creative freedom can be appealing and rewarding. But it also involves a lot of ups and downs and making an absurd amount of important decisions. In this talk i'll be covering the enriching and also difficult experience of shipping GNOG on almost all platforms and how, somehow, we survived the journey.

THINK LIKE A VFX ARTIST

Sarah Carmody - Senior FX artist at Blizzard Entertainment

17 décembre 2019

Go behind the scenes on the creative process for VFX on World of Warcraft and what it's like to be a professional VFX artist. We'll talk about how we developed our painterly style, how we maintain quality, and how we think up brand new magic. We'll also go in depth on what makes a good effect, how to improve your craft, and tips for excelling in a creative industry.

MODERN USER INTERFACE CHALLENGES

Christian Nasr - UI Programmer at Ivory Tower, a Ubisoft Studio

17 décembre 2019

Presenting some User Interface Challenges prevailing on modern platforms with UI design and programming techniques.

THE FAILURE PARADIGME - HOW TO PROPERLY FAIL YOUR PROJECT

Pierre Boulaton - Producer

17 décembre 2019

By taking the opposite side of conventional project management, the conference will focus on the question of the best way to fail your project in order to maximize its chances of success and minimize its investments in case of failure.

ÉVÈNEMENT CNAM-ENJMIN / INSTITUT G9+

Conférence "Demain, tous gamers ?"

16 décembre 2019

Au-delà d'effets de mode ou de génération, les jeux vidéo investissent notre vie. Les jeux vidéo se multiplient dans notre vie professionnelle (relation client, formation, management), les réseaux sociaux et notre quotidien (même les brosses à dent et les voitures!).

Q&A

Celia Hodent - Game UX Consultant

16 décembre 2019

During this Q&A Skype call, students will have the opportunity to ask questions to Celia Hodent about her work, game UX, and the videogame industry as a whole.

PASSEZ DU SON LINÉAIRE AU SON INTERACTIF !

Certificat de spécialisation conception sonore pour les médias interactifs

18 novembre 2019 - 20 décembre 2019

Vous êtes un-e spécialiste du son ! Passez du son linéaire au son interactif !

PLAY19

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

14 novembre 2019 - 17 novembre 2019

1RE SOUTENANCE DES M2

Soutenances de projets étudiants

8 novembre 2019

DU 29 AU 31 OCTOBRE - PARIS EXPO

Game Connection Europe

29 octobre 2019 - 31 octobre 2019

ATELIER CNAM-ENJMIN / ÉESI

Workshop Art&Games

7 octobre 2019 - 13 octobre 2019

LE CNAM - UNIVERSITÉ DE POITIERS - CNRS - ÉESI

Accord-cadre de coopération de recherche "création, images et interactions numériques"

24 septembre 2019

ACCUEIL DE 4 ÉTUDIANT·E·S ÉTRANGER·ÈRE·S

Le master du Cnam-Enjmin, un master international !

9 septembre 2019

FESTIVAL CORÉEN BUSAN INDIE CONNECT 2019 (BIC FESTIVAL)

Prix « excellence in art » pour Aurore !

5 septembre 2019 - 8 septembre 2019

DERNIÈRE SESSION DE RECRUTEMENT LE 29 AOÛT

Devenez ingénieur·e en médias numériques

29 août 2019

Formez-vous aux métiers de la simulation et de l'interaction numérique !

DERNIÈRE SESSION DE RECRUTEMENT LE 6 JUILLET

Devenez ingénieur-e en médias numériques

6 juillet 2019

THE ROOKIES 2019

Don't Look sélectionné parmi 3 500 participants !

2 juillet 2019

MASTER JMIN - RENTRÉE 2019

Admissibles aux oraux

1 juillet 2019 - 3 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

PARTENARIAT AVEC LE COLOGNE GAME LAB

Rencontres franco-allemandes des formations supérieures artistiques

27 juin 2019 - 28 juin 2019

CAP SUD OUEST

Le Cnam-Enjmin dans l'émission hebdo de France 3

31 mars 2019

FACIAL ANIMATION AND REAL-TIME PRODUCTION

CAULKIN Steven Dr

20 décembre 2018

This lecture will discuss the technology and production pipelines used to create performance-driven facial animation and the potential for real-time techniques to transform the way digital characters are animated. Cubic Motion's technology is used to produce animation for a number of AAA games, such as Spider-Man, God of War and Hellblade: Senua's Sacrifice. This allows artists to use Computer Vision and Machine Learning to create high quality facial animation from performance data. Recent devel

STREAMING IN STYLE

EVERS Katleen CEO

20 décembre 2018

Power to the Developers! New tools are today available to make the spectators interactive during the Streaming Session in real time. Bringing awareness of the importance of Streaming and doing it in style, why now, how, and on what levels? par EVERS Katleen

A LIFE OF A BOKEH

ABADIE Guillaume Graphic Programmer

20 décembre 2018

Lens of a physical camera have a depth of field phenomena that has an importance in cinematography to bring focus on desired subject of a frame. The challenge of real-time depth of field is to output the highest bokeh quality while remaining fast. par ABADIE Guillaume

OUT OF SCHOOL AND DIVING INTO PRODUCTION

RIZZO François et GIAFFERI Bastien Game designer at Digixart

20 décembre 2018

Memories Retold is the first game we worked on right after school. We'll share a few technical tips on to how to work as a (mostly) junior team for one year and half with a famous English animation studio for a Japanese publisher to ship a game on 3 platforms, just in time for the world war one commemoration. par RIZZO François

THE LEVEL DESIGN OF 'GOD OF WAR'

DAVIS Rob Lead Level Designer

19 décembre 2018

God of War is a massive project with a huge development schedule and many complex pieces. However, behind all of this is a core set of design rules that can be applied to designs of all shapes and sizes. Step through the level design of Thalmur's Frozen Corpse and explore the core design techniques that are used in God of War's pacing, layouts and puzzles. par DAVIS Rob

ACCIDENTALLY BECOMING AN ART DIRECTOR

Tim KAMINSKY, directeur artistique chez Wonderstorm

19 décembre 2018

General information about the workshop
Title of workshop: Using Iteration with 2D and 3D art for Concept Art
Abstract of the workshop: Learn to build concepts using a combination of 2d and 3d to boost the effectiveness and benefit the team in the end. Starting with a base 2d sketch we will jump back and forth from 2d to 3d to help push the concept further. par Tim KAMINSKI

DESIGNING, WRITING AND PLAYTESTING SOCIAL IMPACT GAMES

MALER Elizabeth CEO

19 décembre 2018

In this talk, Elizabeth presents her innovative ways of designing, writing and playtesting social impact games, and gives advice on how to ensure their impact. She also discusses our responsibility as artists to think about the messages we propagate with our games and how to ensure the best possible representation of the people we want to talk about. par MALER Elizabeth

STAND OUT IN THE INDIE CROWD: DESIGNING FURI

LEPRINCE Audrey President and executive producer

19 décembre 2018

: I will share our experience designing Furi, our boss fight game: designing with an edge, the "III vs AAA" design philosophy, the strategy of making a niche game, the sometimes difficult design choices, and how lucky we were when the stars all aligned. par LEPRINCE Audrey

THE MAKING OF AAA GAMES CINEMATICS

David HUBERT Directeur animation et cinématiques studio

19 décembre 2018

Story-driven games rely quite heavily on cinematics to help support the narrative, and Shadow of the Tomb Raider is no exception to this rule. In this talk, David Hubert, Animation and Cinematics Director at Eidos-Montréal, will give you insight into the steps his team has taken to create cutting-edge, immersive and emotional cinematics. par David HUBERT

RAISING A METROPOLIS

ANTONOV Viktor Visual Director

19 décembre 2018

Viktor Antonov will give a presentation about the process of creating compelling fictional worlds for videogames and film. The talk will trace the history of real and fictional urbanism. It will cover design and architectural principles used during a projects' preproduction. VA will use describe the creative process behind some of his best known projects to illustrate the vision and methods of world-building.par ANTONOV Viktor

CREATING A POST-BREXIT DYSTOPIA IN NOT TONIGHT.

Tim CONSTANT Founder / Creative Director

18 décembre 2018

In the game Not Tonight we created a post-brexit 2D dystopian vision of Britain. This lecture looks at the development of Not Tonight from the background and influences of the team to post-launch hindsight; What worked worked well? can games with a political message sell? and what resonated emotionally with the players?par Tim CONSTANT

WE DON'T UNDERSTAND THE COMPUTER AS A MEDIUM OF EXPRESSION

CRAWFORD Chris

18 décembre 2018

While we have achieved grand things using the computer as a tool for creating expressions in traditional fields such as graphics, animation, cinema, music, and literature, we have spectacularly failed to utilize the computer itself as a medium of expression. The solution to this problem is to stop perceiving reality as a collection of objects and start perceiving it as a system of processes.par CRAWFORD Chris

THE POWER OF REAL-TIME COLLABORATIVE FILMMAKING AND WORKSHOP : CREATE A SHORT MOVIE WITH OTHERS IN REAL-TIME AND WATCH IT LIVE ON YOUR PHONE !

Jean-Colas PRUNIER Founder and Product Architect of PocketStudio

18 décembre 2018

General information about the lectureTitle of lecture: The power of real-time collaborative filmmakingAbstract of the lecture: PocketStudio is designed to allow filmmakers to easily create, play, and stream 3D animation sequences in real time using real-time collaborative editing, a unified workflow, and other real-time technologies, such as augmented reality. In this lecture, we will give a live demo of PocketStudio and speak about the benefits of this technology.

EMBODIMENT IN VR FOR ENTERTAINMENT

CLAVIER Maud Business Developer

18 décembre 2018

What is embodiment? What are the different techniques to embody a fictional character? After those general reflections, we will present the project Sing Inside by Clap & Zap Production, a VR game in which we can embody our idol on stage.par CLAVIER Maud

PERSISTENT OPEN-WORLD PRODUCTION CHALLENGES

BOWMAN David Vice President of Product Darewise Entertainment

18 décembre 2018

Learn about the challenges of helping build a start-up company, working with new technologies, grand ambitions, new multinational employees, all in Paris. This is intended for a student audience, to understand what you may face when starting your own company, or joining a start-up. par BOWMAN David

PROMO 2016-2018

Cérémonie remise de diplômes

17 décembre 2018

La cérémonie de remise de diplômes de la promo aura lieu le lundi 17 décembre 2018 après-midi.

VAF 2018

24 septembre 2018 - 25 septembre 2018

Stéphane NATKIN, directeur du Cnam-Enjmin, sera l'invité d'honneur du Viborg Animations Festival qui se déroulera du 24 au 30 septembre au Danemark...

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

Mooc - Introduction aux technologies des medias interactifs

Les innovations des médias numériques se succèdent à un rythme effréné. Le cours propose de faire un tour d'horizon et des principes sous-jacents, parfois plus anciens qu'il n'y paraît. Basé sur les enseignements du Cnam et de l'Enjmin (BAC+3 à master spécialisé), ce cours s'organise autour de six mots-clés : numérisation, interaction, synthèse, augmentation, lire et jouer. Dans ces six parties de durées égales, nous alternerons les aspects théoriques et la pratique, avec des aperçus historiques

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.