le cnam
Enjmin

École nationale du jeu et des médiasinteractifs numériques

ANNIVERSAIRE À ANGOULÊME (2/2)

Les 20 ans du Cnam-Enjmin : créations des élèves et appréciation des professionnels

Un anniversaire (et une fin d'année académique) qui a permis aux élèves des différents cursus de montrer leur savoir-faire à travers la création et la présentation de jeux vidéo immersifs… et souvent aussi passionnants que prégnants ! Les professionnels du secteur sont venus en nombre pour tester ces nouveautés. Des pros toujours aussi convaincus par la qualité des enseignements du Cnam-Enjmin, et donc par ses étudiants, futurs talents du secteur.

Entrons dans le vif du sujet en découvrant 3 jeux conçus par nos créateurs.

DES ÉLÈVES ET DES JEUX

Antoine
Master Jeux et médias interactifs numériques – 1re année,
Jeu Abel
En collaboration avec Zoé, Yann, Taslim, Louis et le second Yann

CONTEXTE

Répartis en 11 équipes de 5 à 6 étudiants, les élèves du M1 auront eu 4 mois pour créer et scénographier des expériences interactives originales. Chacune des équipes était composée des 6 parcours du master, représentant les 6 métiers que l'on retrouve au sein d'un studio de jeu vidéo :

la conception visuelle (l'artistique) ;
la conception sonore (le son, la musique, le bruitage) ;
l'ergonomie (la facilité à jouer et à comprendre) ;
le game design (l'histoire du jeu, les niveaux, etc.) ;
la programmation (le code informatique) ;
le management de projet (coordination de l'ensemble).

PITCH DU JEU

Carl, désorienté par un appel à l'interphone, prend précipitamment l'ascenseur. En sortant, il réalise qu'il n'est pas là où il devrait être. Face à lui se trouve un espace à la fois familier et étrange. Un jeu narratif et contemplatif qui vise à transmettre au joueur le malaise grandissant de Carl en menant une enquête sur le passé du personnage.

QUESTION À ANTOINE

Comment as-tu élaboré le jeu Abel avec ton équipe ?

LE MASTER JEUX ET MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES, C'EST QUOI?

Cursus universitaire en deux ans destiné à former des artistes, des concepteurs et des chercheurs de haut niveau dans les domaines des jeux et médias interactifs numériques. Admission à bac+3. **Voir le descriptif du diplôme.**

Anouk,
Apprentie ingénieure Informatique et multimédia – 1re année,
Jeu ErGoNoMik
En collaboration avec Tom et Nicolas

CONTEXTE

C'est dans le cadre d'un cours d'introduction aux médias interactifs numériques qu'ErGoNoMiK est né. Quoi de mieux que détourner une à une les règles de l'ergonomie pour en prouver sa compréhension? Le jeu a ensuite longuement évolué en dehors du cours pour devenir ce qu'il est aujourd'hui.

PITCH DU JEU

Le Royaume d'ErGoNoMiK est en panique : les étoiles ont disparu ! Le roi des rats vous missionne pour les retrouver dans un jeu de puzzles narratifs jouant avec les règles de l'ergonomie. Pourrez-vous venir à bout des différents niveaux et rendre leur lumière aux rats ?

QUESTION À ANOUK

Que fais-tu dans ton entreprise d'accueil (studio de jeu vidéo) dans le cadre de ton diplôme d'ingénieure ?

LE DIPLOME D'INGÉNIEUR INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA, C'EST QUOI?

Cursus en apprentissage en deux ans destiné à maîtriser les technologies du jeu vidéo et les systèmes interactifs : réalité virtuelle, réalité augmentée, technologies immersives et conception 3D. Admission à bac+2. **Voir le descriptif du diplôme.**

Camille (entouré de Sébastien et Yann-Minh),
Licence Informatique jeux vidéo – 1re année,
Jeu Pob-Bop
En collaboration avec Sébastien et Yann-Minh

CONTEXTE

Le défi de la L1 consiste à créer, en équipes de 3-4, un jeu en 3D, caméra en vue subjective, avec du jet d'objet, en utilisant Unity 3D.

PITCH DU JEU

Un jeu de tir : on ramasse des balles et on les lance sur des équipes adverses. Attention aux bobos !

QUESTION À CAMILLE

Comment avez-vous créé tous les trois ce jeu à distance ?

LA LICENCE INFORMATIQUE JEUX VIDÉO, C'EST QUOI ?

Cursus en apprentissage en trois ans destiné à acquérir les compétences d'un programmeur dans les industries culturelles et créatives (studio de jeu vidéo, multimédia, département technologies immersives d'une grande entreprise). Admission à bac. **Voir le descriptif du diplôme.**

DES JEUX ET DES PROS

Cet anniversaire des 20 ans et la fin de l'année universitaire ont été l'occasion pour les professionnels du secteur du jeu vidéo de visiter les stands des élèves, de s'informer sur leurs réalisations et de tester leurs jeux.

Trois d’entre eux ont tenu à rendre compte à notre micro de leurs impressions sur le Cnam-Enjmin, ses élèves, leurs jeux, leur apport au monde du numérique en plein essor.

Oskar Guilbert, président-fondateur du studio Dontnod Entertainment, qui partage son sentiment sur les jeux qu’il a pu tester.
Vincent Percevault, président-fondateur de G4F Group, spécialiste de la bande son des jeux vidéo, nous parle de son ressenti sur la place du Cnam-Enjmin dans l’écosystème angoumoisin.
Sirine Bellahcène, chargée des relations écoles chez Ubisoft, créateur, éditeur et distributeur de jeux vidéo, nous explique pourquoi Ubisoft recrute des diplômés du Cnam-Enjmin.



20 juillet 2022
25 juillet 2022

Voir le premier épisode : **Le Cnam-Enjmin a 20 ans !**

Voir le site du Cnam Enjmin