

le cnam

Enjmin

École nationale du jeu et des médias interactifs
numériques

Enjmin Game Conferences

```
/**/ .home-container { font-size: 0; } .home-chapeau { font-size: 14px; line-height: 22px; } .home-banner { display: block; width: 100%; margin: 30px 0; } .home-banner img { width: 100%; max-width: 100%!important; } .home-description { display: inline-block; vertical-align: top; font-size: 16px; line-height: 22px; width: calc(65% - 40px); margin-right: 40px; } .home-description p { margin: 0 0 10px 0; } .home-info { width: 35%; display: inline-block; vertical-align: top; box-sizing: border-box; background: #c1002a; font-size: 16px; color: #fff; } .home-info__content { padding: 10px 25px 20px 25px; } .home-info img { width: 100%; max-width: 100%!important; margin-bottom: 15px!important; } .home-info div { margin-bottom: 15px; } .home-program { position: relative; margin-top: 30px; padding: 30px 40px 40px 40px; box-sizing: border-box; font-size: 16px; line-height: 22px; background: #ecec; } .home-program__title { color: #c1002a; } @media screen and (max-width: 940px) { .home-description { display: block; width: 100%; } .home-info { display: block; width: 300px; margin: 30px auto 0 auto; } } .egc-btn { display: inline-block; border-radius: 5px; min-width: 140px; padding: 8px 10px; font-size: 16px; font-weight: bold; text-align: center; background: rgb(255, 255, 255); margin-top: 10px; color: #c1002a; text-decoration: none; } .egc-btn--red { background: #c1002a; color: #fff!important; } /**/
```

Les Enjmin Game Conferences (EGC), un événement annuel rassemblant professionnel-le-s du jeu vidéo et étudiant-e-s !

Nos étudiant-e-s organisent et participent à un cycle de conférences et de workshops avec des acteur-ric-e-s clés de l'industrie du jeu vidéo.



Créés en 2006, les **Ateliers du Jeu Vidéo (AJV)** sont devenus les **Enjmin Game Conferences (EGC)** en 2019. Depuis 2019, ce sont les étudiant-e-s eux-mêmes qui organisent l'évènement.

Les Enjmin Game Conferences permettent aux professionnel-le-s de partager leur expérience et aux étudiant-e-s de s'enrichir de leurs conseils.

L'objectif est de créer des moments privilégiés d'échange avec des professionnel-le-s du jeu vidéo français et international.

Les intervenant-e-s traitent non seulement de questions techniques et créatives précises mais évoquent également leurs parcours respectifs, leurs visions du métier et engagent une réflexion sur les enjeux et les évolutions du secteur.



Lieu : En distanciel

Dates : 16-18 février 2022

Accès : Sur invitation

[En savoir plus](#)

Programmation 2022

Du mercredi 16 au vendredi 18 février, plus d'une quinzaine de conférences et d'ateliers réalisés par des professionnel-le-s de l'industrie.

Les thèmes sont variés (game art, sound design, game design...) et les sujets abordés touchent directement les étudiant-e-s de l'école.

Le programme est actuellement en cours de création.

[Consulter](#)