Revue de presse Cnam-Enjmin 2006-2025

Mise à jour du 15/04/2025

Studyrama le 25 mars 2025

Jeu vidéo : des formations et des métiers pour tous les profils !

Pour compléter votre formation, vous pouvez opter pour une école spécialisée dans ce secteur. Parmi elles, figure incontestablement l'École nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin) qui propose deux formations de haut niveau : un Master Jeu et médias interactifs numériques, avec plusieurs spécialités comme le game design, la conception visuelle ou encore la programmation, et un Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences, en partenariat avec les Gobelins-l'École de l'image.

Monde des grandes écoles et universités e Monde du 19 février 2025

Des campus aux studios, Angoulême, capitale de l'animation
« Le campus peut aussi compter sur d'autres ressources. Dans un bâtiment érigé sur une ancienne usine de papier à cigarettes Le Nil, l'école nationale du jeu vidéo est elle aussi très sollicitée. Son master attire environ 450 candidats chaque année pour 60 places. « D'autres existent, mais aucun ne combine autant de spécialités, souligne Axel Buendia, le directeur de l'école. Et puis, cela ne coûte que 250 euros par an. » Un programme d'incubation a par ailleurs été lancé avec la technopole Eureka tech. Depuis 2014, neuf studios de jeux vidéo y ont été développés. Pour l'heure, et c'est de bon augure, un seul a disparu. »

Le Monde – Supplément Campus le 23 janvier 2025

« La France reste un acteur majeur du jeu vidéo » – L'interview d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin
« Directeur du Cnam-Enjmin, Axel Buendia pilote l'unique formation publique dans le domaine du jeu vidéo en France. Face à une industrie en constante mutation, **il revient sur les enjeux de la formation, l'évolution des cursus et la nécessité de diversifier les profils pour mieux répondre aux défis du secteur.** »

NRJ le 25 novembre 2025

Interview de Soraya OULALDJ, responsable communication du musée des Arts et Métiers sur la soirée mapping vidéo, un projet spectaculaire des étudiantes et des étudiants du Mastère Spécialisé IDE « Designer d'expériences immersives, interactives et ludiques » du Cnam-Enjmin et GOBELINS Paris, qui ont imaginé un mapping vidéo interactif unique sur le parvis du musée.

Charente Libre du 11 juillet 2024

600 Charentais se font tirer le portrait par Yann ARTHUS-BERTRAND à Angoulême
La photo avec l'équipe du Cnam-Enjmin illustre l'article :

France Bleu La Rochelle du 11 juillet 2024

Yann ARTHUS-BERTRAND photographie les Charentais

Reportage à l'occasion de la prise de vue de l'équipe administrative et d'étudiantes · étudiants du Cnam-Enjmin pour représenter le jeu vidéo dans le cadre du projet de Yann ARTHUS-BERTRAND Les Français et Ceux qui vivent en France, un projet photographique et démographique en collaboration avec Hervé LE BAS.

Interview de Stéphanie BOCQUILLON BREL, responsable communication

CNC le 21 juin 2024

Interview de Catherine ROLLAND, responsable des projets étudiants du master du Cnam-Enjmin et cheffe de projet du Gamelab de la chaire science et jeu vidéo de l'École polytechnique, dans le cadre d'un article disponible sur le site du CNC intitulé Le Cnam-Enjmin, l'école publique dédiée au jeu vidéo.

Échappées Belles du 18 mai 2024

Émission Échappées Belles diffusée en prime time sur France 5 le samedi 18 mai « **Les Charentes en van** » : Les Charentes en van - Documentaire en replay (france.tv)

La ville d'Angoulême y est représentée par ses murs peints (53'38) et son école de jeu vidéo, le Cnam-Enjmin (56'50-58'27) !

Le Parisien du 17 mai 2024

Interview d'Axel BUENDIA ? directeur du Cnam-Enjmin dans le cadre du long article intitulé « Minecraft », histoire d'une ascension

Les Echos du 6 mars 2024

https://www.lesechos.fr/idees-debats/cercle/opinion-jeu-video-un-veritable-enjeu-de-souverainete-francaise-2080115

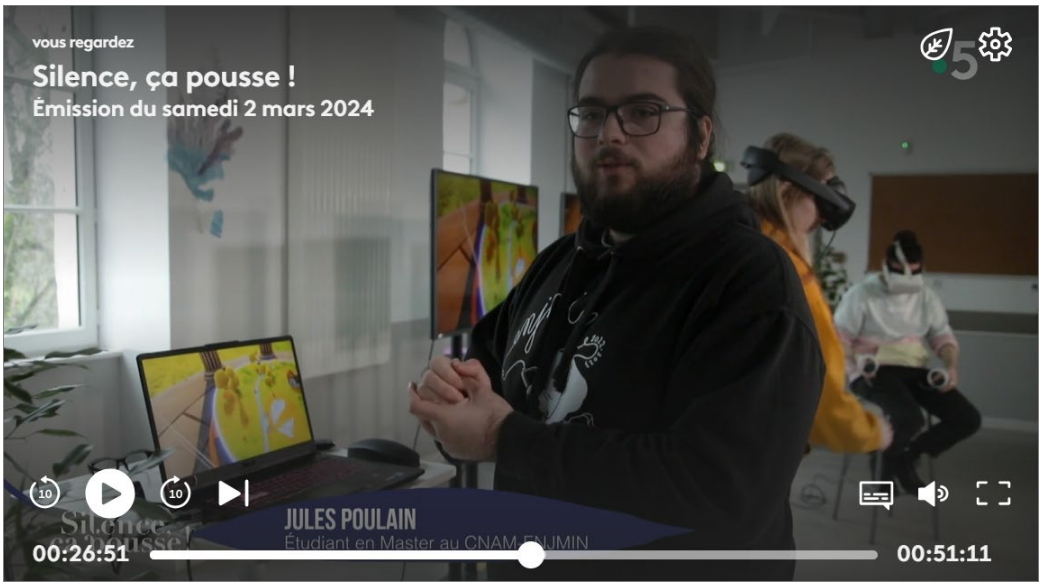
Jeu vidéo : un véritable enjeu de souveraineté française

Le succès de la France réside dans son savoir-faire, ses écoles (CNAM-Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, etc.), sa longue tradition d'exception culturelle mais aussi dans les mécanismes fiscaux incitatifs et les aides publiques qui permettent d'attirer et de retenir les talents.

Silence ça pousse du 2 mars 2024

https://www.france.tv/france-5/silence-ca-pousse/5727426-emission-du-samedi-2-mars-2024.html

Reportage « Les jeux vidéo se mettent au vert » avec 4 minutes dédiées au Cnam-Enjmin, la mise en lumière des jeux étudiants et les interviews de Catherine ROLLAND, responsable projets du master, Jules POULAIN, étudiant en master, et Jean NICOLAS du studio incubé Seed by Seed.



20minutes.fr du 6 février 2024

https://www.20minutes.fr/economie/4074441-20240206-jeux-video-trois-metiers-avenir-etudes-parvenir#mbrs-comments-container

Jeux vidéo : Trois métiers d'avenir et les études pour y parvenir

Programmeur
[…] Il est tout à fait possible de vous lancer avec un BTS Services informatiques aux organisations ou un DUT en informatique, mais mieux vaut pousser votre formation avec une licence pro, voire un bac +5 avec une école d'ingénieur ou **une école spécialisée dans le jeu vidéo. Celles-ci sont pour la plupart privées, à l'exception de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du conservatoire national des arts et métiers (Cnam-Enjmin).**

Télérama du 6 décembre 2023

Dossier sur « Les métiers et les écoles des jeux vidéo »

À part **la convoitée Enjmin** il existe peu d'écoles publiques, mais les privées, bien qu'onéreuses, restent très prisées.

Si **l'Enjmin est ancienne et plébiscitée**, elle demeure une des rares filières publiques dans un océan d'écoles privées souvent onéreuses, mais dont certaines ont néanmoins largement fait leurs preuves.

Lefigaro.fr du 8 octobre 2023

«Ce jeu nous fait passer un cap» : dans les coulisses d'Ubisoft Bordeaux, créateur d'Assassin's Creed Mirage (lefigaro.fr)

Bordeaux abrite aussi des écoles renommées d'arts et d'ingénieurs, et est proche de **l'Enjmin d'Angoulême, une des écoles de jeu vidéo les plus côtés du pays.**

Podcast Quid du Cnam du 30 juin 2023

Quid de l'intelligence artificielle ? | Le blog | Cnam

Dans cet épisode, Pauline tend son micro à Axel BUENDIA, professeur au Cnam, titulaire de la Chaire Médias interactifs numériques et directeur du Cnam-Enjmin, pour une discussion autour d'un sujet qui occupe (et préoccupe) les esprits : l'intelligence artificielle. Cet épisode changera peut-être votre perception de l'intelligence artificielle, de sa nature, de son fonctionnement et de ses enjeux.

L'Eclaireur Fnac.com du 23 juin 2023

Jeux vidéo, anime... Comment Angoulême est devenu la Silicon Valley française (fnac.com)

La création d'un grand campus de l'image avec des acteurs publics et privés

Deux décennies plus tard, le résultat est plus qu'encourageant. L'offre scolaire s'est enrichie d'écoles comme l'EMCA (dans les métiers du cinéma), l'EESI (dans ceux de l'image), **l'ENJMIN (une école publique de jeu vidéo mondialement reconnue)** ou encore de partenariats solides avec l'Université de Poitiers pour créer une filière scientifique d'étude du neuvième art. Des productions prestigieuses sont désormais régulièrement réalisées dans des studios implantés en ville : de Kirikou à Astérix en passant par Klaus, le made in Angoulême impose sa marque. Les jeux vidéo des élèves de l'école nationale du jeu et des médias interactifs ont été testés par des professionnels ce jeudi. Certains ont tapé dans l'œil des recruteurs.

Charente Libre du 23 juin 2023

Les jeux vidéo des étudiants d'Angoulême testés par des pros - Charente Libre.fr

La directrice artistique Anna Bressand - au milieu - fait partie des jurés du Playtest organisé hier.

Les jeux vidéo des élèves de l'école nationale du jeu et des médias interactifs ont été testés par des professionnels ce jeudi. Certains ont tapé dans l'œil des recruteurs.

Chacun des 13 projets est scruté avec attention par les professionnels présents, dont **Romain De Waubert, co-fondateur du studio de développement Amplitude Studios**. Présent à la journée de tests, l'ancien d'Ubisoft - mastodonte de l'industrie - se balade parmi les stands, écoute, observe. '' **Tout ce que j'ai vu est assez génial** et c'est compliqué, parce qu'on ne pourra pas recruter tout le monde, glisse -t-il, rieur. Les liens entre l'école et Amplitude sont étroits, je commence à faire du repérage pour les stages de l'année prochaine. »

Le taux d'insertion des étudiants du Cnam-Enjmin - toutes filières confondues - oscille entre 92 et 95% selon les chiffres fournis par l'école. Un réservoir de talents prisé par les recruteurs, dans un secteur où la concurrence est rude.

'' L'industrie du jeu vidéo est exigeante et revêt un enjeu de compétitivité auquel ils vont devoir se confronter, confie **Raphael Coulhon, conseiller en charge de l'enseignement supérieur et de l'innovation au cabinet du Ministère de la culture**. Ces étudiants, une fois formés, pourront aider l'industrie française à se développer. »

Les Echos Start – article en ligne le 6 juin / article publié dans Les Echos du 12 juin 2023

« Maman, je veux faire une école de jeux vidéo » | Les Echos Start

Les élèves de l'Enjmin en pleine action. Cette école du CNAM à Angoulême vient de fêter ses 20 ans. Elle a été créée sur le modèle de la Fémis, prestigieuse école de cinéma. (Joseph LE GALL - ENJMIN)

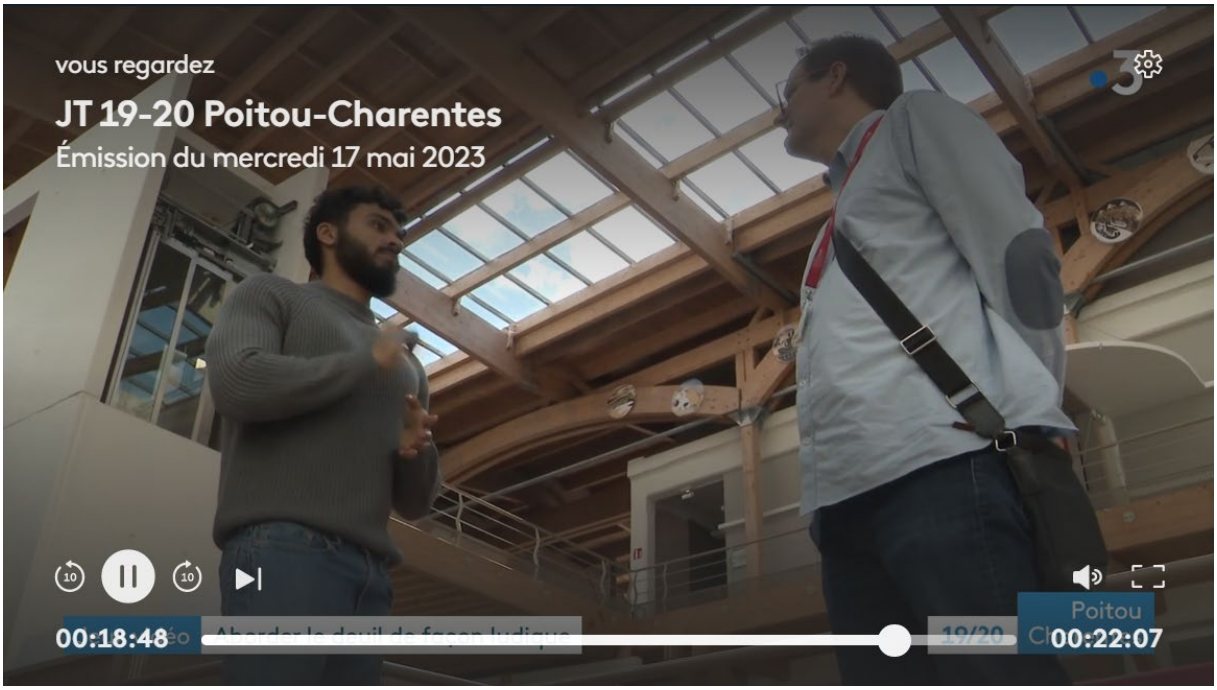
La « Fémis du jeu vidéo »

Parmi les formations du secteur figure un établissement à la fois reconnu et public : l'Enjmin, école du CNAM à Angoulême, qui vient de fêter ses 20 ans. « L'idée était de former des gens sur le modèle de la Fémis [prestigieuse école de cinéma, NDLR]. Nous proposons un master avec six parcours : game design, conception visuelle, sonore, ergonomie, programmation et gestion de projet. Le tout avec de toutes petites cohortes, seulement 54 étudiants », détaille Axel Buendia, son directeur. De quoi en faire un cursus évidemment sélectif.

C'est justement celui choisi par Louis Le Gacq. Diplômé de Kedge en 2017, il a d'abord été commercial pour Orange : « Je vendais des téléphones et du cloud aux entreprises, cela se passait bien, mais je ne m'épanouissais pas. J'ai eu envie de suivre ma passion. » Bingo, il est pris. Et se régale durant son master. « Les études commencent par un socle commun qui permet de découvrir les contraintes et objectifs de chaque métier. Je me suis spécialisé dans la gestion de projet. » Louis sort en 2020 avec un CDD chez Ubisoft à Annecy. Il travaille aujourd'hui pour Asobo Studio à Bordeaux, sur Flight Simulator : « Mon métier est de faire en sorte que l'on délivre le contenu demandé dans les temps, au niveau de qualité attendu, tout en respectant le budget de l'éditeur. »

France 3 Poitou-Charentes – 17 mai 2023

JT 19-20 Poitou-Charentes - Émission du mercredi 17 mai 2023 | France tv
(2 minutes à partir de 17’15’’)



Reportage dédié à un jeu vidéo sur le thème du deuil, Bloom out of the Snow (qui devrait être disponible sur console et PC en 2025), de Bloomin’ Studio, lauréat de la Game Cup #3 et actuellement incubé au sein du Cnam-Enjmin.
Une façon originale d’aborder ce sujet délicat auprès des plus jeunes.

Interview de Valentin LOPEZ, un des membres de l’équipe de Bloomin’ Studio, constituée de 3 diplômées · diplômés du Mastère Spécialisé Interactive Digital Expérience, un diplôme du Cnam-Enjmin en partenariat avec GOBELINS : « On s’appuie sur des travaux de scientifiques, de psychiatres pour ne pas raconter n’importe quoi mais ça reste une expérience ludique qui est sensée être divertissante. On est dans le divertissement clairement ! ».

Interview d’Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin : « Les marchés pour des jeux un peu niche ne sont pas forcément faciles. Des financeurs traditionnels ne vont pas financer ce genre de projets, ce n’est pas facile pour eux de sortir leur jeu. Nous, **en tant qu’école publique, c’est une de nos missions d’essayer de faire sortir des jeux qui sortent un peu de l’ordinaire et qui ont quelque chose à apporter à notre société.** »

CNC – 23 mars 2023

[Pourquoi les jeux vidéo français sont-ils si attractifs dans le monde ? | CNC]

Des structures avantageuses

C'est là la spécificité française, selon Anne Dévouassoux, présidente du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), expliquait ainsi début mars que les talents du jeu vidéo issus du tissu formatif national sont très recherchés à l'étranger. « Les raisons d'une telle notoriété : une créativité sans limite, des écoles reconnues (Enjmin - Cnam, Rubika, 3IS, Isart digital, Les Gobelins – ndlr) qui encouragent l'expression des personnalités, des points de vue à défendre », développait-elle.

HEC Stories – Décembre 2022

[Les technologies Blockchain n'ont pas encore percé dans le jeu vidéo - HEC Stories]

À l'origine de nombreuses innovations telles que les monnaies numériques, la vente d'objets virtuels ou encore les mondes virtuels, le jeu vidéo s'imprègne prudemment des technologies du web3… Au fond, en a-t-il besoin ? Axel Buendia à la tête du Cnam-Enjmin, École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, et Stéphanie Bocquillon (H.99), responsable communication du Cnam-Enjmin, répondent à HEC Stories.

letudiant.fr – 18 novembre 2022

Jeux vidéo : des métiers aussi pour les filles - L'Etudiant (letudiant.fr)

« Jeux vidéo : des métiers aussi pour les filles »

L'éducation genrée, dès l'enfance, est aussi pointée du doigt. "Que ce soit à la maison ou à l'école, les filles sont encore très peu sensibilisées aux jeux vidéo ", explique Pauline Gomy, responsable de la licence informatique parcours jeux vidéo du Cnam-Enjmin, l'école publique du jeu vidéo à Angoulême (16).

Marion Saouter, diplômée du master jeux et médias interactifs numériques de l'Enjmin en 2021, a fait le choix de s'orienter vers la programmation. " Il faut passer outre les réflexions qui disent que ce métier n'est pas fait pour les filles : c'est faux, tout le monde peut faire de la programmation ", insiste la jeune femme qui travaille aujourd'hui chez Kalank, un petit studio de développement qui emploie une quinzaine de personnes.

AFP – 4 novembre 2022

« Derrière le géant Ubisoft, le jeu vidéo "made in France" veut rayonner »

Des développeurs en passant par les scénaristes ou les animateurs 3D, ces compétences sont enseignées dans plusieurs **écoles françaises spécialisées et renommées**, comme Les Gobelins (Paris), Rubika (Valenciennes) ou l'Enjmin (Angoulême), une école partenaire de Polytechnique.

Letudiant.fr – 3 novembre 2022

Comment travailler dans les jeux vidéo après une école d'ingénieurs ? - L'Etudiant (letudiant.fr)

« Comment travailler dans les jeux vidéo après une école d'ingénieurs ? »

Des parcours ingénieurs spécialisés en jeux vidéo
Parmi ces écoles, le Cnam-Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), implantée à Angoulême (16), propose une formation sur trois ans accréditée par la CTI (Commission des titres d'ingénieurs). Elle forme des ingénieurs en technologies du jeu vidéo et systèmes interactifs.
L'école propose aux étudiants de l'alternance, un dispositif qui présente de nombreux avantages. "Cette formation apporte trois ans d'expérience. Et 90% des entreprises proposent d'embaucher le jeune après le stage d'apprentissage", affirme Paul Bartholmey, responsable de la formation.
Parmi la quinzaine d'élèves admis, la moitié effectuent leur apprentissage dans un studio d'animation à Angoulême et l'autre moitié dans le milieu industriel.

[…]

Une insertion professionnelle garantie
Puisque le secteur est en plein essor, les ingénieurs diplômés trouvent un emploi très rapidement dans le domaine. "Un jeune qui sort de notre formation est tout à fait apte à bosser dans un studio.

On a besoin de gens qui gèrent les techniciens, qui savent faire de la gestion de projet, qui ont une vision d'ensemble et qui sont capables d'innover", assure Paul Bartholmey.

Les Echos – 2 novembre 2022

Jeux vidéo : l'âge d'or des studios français | Les Echos

« Jeux vidéo : l'âge d'or des studios français »

A l'autre bout du spectre, la France est aussi reconnue pour la qualité de ses développeurs-créateurs formés dans des établissements comme Isart, Rubika, Cnam-Enjmin ou encore Gobelins.

Jeuxvideo.com – 1er novembre 2022

10 jeux vidéo étudiants qui font mieux que les pros ! - jeuxvideo.com

Les développeurs de demain ont du talent. Pas besoin d'être diplômé pour faire de grands jeux. Entre les prototypes qui ont donné des jeux plébiscités et ceux qui ont le potentiel de véritables pépites indépendantes, voici **10 projets étudiants impressionnants**.

La France n'est pas en reste niveau jeu étudiant. **Pour saluer la future génération de développeurs français, la cérémonie des Pégases a d'ailleurs choisi, dès sa première édition, de récompenser le meilleur jeu étudiant de l'année. Et le tout premier titre à avoir reçu ce titre n'est autre que Don't Look, développé par les étudiants du Cnam-Enjmin.** Il s'agit d'un jeu d'horreur utilisant une technologie particulière : l'eye tracking. Impossible de détourner le regard pour éviter les frayeurs puisque c'est lui qui vous permet de contrôler votre lampe-torche et donc avancer dans la pénombre. Un principe ingénieux et original qui colle parfaitement bien au genre de l'épouvante.

Studyrama – 12 octobre 2022

Zoom sur les formations en jeux vidéo (studyrama.com)

Des pôles de formation de renommée mondiale
Parmi les meilleures écoles, figure incontestablement l'Enjmin. Installée à Angoulême, l'École nationale du jeu et des médias interactifs propose deux formations de haut niveau. Tout d'abord, accessible à bac +3, un master en deux ans Jeu et médias interactifs numériques, avec plusieurs spécialités comme le game design, la conception visuelle ou encore la programmation.

Ensuite, le mastère spécialisé Interactive Digital Experiences, proposé en partenariat avec un autre grand nom du jeu vidéo, les Gobelins-l'École de l'image.

JT 19-20 France 3 Nouvelle-Aquitaine

« En France, la filière des jeux vidéo pèse plus de 6 milliards d'euros. **Angoulême fait partie des places fortes en termes de création grâce à ses écoles réputées et ses nombreux talents**. C'est d'ailleurs ici qu'ils s'affrontent tous les ans pour ce concours national. »

Replay disponible jusqu'au 30.10.22 : JT 19-20 Poitou-Charentes - Émission du jeudi 29 septembre 2022 en streaming - Replay france 3 Poitou-Charentes | France tv

AFJV – 18 juillet 2022

L'X et l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques deviennent partenaires

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam (Cnam-Enjmin) rejoint la vingtaine d'écoles d'applications de l'École polytechnique permettant ainsi une spécialisation des élèves dans le champ des médias interactifs numériques.

Lien vers le communiqué de presse de l'École polytechnique (27 juin 2022)

Radio RCF – Carrefour des images du 28 juin 2022

Indira Clanet du Cnam Enjmin | Parlons éco : Carrefour des images | RCF

Ce mois-ci, Carrefour des Images accueille Indira Clanet, responsable du développement et des affaires internationales du CNAM-ENJMIN, la grande école nationale du jeu vidéo qui fête ses 20 ans. L'occasion de revenir sur l'histoire et les formations de cette **école exceptionnelle** créée en 2001 et implantée à Angoulême dans le fameux bâtiment du Nil.

France 3 Nouvelle-Aquitaine // JT 12/13 du 23 juin 2022

Reportage de 2 minutes « **Cnam-Enjmin : 20 ans de création de jeux vidéo** »
https://www.youtube.com/watch?v=MF3Nf3OPOLs

Ce master est la plus ancienne et **la plus renommée des formations**.

[À propos de la licence informatique jeux vidéo en apprentissage] Martin TITILLON, développeur chez Ludogram (Lille) : « **Les projets qu'on teste sont excellents** pour des personnes qui ont fait une année, voire deux années de formation, ils ont déjà un très bon niveau » **[Vous les recruterez peut-être derrière ?] « Ah oui ! Pas de soucis ! Oui ! »**.

90% des étudiants trouvent un emploi à l'issue de leur formation.

En 20 ans, l'Enjmin d'Angoulême, unique école publique française consacrée à tous les métiers du jeu vidéo, s'est fait **une solide réputation grâce notamment à sa pédagogie**.
Axel BUENDIA : « Ce qui fait vraiment notre spécificité, c'est d'avoir autant de spécialités au sein de l'école et d'avoir des **enseignants chercheurs** qui interviennent, il y a très peu d'école où il y a des enseignants chercheurs qui interviennent. »

La Charente Libre du 23 juin 2022

Jeux vidéo: la fabrique à champions fête ses 20 ans

> À l'époque, monter une formation de jeux vidéo, c'était farfelu.

■ L'Enjmin, d'où sortent les meilleurs du secteur de la création des jeux vidéo, fête ses 20 ans ce jeudi
■ Une grande journée ouverte au public est organisée.

Mathieu ESCOULA
m.escoula@charentelibre.fr

Axel Buendia est ledirecteur de l'Enjmin depuis 2018. Renaud Jioubert

Elle s'est imposée comme le temple des formations dédiées aux jeux vidéo. L'Enjmin (1), première école publique de la filière, fête aujourd'hui ses 20 ans au Nil (2), ancienne manufacture de papiers à cigarettes de plus de 4.000 m² qu'elle occupe depuis 2014. En deux dé-

Jeux vidéo : la fabrique à champions fête ses 20 ans

L'Enjmin, **d'où sortent les meilleurs du secteur de la création des jeux vidéo**, fête ses 20 ans ce jeudi.
Elle s'est imposée comme **le temple des formations dédiées aux jeux vidéo**. L'Enjmin, **première école publique de la filière**, fête aujourd'hui ses 20 ans.
En deux décennies, 1.200 étudiants, français et étrangers, ont été diplômés du **très prestigieux Master** « Jeux et médias interactifs numériques ».
Chaque année, 400 candidats en rêvent, 54 sont élus. Une notoriété que l'école doit à un **impressionnant taux d'insertion** à l'emploi de 97 %, dernière évaluation fournie par l'Enjmin pour la promotion 2019-2021, mais aussi à la centaine de prix décrochés qui « rythment la vie de l'école », selon son directeur Axel Buendia.
« **Le projet a pris une ampleur que je n'imaginais pas** », savoure Stéphane Natkin, fondateur et directeur jusqu'en 2018 de l'Enjmin.

David Duriot - D'Ubisoft à La Poule Noire
De l'Enjmin, David Duriot souligne son « **fort réseau partout en France** » qui lui a permis d'obtenir un stage puis un premier emploi chez le géant Ubisoft ou de rencontrer Patrice Désilets, un des initiateurs de la série à succès Assassin's Creed […].

B. Deneufbourg et A. Carta - Un développement express
Ils ont eu, parmi leurs clients, **Yves Saint Laurent, Jean-Paul Gaultier et Warner Bros**.

Vincent Percevault - L'un des pionniers devenu roi du son
Il fonde Game Audio Factory, rebaptisé quelques années plus tard G4F, **spécialiste de la bande-son des jeux vidéo**.
L'an passé, G4F a investi 500.000 euros pour **doubler la superficie de son siège** rue de La Grand-Font à Angoulême et y dresser **huit studios**.

Bis, le magazine de la curiosité les 22 et 23 juin 2022

BIS, le magazine de la curiosité de France 3 Nouvelle-Aquitaine, se lance le défi d'explorer les multiples territoires de la Nouvelle-Aquitaine, pour y dénicher les plus belles pépites culturelles. Chaque mois, ce magazine, présenté par **Leïla KADDOUR**, se rend aux quatre coins de la région à la rencontre des artistes les plus passionnants.

À l'occasion des 25 ans du Campus de l'Image Magelis, BIS est venue à Angoulême pour rencontrer d'ancien·ne·s étudiant·e·s et des créateur·rice·s du monde de l'image.

L'émission, diffusée les 22 et 23 juin, a été **tournée en partie dans les locaux du Cnam-Enjmin** et est disponible en replay sur Vimeo.

3 extraits dans lesquels le Cnam-Enjmin est mis en avant :

- 7'35 : Frédéric CROS parle de la résidence en partenariat avec le Cnam-Enjmin et la **Fondation d'entreprise Martell**
- 8'26 – 9'08
    - Leïla KADDOUR : « On a évoqué tout à l'heure l'EMCA pour notre grande gagnante des César ; **il y a 2 autres principales écoles qui attirent les étudiants de toute la France ici : l'ÉESI pour la BD et l'illustration et l'Enjmin.**
    - Frédéric CROS : « L'Enjmin est l'École nationales des jeux et des médias interactifs. »
    - Leïla KADDOUR : **C'est un peu la voie royale pour les diplômés d'être passés par ces grandes écoles ?** »
    - Frédéric CROS : « Oui, ce sont 3 écoles qui sont **reconnues par le monde professionnel**. Quand vous parlez d'animation à des producteurs, vous leur demandez quelles sont les écoles référentes, l'EMCA arrive vite, l'Enjmin arrive aussi comme l'école référente, l'école reconnue par tout le monde du jeu vidéo [...] »
- 37'35 – 45'25 : interview de **David DURIOT**, diplômé du master JMIN parcours programmation (promo P8 / 2011-2013), co-fondateur de La Poule Noire, un studio

angoumoisin de jeux vidéo créé en 2018 par trois anciens étudiants de l'école *(au centre de la photo)*

La Charente Libre du 22 juin 2022

« Ça fait 20 ans que je n'ai pas joué à un jeu vidéo. » Bruno Bonnell, secrétaire général pour l'investissement, a testé ce mardi les créations des étudiants de l'Enjmin qu'il est venu visiter.
Photo CL

Angoulême : le gouvernement affiche son soutien à la filière jeu vidéo - Charente Libre.fr

Angoulême : le gouvernement affiche son soutien à la filière jeu vidéo

Le secrétaire général responsable du suivi de la politique d'investissement « France 2030 » a visité mardi l'Enjmin et le studio Nyx, illustrations de « filières d'avenir à valoriser ».

Pas commun de voir un officiel de l'État, sous l'autorité du Premier ministre, en selle sur un ballon de gym, frite de piscine sous le bras tentant faire chuter le chevalier qui lui fait face, à l'écran, lors d'un concours de joute médiévale virtuel. « Night Honour », c'est le nom du jeu, qui a été présenté mardi par ses trois auteurs, étudiants en master 1 à l'Enjmin, à **Bruno Bonnell, secrétaire général pour l'investissement en charge de « France 2030 »**, lors d'une visite au sein de l'école.

Le trio, dont la création est le projet de fin d'année, a eu pour consigne de créer une « expérience interactive jouable pour un non-initié » « **Je vous mets 8/10** », évalue Bruno Bonnel tout en visant la tête de son adversaire, partie qui rapporte le plus de points.

« À l'époque, personne ne se vantait de travailler dans les jeux vidéo, c'était comme vendre de la drogue. **Aujourd'hui, c'est une filière d'avenir à valoriser** », pose-t-il avant de s'essayer à « KiteKid ».

Satellifacts Magazine du 7 juin 2022

Julie Gayet et Delphine Paul (festival Sœurs Jumelles) :
« Il y a un manque de relations entre les gens de l'image et de la musique. »

Nous allons même traiter le sujet à la racine en invitant les grandes écoles de l'image et de la musique, pour que les étudiants des métiers de l'image (de la **Fémis**, de **l'école de l'image Gobelins**, de l'**Enjmin** [Ecole nationale du jeu et des médias interactifs], de l'**Emca** [Ecole des métiers de l'animation], etc.) rencontrent ceux des métiers de la musique (des Conservatoires nationaux).

afjv du 1er juin 2022

3e colloque science et jeu vidéo "Jeu vidéo et environnement" organisé par la chaire ScienceXGames (École polytechnique) et le Cnam-Enjmin

Colloque "Jeu vidéo et environnement" organisé par la chaire ScienceXGames (afjv.com)

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.

En fin de journée aura lieu la signature officielle du partenariat entre l'École polytechnique et le Cnam-Enjmin qui devient école d'application.

BivouAq’ de TV7 le 29 avril 2022

BivouAq' #15 | Le pôle image Magelis (sudouest.fr)

Une émission présentée par **Ambre ANDRIEU**, miss Aquitaine 2021.

L’émission mensuelle du 29 avril 2022 était consacrée au Pôle image Magelis.

L’occasion d’une belle mise en lumière du Cnam-Enjmin avec l’interview de **Charline CHAPELLE-COTTE**, secrétaire générale de l’école et **Keltoum MARSLI**, étudiante en 1re année du master JMIN, parcours game design.

Le reportage dure 27 minutes et la partie sur l’école est visible de 19’10 à 23’20 (un peu + de 4 min.).

La partie sur l’école est suivie par un reportage sur G4F, « l’un des leaders européens en création sonore pour le jeu vidéo et les médias interactifs » avec l’interview de Vincent PERCEVAULT (responsable universitaire du parcours « conception sonore » du master JMIN / diplômé du DESS Enjmin P2 2002-2003 / fondateur, chef de production et PDG de G4F).

L’ena hors les murs de février 2022

Magazine des ancien·ne·s élèves de l’ENA
Le dossier de la revue de février 2022 avait pour thème « Les nouvelles pratiques culturelles ».

Les nouvelles pratiques culturelles - février 2022 - n°512 | AAEENA | Association des Anciens Élèves de l'École Nationale d'Administration

Au sommaire : La BD et le jeu vidéo : deux arts majeurs en France
Article de Stéphane NATKIN sur « La société du jeu vidéo »
« Les élèves d’une grande école de jeu comme l’Enjmin ne feront peut-être pas tous le jeu vidéo dont ils rêvent, mais auront certainement du travail, par exemple dans le Metaverse promis par Facebook. C’est également la maîtrise de ces techniques de communication qui justifie l’existence d’une telle école. »

France 3 le 10 novembre 2021

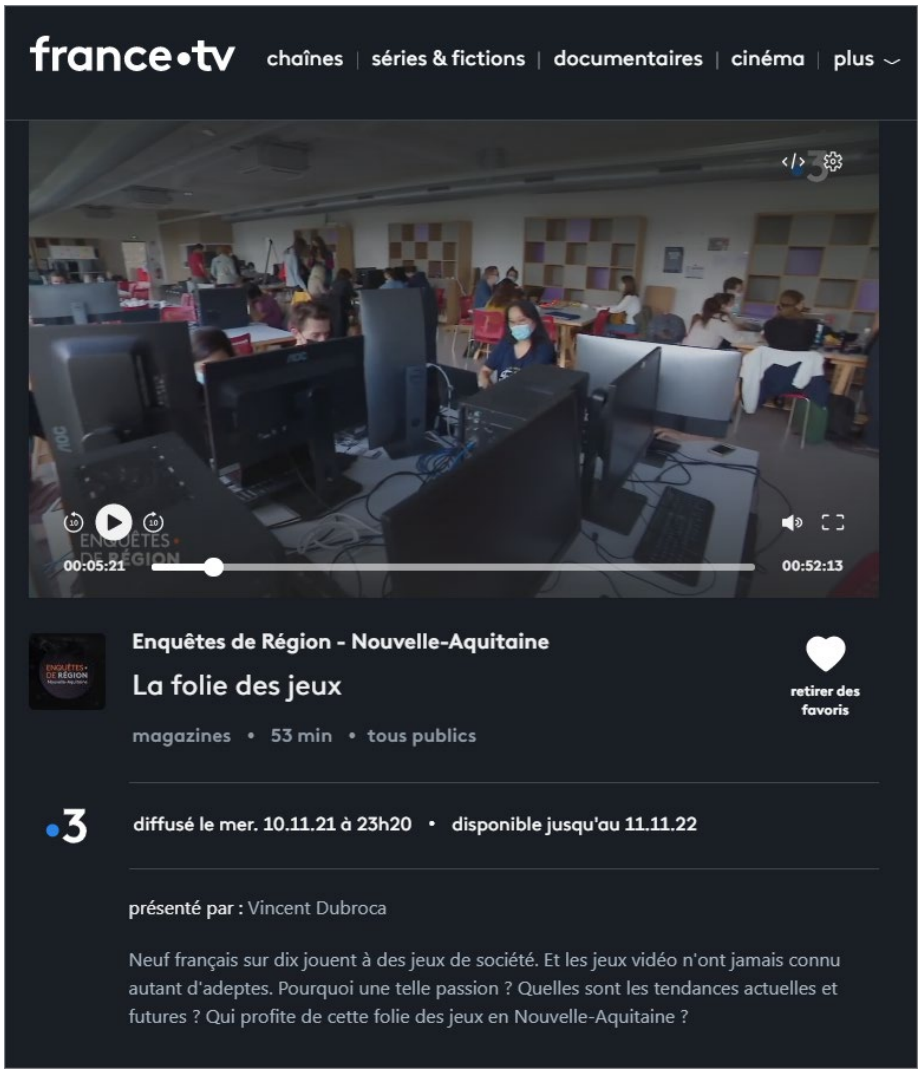
Émission Enquêtes de Région - Nouvelle-Aquitaine "La folie des jeux" diffusée le mercredi 10 novembre 2021 sur France 3 Nouvelle-Aquitaine.
L’émission de 53 minutes est disponible en replay pendant un an sur **france.tv**.

« Au sommaire, **Angoulême, référence mondiale du jeu vidéo** : la ville compte une vingtaine de studio de création et **la seule école publique française consacrée aux métiers du jeu vidéo** […] »

« Enquête sur le phénomène du jeu vidéo : cette industrie mondiale pèse plus lourd aujourd’hui que celles du cinéma et de la musique combinées et **l’une des références mondiales pour la fabrication des jeux vidéo, c’est Angoulême**. »

- **Cnam-Enjmin**
  - Interview de Nadia TAALAH (master P18 2021-2023, parcours ergonomie), Pierre ESPAIGNET (master P17 2020-2022, parcours conception visuelle) et Axel BUENDIA, directeur de l’école (4’28 - 7’46)
  - Focus sur les projets étudiants primés (10’13 - 10’37)
- Studio G4F (7’47 - 10’12)

- Michèle KOPFF, **alumni du Cnam-Enjmin** (promo 9 du master 2012-2014, parcours conception sonore)
- Vincent PERCEVAULT, directeur du studio, **alumni du Cnam-Enjmin** (promo 2 du DESS 2002-2003) et actuel enseignant et **responsable professionnel du parcours conception sonore du master**



Écran total du 22 octobre 2021

Le Pôle Image Magelis partenaire d'une nouvelle résidence numérique

Une résidence organisée par Magelis, l'école Cnam- Enjmin basée à Angoulême, et la Fondation d'entreprise Martell de Cognac.

Le Pôle Image Magelis partenaire d'une nouvelle résidence numérique (ecran-total.fr)

Polytechnique insights, la revue de l'Institut Polytechnique de Paris, le 6 octobre 2021

Participation d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin, au dossier « Les jeux vidéo font-ils progresser la science ? », de l'Institut Polytechnique de Paris, un dossier en 4 épisodes.

Axel BUENDIA a répondu aux questions de l'épisode « Quand la pratique du jeu vidéo fait progresser l'IA ».

afjv du 2 septembre 2021

Press Start - Les bestiaires du jeu vidéo - Le programme complet
Festival de jeux vidéo - 9e édition du 22 au 27 septembre 2021 - Bpi - Centre Pompidou - Hors les murs - En ligne

Press Start - Les bestiaires du jeu vidéo - Le programme complet (afjv.com)

Graines de Studio – Démonstrations
La Bpi et la médiathèque Marguerite Yourcenar (Paris, 15e) s'associent à Gobelins Paris et au Cnam-Enjmin pour valoriser le dynamisme et la créativité des jeunes pousses du jeu vidéo. Au cours d'une soirée exceptionnelle, venez découvrir les pitchs et démos d'une sélection des meilleurs projets de jeux vidéo conçus et développés par les étudiants en Design interactif et jeu vidéo de Gobelins et les diplômés du Mastère Spécialisé designer d'expérience interactive et ludique de Gobelins-Enjmin.
19h-21h - Médiathèque Marguerite Yourcenar - Accès libre et en ligne
En partenariat avec la Médiathèque Marguerite Yourcenar - Ville de Paris, Gobelins, l'école de l'image et CNAM-Enjmin

Découverte du jeu " Bulle "
" Coincée dans sa routine d'employée de cinéma, Bulle rêve d'aventures et d'ailleurs à travers les affiches de films. Lorsqu'elle tombe sur une annonce pour un job au bout du monde, elle saute sur l'occasion. " Vous aussi, accompagnez Bulle dans sa nouvelle vie de garde-forestière dans un incroyable parc botanique et venez découvrir, en compagnie de ses créateurs, cette histoire interactive inspirée par la littérature jeunesse et le roman graphique, développée en 2021 par des étudiants du Cnam-Enjmin !
15h à 18h - Salon Jeux vidéo - Sur inscription

Charente Libre du 18 juin 2021

Ils créent les jeux vidéo du futur

Une souris aventureuse, une course destructrice et des dieux qui coopèrent. Les étudiants de l'école du jeu vidéo ont présenté leurs projets. Avec quelques pépites au programme

Pour cet événement annuel, l'établissement angoumoisin a mis les petits plats dans les grands.

En naviguant entre les stands, il est facile d'avoir l'impression d'être au milieu d'un salon du jeu vidéo. Tous les étudiants ont soigné leurs présentations : plaquettes, cartes de visites, posters et goodies. Certains sont même allés jusqu'à mettre sur CD la bande-son de leur jeu.

De quoi ravir Axel Buendia, le directeur de l'école : « Il y a un bon niveau. Surtout, les projets sont très variés. On essaie au maximum de voir quel rôle peut avoir le jeu vidéo dans la société et de le sortir de son image traditionnelle. »

Ils créent les jeux vidéo du futur

Une souris aventureuse, une course destructrice et des dieux qui coopèrent. Les étudiants de l'école du jeu vidéo ont présenté leurs projets. Avec quelques pépites au programme.

Les aventures de Bulles se vivent sur smartphone et utilisent les capacités de l'appareil.

Martin, Élisa, Pierre, Baptiste (en bas), Théophile et Valentin (en haut) ont créé un jeu de course où les concurrents doivent jouer avec les éléments naturels.

Photos Renaud Joubert

Nicolas GALLIEN
n.gallien@charentelibre.fr

Sous la verrière de l'Enjmin, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques d'Angoulême, ça grouille à tous les niveaux. Chacun s'active à présen-

Maddyness le 31 mai 2021

Depuis 2012, Maddyness a trouvé une place de choix dans l'écosystème entrepreneurial français. Devenu un incontournable pour les entrepreneurs et entrepreneuses, acteurs et actrices de la finance, des médias, des nouvelles technologies et de l'innovation, Maddyness délivre chaque mois une information de qualité à plus de 700 000 personnes.

Interview d'**Axel BUENDIA** pour parler internationalisation des écoles de jeu vidéo pour l'article « Pourquoi Montréal attire les talents français du jeu vidéo » :

https://www.maddyness.com/2021/05/31/pourquoi-montreal-attire-les-talents-francais-du-jeu-video/

Le Cnam-Enjmin a réalisé plusieurs partenariats avec des écoles au Mexique, en Uruguay ou encore en Afrique du Sud ou au Canada dans le but « de favoriser les échanges et le mélange de culture, nécessaire au développement de la créativité », détaille Axel Buendia, directeur du Cnam-Enjmin qui reconnaît "encourager les partages et les échanges partout dans le monde".

FAMILLE & éducation (le magazine de l'Apel) de mai-juin 2021

Le game art et le game design demandent d'avoir un imaginaire personnel et des références dans de nombreux domaines, « d'où l'importance de ne pas se spécialiser trop rapidement en optant d'abord pour une formation assez générale pour acquérir de solides compétences et une bonne culture générale », recommande Stéphane Natkin, fondateur du Cnam-Enjmin.

Très convoité et donc très sélectif, le Cnam-Enjmin, situé à Angoulême, est la seule école publique préparant à tous les métiers du jeu vidéo avec six spécialités de master : game design, programmation, conception graphique, conception sonore, ergonomie et management de projet.

France 3 Centre – Val de Loire le 6 avril 2021

Angoulême, accueille notamment l'établissement public **Cnam-Enjmin, l'une des écoles de jeu vidéo les plus cotées du secteur**. Le dynamisme culturel de la ville a aussi fait émerger des associations et des sociétés de production audiovisuelle.

Jeu vidéo : pourquoi les créateurs ne restent pas en région Centre-Val de Loire (francetvinfo.fr)

Europe 1 le 24 mars 2021

Participation d'**Axel BUENDIA** à l'émission de radio en direct La France bouge d'Europe1, aux côtés de Marie-Sophie de WAUBERT, DG d'UbisoftParis, sur le thème « La France, eldorado des jeux vidéo ».

JT de M6 du 18 mars 2021

À l'occasion d'un retour sur les principaux vainqueurs de la 2de cérémonie des Pégases, M6 a évoqué le secteur du jeu vidéo dans son JT du soir, le 19.45 du 18 mars 2021 (vitalité des productions française tant sur le plan technique qu'artistique, secteur qui ne connaît pas la crise et qui embauche, écoles reconnues dans le monde entier, mixité dans l'industrie / « appel du SNJV aux jeunes filles », boursejeuvideo.com).

« Les écoles françaises sont reconnues dans le monde entier. Parmi elles, on peut citer Supinfogame Rubika, Gaming Campus ou encore l'Enjmin ou les Gobelins. »

Le Monde (supplément le Monde Campus) du 11 mars 2021

Interview d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin, et de Chloé GIACOMELLI, en 1re année de licence informatique jeux vidéo dans le cadre d'un article « La parité aux manettes - Attirer davantage de filles, un défi pour les écoles de jeux vidéo »

Certaines écoles, comme le Cnam-Enjmin, proposent ainsi des ateliers dans les collèges et les lycées pour mieux faire connaître ces métiers qui attirent les passionnés. Les jurys sont également sensibilisés pour porter attention aux stéréotypes de genre dans les procédures d'admission.

Au Cnam-Enjmin, un contrat éthique et moral sera même signé par chaque enseignant et chaque étudiant à partir de la rentrée 2021. En annexe figureront les articles de loi sur le harcèlement notamment. « Plus on arrive à gérer les problèmes en amont, moins cela risque de dégénérer, souligne le directeur, Axel Buendia. Il y a des choses qui se passent sur les messageries, comme Discord, et que nous n'arrivons pas à capter. Il faut réussir à créer un climat de confiance afin que chacun se sente à l'aise pour parler. »

« Au-delà de la mixité filles-garçons, c'est bien un problème plus général de représentativité et de pluralité culturelles auquel nous sommes confrontés », souligne Axel Buendia. Des écoles comme l'Enjmin ou Rubika accordent une nouvelle attention aux questions d'identité et de transidentité, et acceptent de changer le prénom sur un bulletin ou un diplôme, si un étudiant le demande par exemple.

Quant à Chloé Giacomelli, elle est bien décidée à « en faire un atout ». Elle a envoyé plus d'une centaine de candidatures pour décrocher son alternance et passé une quinzaine d'entretiens : « Quand je le sentais, je mettais en avant que j'étais une femme et que j'allais apporter un autre point de vue. »

LA PARITÉ AUX MANETTES

ATTIRER PLUS DE FILLES POUR CHANGER LES RÈGLES DU JEU VIDÉO

Alors qu'un joueur sur deux est une joueuse, les effectifs des formations restent très masculins. Des écoles tentent de lutter contre les biais de genre associés à cet univers

Chloé Giacomelli fait figure d'exception. En première année de licence informatique jeux vidéo à l'école CNAM-Enjmin à Angoulême, elle est la seule fille sur vingt-sept étudiants. Dans le studio indépendant où elle effectue son alternance, elles sont trois sur onze salariés. *« C'est aberrant sur le principe, mais dans l'imaginaire, le jeu vidéo reste un univers masculin »*, estime l'étudiante. Passionnée par les jeux vidéo depuis l'enfance, Chloé a hésité longtemps entre un cursus plus artistique ou plus technique avant d'opter pour la programmation. Et n'a *« aucun problème »* à être entourée de garçons.

Les studios de jeu vidéo comptent aujourd'hui 14 % de femmes, selon le baromètre 2020 du jeu vidéo en France, édité par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). Signe que les choses sont en train d'évoluer, elles sont 26 % dans les écoles spécialisées. A y regarder de plus près, cependant, les situations varient en fonction des cursus et de leur fibre artistique ou technique. En *game art*, où il s'agit de dessiner les personnages et l'environnement du jeu, la parité est de mise, voire les filles sont plus nombreuses. En *game design*, où l'on conçoit les mécanismes du jeu, et en programmation, où l'on code toutes les fonctionnalités, le nombre de femmes chute drastiquement.

Une orientation qui se joue bien avant l'entrée dans ces filières. *« Quand on voit les candidats arriver aux journées portes ouvertes, on peut quasiment dire dans quel cursus ils veulent aller »*, relate Nicolas Becqueret, le directeur général de l'E-artsup. Dans son école, à Paris, par exemple, le master *creative gaming & coding* (création et code) compte plus de trois quarts d'hommes, quand le bachelor *game art* comprend plus de trois

A l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques, sur le Campus de l'Image Magélis, à Angoulême, en 2005. YOHAN BONNET/HANS LUCAS

Sud Ouest du 2 février 2021

Bordeaux dans le top 5 des villes qui attirent les studios
La région a la cote : elle a su attirer des géants du jeu vidéo comme Ubisoft sur le territoire

Retenir les jeunes talents
Une cote dans le secteur, qui ne cesse de monter. « La ville est attractive et a amené Ubisoft (le champion français des jeux vidéo) à implanter un bureau à Bordeaux en 2017 », souligne Stéphane Bonazza, président de Bordeaux Games. Surtout qu'il y a un écosystème de qualité à l'échelle de la région (environ 100 entreprises, 1000 salariés et 115 millions d'euros de chiffre d'affaires cumulé) avec la proximité d'écoles de renom comme l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques à Angoulême et du Pôle image Magelis, le deuxième en France dans l'animation après Paris.

Le Populaire du Centre du 18 octobre 2020

« **Vous rêvez de travailler dans les jeux vidéo ? Une école à Angoulême vous apprend tout** »

Dossier dédié au Cnam-Enjmin, diffusé dans l'ensemble des titres du groupe de presse Centre France, qui couvrent 26 départements, et disponible en ligne.

Unique école publique en France à former aux métiers des jeux vidéo, le Cnam-Enjmin à Angoulême accueille 200 étudiants venus des quatre coins du monde. Des jeunes déjà très demandés sur le marché du travail, et prêts à tout pour réussir. Découverte de cette école unique en son genre.

La Charente Libre du 14 octobre 2020

Jeu vidéo : Angoulême en finale

La Game Cup est un concours national de jeu vidéo. La finale de la 1re édition a lieu jeudi soir à l'Enjmin. Kalank, studio charentais, compte parmi les huit projets sélectionnés. 25 000€ à gagner.

La Game Cup est organisée par Kisskissbankbank, Magelis, La Bangue Postale, Jeux Vidéo Magazine, le Cnam Enjmin et la Région Nouvelle Aquitaine. La finale a lieu ce jeudi à partir de 18h30 dans l'amphithéâtre de l'Enjmin.

Le Parisien du 6 octobre 2020

Graphisme, design, mode, jeux-vidéo... les écoles de la création au banc d'essai

Article disponible en ligne.

Il en existe des publiques et des privées, préparant à des métiers aussi différents que styliste ou développeur. Pour chaque type d'études, Le Parisien Étudiant a sélectionné les formations les plus reconnues par le monde de l'enseignement et la profession. Comme toujours, mais plus encore en temps de crise, la marque de l'école et sa réputation jouent beaucoup aux yeux des recruteurs.

Jeux vidéo - Les références : Supinfogame Rubika, Cnam-Enjmin, Isart Digital, IIM. Les challengeurs : Gobelins, 3iS, Ican, école Émile Cohl et l'IUT de Bobigny.

Les dossiers du Canard enchaîné de juillet 2020

Créer un jeu vidéo est un sport d'équipe aux terminologies pas très françaises qui regroupe le concepteur du jeu (game de signer), le graphiste (game artist), le développeur (programmer) et le manageur (producer). Ce sont les quatre principales familles de métiers enseignés dans des écoles spécialisées comme Rubika, Isart Digital, l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques ou l'Institut de l'Internet et du multimédia.

CNC en juin 2020

Comment travaille une directrice artistique de jeu vidéo

Responsable de l'identité visuelle et de la cohérence d'un jeu vidéo, la directrice ou le directeur artistique tient le rôle essentiel de chef d'orchestre graphique. Explications avec Ana Maria de Jesus, qui a travaillé sur le jeu mobile Sadhana, une quête initiatique mêlant résolution de puzzles et narration interactive.

S'il n'existe pas vraiment de voie royale pour devenir directeur artistique dans le jeu vidéo, certaines formations proposent désormais des parcours complets, de Bac +2 à Bac + 5 - avec éventuellement une spécialisation 3D, FX ou animation - qui permettent d'acquérir autant de savoir théorique que pratique. Une autre possibilité pour des designers qui viennent d'autres horizons est de rejoindre le jeu vidéo à travers des formations plus courtes, d'un an, type master spécialisé, comme le master Interactive Digital Experiences Cnam-Enjmin Gobelins. L'Enjmin (L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam) est la seule école publique qui enseigne le jeu vidéo, mais d'autres écoles réputées proposent également des formations qui peuvent mener à ce métier (elles sont d'ailleurs listées sur le site internet du Réseau des Ecoles du jeu vidéo).

Ana Maria de Jesus est diplômée du Mastère Spécialisé® Interactive Digital Expériences (promo 2014)

La Croix L'Hebdo du 24 avril 2020

NÉO JEUX VIDÉOS

Les étudiants de l'École nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin), ont mis leurs compétences à profit pour aider petits et grands à renouveler leur stock de jeux.

Si des noms tels que *Dessine-moi un bouton*, *Autofocus* ou *Paper Battle* ne vous disent encore rien, il vous suffit de faire un petit tour sur la plateforme « Jeux en confinement », créée par les étudiants en master de l'École nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin), pour découvrir des idées de nouveaux moments récréatifs à partager en famille et entre amis, qu'ils soient présents ou à distance.

Située à Angoulême, ville de la bande dessinée et de l'image animée, **l'Enjmin fait référence dans sa spécialité**. Elle forme ceux qui composeront demain les équipes nombreuses de développeurs, game designers ou graphistes, lesquels travaillent pendant des mois pour produire un seul des jeux publiés par la grande industrie vidéoludique.

La Charente Libre du 13 mars 2020

Jeux vidéo - **Deux jeux angoumoisins primés aux Pégases**

Deux jeux angoumoisins ont été primés lundi soir à la première édition des Pégases, à Paris.

L'équivalent des Césars pour les jeux vidéo. *Un pas fragile*, créé par cinq étudiants du Cnam-Enjmin et disponible à la vente depuis l'an dernier, a reçu le prix du meilleur premier jeu vidéo. […] Ce qui n'était au départ qu'un projet d'étude s'est transformé en une petite pépite, décrochant dès 2017 le titre de « jeu de l'année » à l'Independant Game Festival de San Francisco (IGF).

L'école du jeu vidéo d'Angoulême, l'Enjmin, a raflé un deuxième prix, pour *Don't look*, sacré meilleur jeu étudiant. […] Une sacrée carte de visite pour démarrer leur vie professionnelle.

La Tribune du 11 mars 2020

Jeux vidéo : le studio bordelais Asobo décroche six Pégases dont celui du meilleur jeu de l'année

"A Plague Tale : innocence". Le titre développé par les Bordelais d'Asobo Studio a pris toute la lumière lors de la première édition des Pégases du jeu vidéo, lundi 9 mars 2020, en décrochant six statuettes dont celles du meilleur jeu, du meilleur game design et du meilleur personnage ! Leurs confrères de Motion Twin ont également décroché deux Pégases tandis que **le trophée du meilleur jeu étudiant revient à des élèves du Cnam-Enjmin d'Angoulême**.

Une performance remarquable et méritée pour le jeu vidéo néoaquitain.

AFP du 9 mars 2020

Communiqué repris dans de nombreux médias

La première cérémonie des "Pégase", qui récompense les meilleurs jeux vidéo français, a sacré lundi "A Plague Tale", un récit d'aventure et d'infiltration prenant place dans un royaume de France ravagé par une épidémie de peste.

Un Pas Fragile (Opal Games) a remporté le prix du meilleur premier jeu, tandis que Don't look, par les élèves de Cnam-Enjmin, a obtenu celui du meilleur jeu étudiant.

01 NET du 26 février 2020

Focus sur six professions d'aujourd'hui et de demain

GAME DESIGNER

C'est le Graal, le métier phare du jeu vidéo, au carrefour de la technique et de l'art.
Le game designer conçoit les mécanismes de jeu et leur donne vie dans les moindres détails.
Responsable du gameplay, il est l'homme-orchestre qui coordonne le travail des graphistes, des animateurs 3D, des développeurs.
Rigueur, diplomatie et résistance au stress sont indispensables.
Formation : DUT informatique option imagerie numérique ou école (lean, école George-Mélies, Créapole, Créajeux, New 3Dge, École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, IIM...). Très forte sélection.

Le Monde du 6 février 2020

Dossier spécial numérique « Angoulême, Mecque de l'image - Forte de son campus Magelis, la ville de la bande dessinée attire des écoles spécialisées en animation, 3D, numérique et jeux vidéo »

L'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin), filiale du Conservatoire national des arts et métiers, elle, s'affirme comme **« la seule école publique formant aux jeux vidéo en Europe », avec son très prisé et très sélectif master professionnel de jeux et médias numériques, son studio de motion capture et son incubateur d'où sortent à flux continu les créations de ses étudiants**.

Studyrama en janvier 2020

Les formations du jeu vidéo

Pour compléter votre formation, vous pouvez opter pour une école spécialisée dans ce secteur. **Parmi elles, figure incontestablement l'École nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin) qui propose deux formations de haut niveau** : un Master Jeu et médias interactifs numériques, avec plusieurs spécialités comme le game design, la conception visuelle ou encore la programmation, et un Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences, en partenariat avec les Gobelins-l'École de l'image.

Gaming : de nombreuses formations dans la création

Très sélectives, les écoles spécialisées forment à la totalité des métiers qui touchent au monde du jeu vidéo, création, conception, direction de projet, management, etc. **Parmi les plus réputées, on peut citer le Cnam-Enjmin à Angoulême** (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), qui propose un catalogue varié de formations dans le secteur : parmi elles, un master sur 2 ans (accessible après un Bac +3) « Jeu et médias interactifs numériques » avec 6 options dont game design, programmation ou conception visuelle, ainsi qu'un Mastère spécialisé Interactive Digital Experiences (Recrutement à partir de Bac +5) en partenariat avec Les Gobelins.

Le 1 du 4 décembre 2019

CHAQUE SEMAINE, UNE QUESTION D'ACTUALITÉ, PLUSIEURS REGARDS

le un 1

N°275

mercredi 4 décembre 2019 - France 2,80 €

QUAND LES JEUX VIDÉO PRENNENT LE POUVOIR

Reçu le 20 DEC. 2019

CNAM POITIERS

SOULAGES au Louvre

en kiosque et en librairie

MATHIEU TRICLOT
PHILOSOPHE
Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Tentative de définition par Socrate et Super Mario page 3

LOUIS CHEVAILLIER
ÉDITEUR
L'expérience vidéoludique, miroir des sociétés capitalistes page 6

CAMILLE SUARD
JOURNALISTE
Ubisoft, une affaire de famille

VINCENT BERRY
SOCIOLOGUE
Banalisation et légitimation d'un loisir de masse poster

LE GRAND ENTRETIEN
PIERRE-JEAN BENGHOZI
ÉCONOMISTE
« Les innovations techniques sont tirées par les jeux : écrans, puces et même réseaux. La 5G existe, en partie, pour répondre aux besoins toujours croissants des joueurs. » pages 5-6

L'enseignement se structure autour de projets collectifs. « Le jeu vidéo est un sport d'équipe », affirme Axel BUENDIA de l'Enjmin. L'objectif est d'apprendre aux élèves à travailler dans des groupes qui recoupent toutes les spécialités afin de répondre aux demandes des employeurs.

Phosphore du 1er décembre 2019

Des métiers à fonds les manettes

Les métiers du jeu vidéo sont nombreux et ils recrutent ! Le SNJV, principal syndicat du jeu vidéo, compte dans son secteur pas moins de 40 professions. Nous en avons sélectionné huit, de sorte que toutes les familles de métiers soient représentées. Plongée dans le quotidien bouillonnant de celles et ceux qui te font jouer.

1re industrie culturelle, devant la musique ou le cinéma

Graphiste 2D – Pour mettre les idées en images.

« Je prends un plaisir fou à voir mon travail prendre forme, à créer des choses concrètes », confie Aline Krebs, graphiste chez Homecoming. Après des débuts au SMIC, sa petite structure cartonne. Son parcours : BTS Design graphique (désormais DN MADE Graphisme), licence pro Métiers du jeu vidéo, puis l'Enjmin, une des écoles les plus réputées.

Phosphore hors-série « Spécial métiers » de novembre-décembre 2019

5 métiers en symbiose avec un ordi

Game designer > Quelles études ? […] Cnam-Enjmin (Angoulême)

business.lesechos.fr du 30 novembre 2019

Les 10 rendez-vous de décembre des marketeurs

#10. Le Club Edhec in Tech, l'interclubs Institut G9 + et le Cnam Enjmin _ Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques _ organisent une rencontre autour du thème « Demain, tous gamers ?

», avec notamment, Nicolas Gaume, directeur des partenariats stratégiques de Microsoft et Julien Villedieu, directeur général du Syndicat national du jeu vidéo.
Date : 16 décembre. Lieu : Paris.

Le Nouvel Economiste du 8 novembre 2019
Entretiens « Vu d'en haut »
Olivier Faron, administrateur général du Conservatoire national des arts et métiers
L'incidence du numérique
« On le traite à tous les étages, évidemment pour les ingénieurs, pour les masters, pour les licences pro. On sait peu en France que nous avons l'une des meilleures écoles de jeux vidéo, Angoulême, l'Enjmin, (Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques). Nos jeunes élèves ont encore failli gagner le concours mondial en Californie. »

etudiant.lefigaro.fr du 4 novembre 2019
https://etudiant.lefigaro.fr/les-news/actu/detail/article/les-ecoles-de-jeux-video-preferees-des-studios-21859/
Les écoles de jeux vidéo préférées des studios en 2019
Chaque année, nous interrogeons les professionnels du secteur afin qu'ils détaillent les raisons de leurs préférences.

L'avis de Kévin Picq, responsable du recrutement chez Asobo Studio à Bordeaux : « Pour moi, les écoles Supinfogame-Rubika et Cnam-Enjmin sont les meilleures formations de jeux vidéo, surtout pour les métiers qui touchent au design. Pour le côté artistique, je suis impressionné par les projets que proposent les étudiants de New 3dge. »
Ses écoles préférées : Cnam-Enjmin, Supinfogame-Rubika, New 3dge, Brassart, Isart Digital.

L'avis de Sophie Burger, chargée des relations avec les écoles chez Ubisoft : « Nous connaissons bien et apprécions l'Enjmin-Cnam. Nous ressentons une véritable maturité chez les étudiants de cette formation. Pour ce qui est de Supinfogame-Rubika, nous aimons la capacité des étudiants à travailler en groupe lors de leurs projets d'école. »
Ses écoles préférées : Enjmin-Cnam, Supinfogame-Rubika, Isart Digital, IIM, Les Gobelins.

L'avis d'Audrey Leprince, cofondatrice et présidente du studio The Game Bakers : « Le Cnam-Enjmin à Angoulême est une formation que j'apprécie particulièrement parce qu'elle est publique, et donc peu chère. J'aimerais que les écoles de jeux vidéo ne soient pas si coûteuses. »
Ses écoles préférées : Cnam-Enjmin, université Paul Valéry de Montpellier Isart Digital, Supinfogame-Rubika, Créajeux.

Aujourd'hui en France ÉCO du 21 octobre 2019 « La filière du jeu vidéo recrute »

Le Parisien ÉCO du 21 octobre 2019 « Le jeu vidéo, c'est pro »

L'AVIS DE

DR

Axel Buendia

DIRECTEUR DE L'ÉCOLE NATIONALE DU JEU ET DES MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES À ANGOULÊME

« Il y a une excellence française »

ÊTES-VOUS TRÈS SÉLECTIF ?

Sur 500 candidats au concours d'entrée, après une licence d'informatique, de psychologie, sciences cognitives ou de sociologie, nous n'en gardons qu'une cinquantaine. Notre concours comprend un dossier à remplir, des écrits et des oraux très pointus.

IL VAUT MIEUX VENIR AU CONCOURS AVEC UN PROJET ?

Absolument ! On confond souvent la passion de jouer et la capacité à concevoir un jeu. C'est comme si, sous prétexte que j'adore la musique classique, je pouvais diriger un orchestre ! Les jeunes doivent prouver une aptitude initiale : on recrute de préférence ceux qui ont déjà créé des jeux avec des logiciels spécifiques. Mais un très bon projet de jeu créatif conçu avec un simple carton, des personnages et un crayon peut parfois suffire.

QUELS DIPLÔMES OFFREZ-VOUS ?

Nous proposons deux types de formations. Celle d'ingénieur Cnam informatique à bac + 2 en alternance dans une entreprise, financée par les taxes d'apprentissage des entreprises. Celles en master, à bac + 3 : le master jeux et médias interactifs numériques, le master spécialisé interactive digital experiences, où l'État finance la scolarité comme dans n'importe quelle université. L'étudiant ne paye que 243 € de frais de scolarité.

Y A-T-IL UNE « FRENCH TOUCH » DES JEUX VIDÉO ?

Oui, il y a une excellence française. Le Cnam-ENJMIN est la première école française dont une équipe d'étudiants a triomphé en 2017 à l'Independance Game festival de San Francisco (Etats-Unis), avec le jeu « Un pas fragile », parmi 650 productions internationales.

Capital Hors-série « Spécial Formation » de septembre-novembre 2019
30 métiers « de demain » à exercer aujourd'hui
Immersive designer – L'inventeur de mondes virtuels
Formations : […] Cnam-Enjmin

IMMERSIVE DESIGNER La réalité virtuelle, qui a germé dans l'univers des loisirs, colonise désormais le commerce et l'industrie. Autant de nouveaux terrains de jeu pour ses experts.

PHOTO : ECLIPSE_IMAGES/E+/GETTY IMAGES

Francemusique.fr du 26 septembre 2019
https://www.francemusique.fr/emissions/musique-connectee/un-jeu-video-sonore-pour-les-malvoyants-75918
Un jeu vidéo sonore pour les malvoyants
La légende du pont brisé, c'est le nom de ce jeu vidéo sonore imaginé par Benjamin Darmon, altiste amateur et surtout étudiant à l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques. Il y a deux ans, Benjamin est allé frapper à la porte du CRR d'Avignon pour proposer aux musiciens qui le souhaiteraient de participer au projet. Le projet, c'est justement de créer un jeu sans image pour les malvoyants et les personnes complètement aveugles. Dans ce nouveau jeu, donc, pas d'image, seules les musiques et les bruits guident le joueur dans la cité médiévale d'Avignon, en 1476, année d'intrigues papales.

cnews.fr du 11 septembre 2019
Vidéo : les attentats du 11-Septembre en réalité virtuelle
Des étudiants français ont mis au point un jeu virtuel troublant. Intitulé [08:46], il propose de vivre les attentats du 11 Septembre 2001 dans la peau d'un employé de bureau travaillant à l'intérieur de la tour nord du World Trade Center.
Le jeu est téléchargeable gratuitement sur le site d'Oculus. "Basé sur un nombre d'heures incalculable de recherches afin de tenter de recréer l'atmosphère et les évènements à l'intérieur des étages supérieurs des tours, [08:46] est un projet d'école développé en trois mois par six étudiants, travaillant en étroite collaboration avec deux acteurs pour la motion-capture (l'enregistrement des mouvements ndlr) et les voix", ont expliqué les créateurs du jeu, issus de l' Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN).

Lefigaro.fr du 10 mai 2019
Mélenchon, la réalité virtuelle et le « je » vidéo
Un peu comme Jean-Luc Mélenchon en 2017, après sa visite de l'Enjmin, l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques. Il avait essayé un casque de réalité virtuelle. Ça l'avait tourneboulé. Déjà qu'il avait un hologramme... « La réalité virtuelle est un des aspects du concret et le jeu vidéo nous permet d'y entrer tous », avait-il alors expliqué. Il prend la chose très à cœur.

actualitte.com du 26 avril 2019
Des livres & moi : un festival littéraire pour les ados !
Des livres & moi, le festival 100 % ados revient pour une deuxième édition à Malagar du vendredi 3 mai au dimanche 5 mai 2019. Et les festivités sont nombreuses : des rencontres, de la BD, des lectures musicales, des spectacles, mais aussi des démos de jeux vidéo, une battle de slam et même un escape game !
Programme […] : Démos de jeux vidéo par les étudiants de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Cnam - Enjmin).

Cap Sud-Ouest de France 3 Nouvelle-Aquitaine du 31 mars 2019

Émission « Angoulême, la cité de l'image »
https://www.youtube.com/watch?v=SpP_bJpB9vw
Créé en 1997, le Pôle Magelis est un lieu dédié au développement économique de la filière image, sous toutes ses formes, du dessin à l'animation. Le campus accueille plus de 1 000 étudiants dont ceux de de l'ENJMIN.
Cette école, installée dans l'ancienne papeterie du Nil, est dédiée à la création de jeux vidéo. Cofondée avec l'Ecole Nationale des Arts et Métiers, l'ENJMIN est une véritable « usine à talents » !

onisep.fr du 26 février 2019
Reportage au Cnam-Enjmin, école nationale du jeu et des médias interactifs numériques
http://www.onisep.fr/Decouvrir-les-metiers/Des-metiers-par-secteur/Jeu-video/Reportage-au-Cnam-Enjmin-ecole-nationale-du-jeu-et-des-medias-interactifs-numeriques
4 vidéos

- Se former aux métiers du jeu vidéo
- École de jeu vidéo : quel profil pour être admis ?
- École de jeu vidéo : en mode projet
- Après une école de jeu vidéo : monter son studio

Charente Libre du 16 février 2019

« Composer avec l'imprévu »

Christophe Héral animait un workshop à l'Enjmin cette semaine. Le compositeur de musique de jeu participait à une table ronde jeudi soir.

Vous avez passé une semaine avec des étudiants, quel a été votre premier conseil ?

« Acheter une énorme poubelle pour y mettre toutes les choses musicales qui ne font pas l'affaire. Pendant une semaine, je les ai aidés à trouver les choses intéressantes dans ce qu'ils produisaient. Je leur ai appris à regarder les accidents heureux, ces erreurs qui se glissent dans une composition et qui deviennent intéressantes à travailler. Mais quand je vois leur passion, ça me rappelle moi à leur âge. Et l'avantage, c'est qu'ils ont une faculté à maîtriser les outils informatiques. Moi j'ai vécu l'évolution, eux ont la chance de pouvoir tout apprendre d'un coup. »

Christophe Héral a notamment composé la musique du jeu Tintin et le secret de la Licorne, inspiré du film de Steven Spielberg. Photo Majid Bouzzit

Le Monde du 26 janvier 2019

Universités et grandes écoles – Parcours

Miryam HOUALI, une « reine » dans le monde masculin du jeu vidéo

Cofondatrice du studio Accidental Queens, l'artiste de 27 ans, diplômées de l'Enjmin d'Angoulême, s'est fait connaître grâce au succès des jeux « Lost Phone »

[…] Très vite, elle se heurte à son « manque d'expérience et de réseau ». Elle postule alors à l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) d'Angoulême, l'une des écoles françaises les plus reconnues dans le domaine du jeu vidéo. Elle y suivra pendant deux ans le master « jeux et médias interactifs numériques, spécialité conception visuelle », qui dépend du Conservatoire national des arts et métiers et jongle entre stages et cours.

strategies.fr du 24 janvier 2019
Kalank, du jeu au business de l'AR
Tout démarre en 2016, au Cnam-Enjmin, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques.
Baptiste Deneufbourg présente avec ses acolytes un projet de jeu en réalité augmentée devant un panel de professionnels. Parmi eux, Arte. Séduite, la chaîne propose un financement pour la pré-production de 15 000 euros… avant d'abandonner le projet, fin 2017.

La Tribune en janvier 2019
Dossier national sur la filière du jeu vidéo en Nouvelle-Aquitaine (en 9 volets)

8 janvier 2019 (1/9) : « Jeux vidéo : comment bordeaux mène le jeu »
L'écosystème bordelais peut aussi s'appuyer sur des formations de qualités présentes sur place mais aussi dans un autre bastion de l'image et du jeu vidéo : Angoulême. « Le territoire compte moins de studios et de plus petite taille qu'à Bordeaux mais l'ENJMIN essaiment ses étudiants qui créent souvent leur premier jeu sur place pour construire leur carte de visite", détaille David ELAHÉE, le président d'Angoulême JV, le club fédérant 32 professionnels du jeu vidéo.

10 janvier 2019 (4/9) : « Jeux vidéo : comment le Cnam-Enjmin fabrique les futurs talents internationaux »
Volet entièrement consacré au Cnam-Enjmin
À Angoulême, le Cnam-Enjmin est la première école française dont une équipe a triomphé à l'Independent Game Festival de San Francisco. Référence mondiale en matière de nouveaux talents du jeu vidéo. Les trois premiers profils que les recruteurs vont rechercher dans cette école publique sont ceux de programmeur, concepteur visuel et game designer.

14 janvier 2019 (6/9) : « Jeux vidéo : la Nouvelle-Aquitaine numéro deux du secteur en France »
En plus de son Festival de la BD Angoulême abrite le puissant Pôle de l'image Magelis et le Cnam-Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), établissement public du Conservatoire national des arts et métiers, qui se classe comme l'un des plus pointus centres de formation aux métiers du jeu vidéo en Europe.

17 janvier 2019 (9/9) : « Nicolas GAUME : « Quand réalité augmentée et jeux créatifs se superposeront, ce sera fascinant » »
Bordeaux réunit la qualité de vie, les infrastructures et les compétences et désormais une offre de formation de haut niveau. L'existence de l'Enjmin est probablement la plus grande différence entre aujourd'hui et l'époque de Kalisto.

France Inter le 5 janvier 2019
Interview de Stéphane NATKIN pour le sujet « Et si demain le jeu vidéo envahissait tous les domaines de la communication et de la politique ? »
À quoi ressemblera 2019 dans le monde numérique ? Pour Stéphane NATKIN, créateur de la première école de jeu vidéo, les mécanismes du jeu vont s'immiscer dans toutes les formes de communication.
Les jeux vidéo, par leur capacité d'immersion, leurs règles d'écriture qui impliquent des relations fortes entre le joueur et le jeu, pourraient servir de modèle à d'autres formes d'expression. C'est l'avis de Stéphane NATKIN, professeur titulaire de la chaire Systèmes Multimédia au CNAM Paris et fondateur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin).

Télérama du 1er décembre 2018

Dossier « **Spécial Formations – Le jeu vidéo : les métiers et les écoles** »
« Depuis 2001, l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques, école du Conservatoire national des arts et métiers, forme à Angoulême des professionnels de haut niveau. Axel Buendia, son directeur, revient sur ses spécificités et sur le concours. »
Long interview d'Axel BUENDIA autour de 4 questions : Quel parcours faut-il suivre pour entrer à l'Enjmin ? Quel profil cherchez-vous ? Y a-t-il du travail en France pour tous vos diplômés ? Vers quels domaines l'Enjmin peut-elle se développer ?

CNAM-ENJMIN
A Angoulême.
243€/an. Publique.
enjmin.fr
RUBIKA SUPINFOGAME
A Valenciennes.
Privée. 8250 à 9500€/an.
rubika-edu.com
ISART DIGITAL
A Paris. Privée.
7500 à 8100€/an.
www.isartdigital.com
ÉMILE-COHL
A Lyon. Privée.
8000 à 9000€/an.
cohl.fr
IIM
A Paris. Privée.
7500€/an.
iim.fr

ICAN
A Paris. Privée.
6600 à 7200€/an.
ican-design.fr
UNIVERSITÉ LYON-2 GAMAGORA
A Lyon. Publique.
3900€/an.
gamagora.univ-lyon2.fr
ECV
A Paris, Lille et Bordeaux. Privée.
9000 à 10000€/an.
ecv.fr
PÔLE 3D
A Roubaix. Privée.
7500€/an.
pole3d.com

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER-3
Publique. 243€/an.
univ-montp3.fr
ESMA
A Paris. Privée.
6850€/an.
esma-artistique.com
ÉCOLE GEORGES-MÉLIÈS
A Orly. Privée.
7200€/an.
ecolegeorgesmelies.fr
3IS
A Elancourt. Privée.
7200 à 8000€/an.
3is.fr
CRÉAJEUX
A Nîmes. Privée.
4700 à 6100/an.
creajeux.fr

Pile Up, un projet d'étudiants en deuxième année de master au Cnam-Enjmin en 2018.

La Tribune du 23 novembre 2018

Article « **À Angoulême, le Cnam-Enjmin forme les futurs talents** »
« Le Cnam-Enjmin fonctionne en culture projet et les étudiants s'impliquent dans le développement de jeux. Avec des résultats parfois exceptionnels puisqu'il a été la première école française à voir, en 2017, l'une de ses équipes décrocher le prix du Meilleur jeu étudiant (parmi 650 productions internationales), avec Un pas fragile, lors de l'Independent Games Festival de San Francisco ! »

Julia Nasse

Le master encourage les différentes spécialités à coopérer.

Sud Ouest du 14 septembre 2018

Article « **Leur petite entreprise a séduit Yves Saint Laurent** »

« Kalank, fraîchement fondée par deux jeunes Charentais, a produit une publicité en réalité augmentée pour le parfumeur »

« « L'expérience » a été conçue dans un minuscule bureau du Nil à Angoulême, prêté par l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) à deux de ses anciens étudiants. »

Pour en savoir + : http://kalank.fr/yves-saint-laurent/

01net.com du 6 juillet 2018

Article « **Téléchargement : les dix meilleurs logiciels et applications de la semaine** »

It's Paper Guy !, classé n°10

Projet de fin d'année mené par six étudiants du Cnam-Enjmin, It's Paper Guy ! est un court jeu de puzzle et d'aventure poétique.

L'Étudiant d'avril 2018
Banc d'essai annuel des écoles de jeux vidéo

Classement : **le Cnam-Enjmin (40 points) est en 2e position avec le nombre de citations « écoles préférées » le plus élevé (21).**

Les écoles de jeux vidéo préférées de pros

Écoles	Nombre de points	Nombre de citations "écoles préférées"
Supinfogame Rubika, Valenciennes	42	20
CNAM-ENJMIN, Angoulême	40	21
Isart Digital, Paris	38	18
LISAA animation et jeu vidéo, Paris	20	6
Gobelins, l'École de l'image, Paris	15	9
IIM, Paris-la-Défense	15	4

Ci-dessus le top 5 des écoles de jeux vidéo les plus citées par les professionnels.

En mode management de projets

Prenons, cette fois-ci, l'exemple de **Gobelins**. **L'école parisienne renommée dans le monde entier** propose, en partenariat avec Cnam-Enjmin, un seul et unique cursus en jeu vidéo : un Mastère Spécialisé (bac+6) baptisé Interactive Digital Experiences. "Autrement dit, les expériences ludiques, artistiques ou numériques nouvelles pouvant éventuellement recourir à des technologies comme la réalité augmentée ou virtuelle", traduit Pauline Gomy, la responsable de la formation.
Ce cursus inclut trois miniprojets collectifs (ou "jams") d'une durée de dix jours chacun, et un grand projet développé sur trente jours. L'occasion pour les étudiants de créer un jeu hybride mêlant objet physique et outil numérique, comme un jeu de cartes et un casque de réalité virtuelle. Cette année, trois grands thèmes proposés par les élèves ont été retenus. Ils portent sur : la méditation, l'autisme et le monde de l'entreprise.

Pour leur premier projet de l'année, les étudiants du master jeux et médias interactifs numériques du **Cnam-Enjmin** ont quatre mois pour créer, en équipe, une "expérience interactive originale" d'une durée maximale de dix minutes. "Ils sont libres d'utiliser les matériaux et les outils qu'ils souhaitent : un ordinateur, un casque de réalité virtuelle, mais aussi des bouts de bois et de la ficelle, énumère Stéphane Natkin, le directeur de l'école. Le résultat peut être un jouet, un jeu ou encore un instrument de musique." **L'an dernier, le prix du meilleur jeu étudiant, remis à San Francisco (États-Unis) dans le cadre du prestigieux Independent Games Festival (équivalent des Oscars du jeu vidéo), a été attribué à des étudiants de ce master**.

Deux prestigieuses écoles, présentes dans notre top 5, ne sont pas directement accessibles après le bac. **Il s'agit de Gobelins et Cnam-Enjmin**.

Quoi qu'il en soit, même les meilleures écoles de jeux vidéo sont ouvertes à des **profils très variés**. Ainsi, les 100 étudiants admis depuis 2012 (promotions de 20 élèves) dans le Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences de Gobelins proviennent de 84 établissements différents, dont des écoles d'art et de design, des écoles d'informatique, d'ingénieurs…

Les élèves du CNAM-ENJMIN suivent une formation de haut niveau et sont très souvent nominés à des prestigieux concours, tels les FLIP ou les PING Awards. // © Yohan Bonnet/Hans Lucas pour l'Etudiant

Très réputée dans le domaine de l'animation, Gobelins propose un Mastère Spécialisé en jeux vidéo. // © Éric Garault pour l'Etudiant

La Charente Libre du 11 avril 2018

« En clair, faire d'Angoulême un haut lieu du jeu vidéo. Et la ville de l'image a les « armes » pour y parvenir. « **L'Enjmin, une usine à talents, l'école reconnue comme la meilleure par la profession** ; Magelis ; et la volonté politique de la région d'ouvrir un fonds d'aide. Si on combine les trois, on peut s'installer et développer son activité à Angoulême », détaille Thierry Platon, vice-président du SNJV, qui s'est installé en début d'année dans la pépinière Magelis. »

Magazine JV Culture Jeu Vidéo du 5 janvier 2018

Dossier **« Comment enseigner le jeu vidéo** » **à la une** avec interview de Stéphane NATKIN et témoignages de 2 Enjminiens parmi les 5 étudiants interviewés :

Emmanuel CORNO, Game Designer et Narrative Designer freelance
J'avais regardé de près plusieurs écoles, mais c'est l'Enjmin qui figurait en premier lieu sur ma liste. Sa réputation était bonne et, surtout, c'était la seule école publique à délivrer un bac+5 avec une spécialité en game design. L'Enjmin est une école qui offre beaucoup de liberté et de temps. Comme nous venons toutes et tous d'horizons différents et que très peu d'entre nous ont déjà vraiment eu l'occasion de faire des jeux, **il y a une motivation débordante et des projets émergent dans tous les sens**. J'ai dû réaliser une dizaine de jeux rien que la première année. C'est à mon sens la grande force de l'Enjmin : beaucoup de projets en coopération avec des personnes qui ne nous ressemblent pas, du fait de leur parcours ou leurs origines sociales.
Comme l'Enjmin est historiquement l'une des premières écoles, notre réseau s'étend dans beaucoup d'entreprises qui, par habitude, recrutent directement à la sortie de l'Enjmin.

Antonin DEMAILLEZ
Au premier semestre, tous les étudiants suivent des cours communs, ce qui permet de rencontrer des profils très différents, plus scientifiques ou techniques que le mien.
Les enseignements théoriques y sont nombreux, mais diffèrent quand même de la fac : on est davantage confronté à des questions de psychologie ou des approches cognitives du jeu.
Le véritable apport vient plutôt de l'accent mis sur les projets en groupe. En arrivant, je ne savais pas coder et je maîtrisais à peine Unity. C'est vraiment **les échanges et l'entraide entre étudiants** qui m'ont permis de progresser. En plus, ça a créé une **super atmosphère entre nous**, où il n'y a pas de sentiment de compétition. Pour la suite, je reste assez confiant : **l'école a une bonne réputation auprès de la profession**, et j'espère trouver, pour mon stage, le moyen d'intégrer le research lab en ergo qui s'est monté chez Ubisoft.
Je ne me sens plus comme à la sortie de la fac, avec un gros point d'interrogation sur ce que j'allais faire de ma vie.

Europe1.fr le 3 novembre 2017
Article « Dans le jeu vidéo, record d'embauches battu »
Extraits :
« À l'Enjmin, une école publique spécialisée dans les métiers de la filière basée à Angoulême, Ubisoft vient dès le début de l'année pour passer la promo au crible. Le vivier est riche mais la guerre fait rage pour attirer les futurs talents du jeu vidéo. »
« Sortir d'un établissement reconnu est un plus : parmi les étudiants diplômés de l'Enjmin cette année, "entre 85 et 90% ont reçu une proposition d'embauche". Libre à eux de l'accepter ou non. Par ailleurs, si les écoles publiques sont accessibles (200 euros par an à l'Enjmin), certains établissements privés facturent plus de 5.000 euros l'année de Master.

Dépêches AFP du 19 octobre 2017
Le secteur du jeu vidéo français en plein essor
« Alors que l'industrie connaît une course mondiale aux talents, les recrues des écoles spécialisées comme **l'Enjmin** d'Angoulême, ou des écoles d'ingénieurs, fournissent de plus un **vivier précieux pour les studios et les éditeurs français**. »

Ubisoft ouvre à Bordeaux son premier studio français depuis 21 ans
« **Le choix d'Ubisoft s'est porté sur Bordeaux** pour son attractivité, qui aide au recrutement des talents internationaux, et pour son écosystème avec des écoles d'ingénieurs et la **proximité de l'Enjmin**, école spécialisée dans le jeu vidéo d'Angoulême. »

Bordeaux magazine de septembre 2017
Interview de **Julien MAYEAUX, directeur des opérations des studios Ubisoft en France** :
Selon vous, en quoi Bordeaux est une ville attractive pour les entreprises du numérique ?
Julien MAYEAUX : « « Ses écoles, ses labos de pointe, y compris en informatique (LABRI, INRIA), ses formations, sa proximité avec Angoulême où réside **l'excellente école du jeu vidéo, l'ENJMIN**, alliés à un fort héritage dans notre secteur avec de gros studios et des studios « indés » (indépendants) très dynamiques, sont des atouts indéniables qui ont assez rapidement convaincu Yves Guillemot le président d'Ubisoft, et la direction des studios qu'il fallait creuser le sujet. »

L'Étudiant de mai 2017
Banc d'essai – Les écoles de jeu vidéo préférées des pros : le Cnam-Enjmin est n°1 !

Titre de l'article « **Les fleurons de la french touch** »
Sous-titre : « Les Gobelins, l'Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) et Supinfogame-Rubika sont les grandes gagnantes de notre enquête 2017. Mais d'autres écoles séduisent les professionnels. »

Extraits :
« **L'Enjmin, la favorite des studios**
L'Enjmin, à Angoulême, est une école publique créée par le Cnam (Conservatoire national des arts et métiers) il y a une dizaine d'années. « **Elle forme à tous les métiers du jeu vidéo afin de préparer les étudiants à travailler en équipe avec des profils différents** », précise Kévin Picq, chargé de recrutement chez Asobo Studio (Toy Story 3, Là-haut). Des équipes composées d'animateurs, de programmeurs, game designers, artistes 2D et SD et chefs de projet. Les professionnels apprécient aussi le fait que l'école soit **à l'écoute des studios, et donc en phase avec le marché de l'emploi**.

« L'Enjmin sollicite régulièrement les studios afin d'adapter son programme aux attentes des recruteurs », constate Audrey Chatelet, responsable RH chez Ubisoft. « L'Enjmin fait partie de l'écosystème charentais du Pôle Image Magelis, et c'est un vrai plus », ajoute Jean-Louis Verlaine,

directeur du studio Black Sheep Ce pôle de développement économique, qui fête ses 20 ans cette année, se donne pour mission de « promouvoir la filière image sur le département de la Charente »

LES ÉCOLES D'ANIMATION ET DE JEUX VIDÉO PRÉFÉRÉES DES PROFESSIONNELS

Les Gobelins, l'ENJMIN et Rubika sont, chacune dans leur catégorie, les écoles préférées des professionnels. Ci-dessous le top 10 des écoles les plus citées en animation et le top 5 des plus citées en jeux vidéo.

ÉCOLES	NOMBRE DE POINTS	NOMBRE DE CITATIONS « ÉCOLES PRÉFÉRÉES »
LE TOP 10 DES ÉCOLES D'ANIMATION		
Gobelins-l'École de l'image, Paris	68	16
Supinfocom-Rubika, Valenciennes	38	9
Mopa, Arles	32	7
École Émile-Cohl, Lyon	31	9
ESMA, Lyon	30	7
EMCA, Angoulême	23	7
ArtFx, Montpellier	22	6
École Georges-Méliès, Orly	18	5
École Pivaut, Nantes	16	5
ATI (université Paris 8), Saint-Denis	12	3
LE TOP 5 DES ÉCOLES DE JEUX VIDÉO		
ENJMIN (CNAM), Angoulême	41	9
Supinfogame-Rubika, Valenciennes	39	9
Isart Digital, Paris	34	9
Gobelins-l'École de l'image, Paris	20	4
ICAN, Paris	11	3

Également en Une de ce numéro de l'Étudiant : « **Ils bossent dans l'entreprise de leurs rêves** » avec une interview, d'Adrien, diplômé du Cnam-Enjmin, qui travaille chez Ubisoft.

Site de L'Obs (tempsreel.nouvelobs.com) le 3 mai 2017
Présidentielle : les 50 photos d'une folle campagne

Jean-Luc Mélenchon essaie un casque de réalité virtuelle lors de sa visite de l'École nationale du jeu et des médias interactifs et numériques (ENJMIN), le 27 janvier. (Jean Michel Nossant/SIPA)
De janvier à mai 2017, 48 retombées médias liés à cette visite.

Création d'un studio d'Ubisoft à Bordeaux : 59 retombées presse en avril et mai 2017
L'info est reprise par de nombreux médias locaux, nationaux et étrangers :

- AFP
- Presse écrite : Sud Ouest, La Charente Libre, Les Echos, La Croix…
- Sites internet : lesechos.fr, leparisien.fr, lefigaro.fr, lepoint.fr, challenges.fr, 20minutes.fr, france24.fr, lexpress.fr…
- Sites internet étrangers (Canada, Suisse, Belgique)
- Sud Ouest titre un article du 20 mars 2017 : « **L'Enjmin conforte Ubisoft à s'installer à Bordeaux** »

Extraits :

- "Le nouveau studio d'Ubisoft devrait aussi profiter de sa proximité avec la formation aux métiers du jeux vidéo dispensée par l'Enjmin à Angoulême et de la nouvelle liaison TGV qui reliera Paris à Bordeaux en deux heures en juillet." (AFP)
- "La ville est proche de l'Enjmin d'Angoulême, une des formations les plus réputées aux métiers du jeu vidéo, et accueille les écoles d'ingénieurs Enseirb-Matmeca et Ecole nationale supérieure de cognitique."
- "Dans une interview donnée au quotidien régional Sud-Ouest, le nouveau directeur d'Ubisoft Bordeaux, Julien Mayeux explique que le choix de Bordeaux « s'est naturellement imposée », citant la qualité de la vie, la liaison à grande vitesse qui mettra la ville à 2 heures de Paris cet été, et la **qualité des formations locales** comme l'Enseirb-Matmeca, l'Ecole nationale supérieure de cognitique à Bordeaux, ou encore **l'Enjmin** (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) à Angoulême."

Aujourd'hui en France du 12 décembre 2016
Titre en Une « Jeux vidéo – Des emplois à tous les niveaux ».
Extrait : « Mathilde, elle, est Game designer, spécialisée dans la narration : « J'aime l'écriture et le jeu vidéo. » Son parcours l'illustre, 3 ans de lettres et spécialisation à **l'Enjmin, une autre école de référence**. »

Le Monde des médias de décembre 2016-janvier 2017
Stéphane NATKIN a été interviewé dans le cadre de l'article « Quand le jeu vidéo devient une « source d'information » »
Extrait : « "Ces mises en scène peuvent aider les internautes à mieux comprendre certaines formes d'information, en particulier le fonctionnement de situations ou de systèmes complexes comme une crise humanitaire, une élection présidentielle ou la gestion du budget d'un État", déclare Stéphane Natkin, professeur au Cnam (Conservatoire national des arts et métiers), directeur de l'Enjmin (École nationale des jeux vidéo et médias interactifs numériques, à Angoulême).

Télérama du 26 novembre 2016
Extraits :
- Interview de Luc BAGHADOUST, producteur chez DONTNOD.

« Quels types de profils recrutez-vous ? Les écoles ne sont pas un passage oblige, mais elles permettent d'arriver dans le monde professionnel avec une certaine expérience. Nous travaillons bien avec l'Enjmin, Lisaa ou Objectif 3D à Montpellier, entre autres. »

- Les écoles

« Même si elles ne sont pas incontournables, les écoles spécialisées dans le jeu permettent d'aborder les différents métiers de la chaîne, de choisir sa voie en cours de cursus et de se familiariser avec le travail en équipe. Et d'accéder plus aisément a des stages. Côté diplômes, elles offrent des parcours bachelor et mastère (bac+3 et +5), la publique Enjmin, un master accessible à bac+3, et les Gobelins, un diplôme post-bac+ 5 de spécialisation. »

business.lesechos.fr du 7 novembre 2016
Titre : « **Jeux vidéo : un incubateur pour aider les étudiants à monter des start-up** »
Extrait : « Le Cnam-Enjmin, école spécialisée dans la formation de créateurs de jeux vidéo, veut développer son incubateur de start-up : All4One. »

etudiant.lefigaro.fr des 26 et 27 octobre 2016

Le palmarès 2016 des écoles de jeu vidéo

*Tarifs 2016/2017 (moyenne sur le cursus)		Écoles préférées	Derniers recrutés	Erasmus	RNCP	Réseau SNJV	Diplôme exigé	Alternance	Années d'études	Tarifs* en €	TOTAL EN PTS
1	SUPINFOGAME-RUBIKA, AULNOY-LEZ-VALENCIENNES	66	25	Oui	N I	Oui	Bac	Non	5	8 600	121
2	ISART DIGITAL, PARIS	66	20	Non	N I	Oui	Bac	Oui	3	7 450	116
2	CNAM-ENJMIN, ANGOULÊME	76	15	Non	N I	Oui	Bac +3	Oui	2	470	116
4	IIM, PARIS-LA-DÉFENSE	28	15	Oui	N I	Oui	Bac	Oui	5	6 900	73
5	GOBELINS, PARIS	29	/	Oui	N I	Non	Bac	Oui	1	10 300	49
6	LISAA, PARIS	15	5	Oui	N II	Oui	Bac	Non	3	8 090	43
7	ICAN, PARIS	8	5	Oui	N II	Oui	Bac	Oui	3	6 200	41
8	BELLECOUR ÉCOLE, LYON	15	/	Non	N II	Oui	Bac	Oui	3	7 050	38
9	OBJECTIF 3D, MONTPELLIER	16	10	Non	N III	Non	Bac	Non	4	6 700	32
10	ECV PARIS/BORDEAUX/ LILLE/AIX/NANTES	8	/	Oui	N I	Non	Bac	Oui	5	7 960	28

Le Cnam-Enjmin est 2e ex-aequo avec le meilleur score sur le critère « écoles préférées » des producteurs de jeux vidéo.

Extraits :

« Avant d'intégrer l'Enjmin, les étudiants ont déjà 3 années d'études dans un domaine complémentaire, mais différent du jeu vidéo, nous explique Emeric Thoa, le créateur du studio The game bakers. **Les différentes disciplines de l'industrie y sont aussi bien représentées** : il y a des programmeurs, des graphistes, des musiciens, des concepteurs... Les équipes de projet sont bien hétérogènes, comme dans un vrai studio ». En plus d'une quasi-gratuité rare dans le secteur, l'école dispose d'une très bonne reconnaissance de l'état (RNCP I) et du milieu (affiliation au SNJV). »

« L'avis de The Game Bakers : « L'Enjmin, rattachée au Cnam, est une école que j'aime bien car c'est une formation publique qui ne commence qu'au master. Cela veut dire que les étudiants ont déjà trois ans d'études dans un domaine complémentaire mais différent du jeu vidéo. Ils ne commencent pas à faire des jeux « juste après le bac » et je trouve que cela leur donne **un bagage plus riche** », défend Emeric Thoa, fondateur de The game Bakers. »

L'avis d'Ubisoft : « **J'ai mis en premier l'Enjmin qui forme d'excellents profils de chefs de projets, designers, artistes.** […] », affirmait Marie-Sophie de Waubert, responsable du recrutement.

L'avis de Quantic Dream: « […] J'apprécie aussi l'Enjmin, car **l'école forme d'excellents «game designers» (créateurs de jeux).** […] », affirme Delphine Chesnais, aux ressources humaines.

>> Reportage diffusé dans le JT de France 3 Poitou-Charentes du 7 novembre 2016 sur cette 2e position de l'école au classement du Figaro.
https://youtu.be/61pVkYGt-1E

20 Minutes du 27 octobre 2016
Article sur la Paris Games Week :
« Les écoles et les formations se multiplient sur le thème du jeu vidéo : Créajeux, École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Conservatoire national des arts et métiers Institut de l'Internet et du multimédia, Institut de création et d'animation numériques, Isart Digital, L'Institut supérieur des arts appliques… »

Les Echos du 18 octobre 2016
Stéphane NATKIN a été interviewé dans le cadre de l'article « Le jeu vidéo est-il l'avenir de l'info ? » :

« « Ces mises en scène peuvent aider les internautes à mieux comprendre certaines formes d'information, en particulier le fonctionnement de situations ou de systèmes complexes comme une crise humanitaire, une élection présidentielle ou la gestion du budget d'un État », estime Stéphane Natkin, professeur au Cnam (Conservatoire national des arts et métiers), directeur de l'Enjmin (École nationale des jeux vidéo et médias interactifs numériques, à Angoulême), et persuadé depuis longtemps que les outils interactifs vont peu à peu envahir l'ensemble des médias. »

« Pour moi, la réalité virtuelle n'est pas du journalisme : ces films jouent uniquement sur l'émotion et ne font pas appel à notre intelligence », tempère Stéphane Natkin, directeur de l'Enjmin (École nationale des jeux vidéo et médias interactifs numériques, à Angoulême).

Ecran Total du 16 mars 2016
« Dossier formation – **Des formations d'avenir** »

« À Gobelins, le mastère IDE, qui signifiait Interactive Digital Expériences, ouvert aux titulaires d'un bac +5, a pris désormais pour nom « Jeux vidéo et transmédia ce qui nous amené beaucoup plus de candidats", reconnaît sa directrice Pauline Gomy. "Nous avons ouvert la formation à plus de profils. Autrefois, elle était destinée aux graphistes et aux programmeurs, mais ce n'est pas les deux seuls talents dont on a besoin pour le jeu vidéo et le transmédia ».

La formation est ainsi devenue une sorte de laboratoire avec une vingtaine de participants, dont des candidats qui viennent de plus en plus de l'audiovisuel qu'ils soient réalisateurs, producteurs ou scénaristes. La formation étant le fruit d'un partenariat avec l'Enjmin d'Angoulême (Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques), les deux écoles définissent ensemble le programme et partagent leur corps professoral programmation et game design pour Enjmin, design graphique et la scénarisation pour Gobelins "Nos étudiants peuvent suivre des ateliers de jeux vidéo à Angoulême pendant une semaine avec des partenariats plus ponctuels comme les rencontres autour de l'histoire interactive entre ceux des Gobelins et ceux de la section sound design de l'Enjmin. »

Reportage diffusé dans le JT de France 3 Poitou-Charentes du 6 mars 2016
Le Cnam-Enjmin, « **établissement au savoir-faire et à la réputation nationale** », a fait l'ouverture du JT régional. L'école a été choisie pour illustrer le « gros succès pour les écoles de l'image à Angoulême ».
https://youtu.be/QlqhIAtHD3E

L'Étudiant de février 2016 (n°400)
Reportage de 4 pages sur le Cnam-Enjmin, avec pour titre : « **Dans l'école des pros du jeu vidéo** » !

Reportage sur l'école diffusé dans le JT de 13h de TF1 présenté par Jean-Pierre PERNAULT du 6 janvier 2016
https://youtu.be/pVPRFkGI6Nw

start.lesechos.fr du 29 octobre 2015

« Le Cnam-Enjmin, **l'une des meilleures écoles** pour travailler dans le secteur des jeux vidéo. »

« Le Cnam-Enjmin, le bon plan
C'est **l'une des plus prestigieuses** pour les gamers. En cours de labellisation, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, seul établissement public entièrement dédié aux jeux vidéo, est un bon plan pour les petits portefeuilles avec des frais d'inscription annuels de 475 euros. Créé en 2005, cette formation s'adresse aux diplômés Bac +3 qui ont le choix entre six spécialités pour leur master : "Programmation", "Game Design", "Conception visuelle", "Conception sonore", "Ergonomie" et enfin "Management de projet".

Pas besoin d'une formation particulière : tout le monde peut postuler sur dossier puis passer les épreuves écrites et orales, même les littéraires ! Il est tout de même préférable d'avoir une licence d'informatique pour la spécialité “Programmation”.
Bien parler anglais, avoir une belle plume et une bonne culture générale (et pas seulement en Mario Kart) sont recommandés. Petit plus de l'école : elle favorise les profils atypiques. Jeunes en reconversion, c'est le moment de se lancer ! »

capital.fr du 28 octobre 2015

Pour Pierre Mirlit, directeur général de Game Connection, une convention européenne des professionnels du jeu vidéo, le bon positionnement de la France dans le secteur s'explique aussi par la créativité de gens passionnés et notre **système éducatif de grande qualité avec des écoles prestigieuses comme l'Enjmin à Angoulême**, Rubika à Valenciennes ou Les Gobelins à Paris. « Des talents qui sont recherchés dans le monde entier, comme en témoigne la diaspora française dans le jeu vidéo ».

La Tribune du 30 janvier 2015

Article « Des écoles « hybrides » pour la génération numérique »
« Depuis sa création en 1999 à Angoulême à l'initiative du Cnam Poitou-Charentes, **l'Enjmin** (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) **forme la fine fleur des développeurs de jeux vidéo**. Après une diversification dans les métiers du transmédia, l'école a lancé cette année un diplôme d'ingénieur par apprentissage baptise STMN ((sciences et technologies des médias numériques) pour former des architectes technologiques qui développeront aussi bien des moteurs de jeu vidéo que des interfaces pour Thales et la DCN, des infrastructures pour les systèmes urbains ou notre chariot de supermarché connecté. Après Angoulême en 2014, la formation pourrait bien être proposée à Toulon et Paris prochainement pour faire face à la demande. L'Enjmin, qui était à l'étroit, vient de déménager sur les bords de la Charente, dans un grand espace de 4500 m² doté de studios audio-vidéo et de capture de mouvement, d'un plateau projet et d'espaces de travail plus confortables. Dans une ancienne papeterie, tout un symbole… « Quand on a lancé l'Enjmin, on n'avait pas de référentiel universitaire, mais une vision des métiers et de leurs responsabilités », explique Stephane Natkin, le directeur de l'école. « Quand on sent des points communs émerger, c'est qu'une certaine maturité apparaît. Il faut alors délimiter le périmètre », décrit celui qui a récemment participé à une étude sur la création d'une école transmédia et une ville intelligente dans la région Paca (deux diplômes, avec l'université de Toulon et l'Amu, devraient ouvrir à la rentrée 2016). « Créer un nouveau diplôme en France est lourd, mais pas plus que dans les autres pays.
En revanche, le financement est difficile », constate-t-il. Devant la demande dans les nouveaux métiers du numérique, il admet que les écoles privées ont explosé « Certaines sont très bonnes, comme l'ancien SupInfoGames devenu Rubika, ou les écoles des CCI comme les Gobelins, sur un modèle mixte. Il n'y a pas trop d'élèves et ils sortent avec des compétences ». »

Reportage diffusé du JT 19/20 de France 3 Poitou-Charentes le 11 décembre 2014, sur l'inauguration des nouveaux bâtiments du Cnam-Enjmin.
https://youtu.be/l0hVUmF_BjE

Reportage sur l'école diffusé dans la chronique « Une autre école » de l'émission Télématin du 24 mai 2014
https://youtu.be/ifwoQgozgEo

L'Étudiant de juillet 2011

BANC D'ESSAI LES ÉCOLES DE JEUX VIDÉO ET D'ANIMATION
Les meilleures écoles de jeux vidéo

Pour les pros, une poignée d'écoles sortent du lot.
Nous avons interrogé des professionnels du secteur afin de connaître leurs écoles préférées ainsi que les formations dont sont issus leurs derniers recrutés. En ressortent cinq établissements : l'ENJMIN, Gobelins, LISAA, Supinfogame et ISART Digital

LE CHOIX DES RECRUTEURS

Nb de citations	Écoles où les pros ont recruté
3	ENJMIN, LISAA
2	Supinfogame, Isart Digital, IIM
1	Créajeux, ICAN, Gobelins, ESSEC Epitech, Georges-Méliès, IDEM (Perpignan), INSA Lyon, École nationale en divertissement interactif à Québec, Université de Laval (CAN), Cegep du Vieux-Montréal (Québec), Sheridan College (Ontario).
Nb de citations	**Écoles préférées des pros**
8	ENJMIN
5	Gobelins, LISAA,
4	Isart Digital, Supinfogame
1	IIM, Créajeux, Créapole-ESDI, Epitech, Epita, ESAD Strasbourg, Georges-Méliès, INSA Lyon, Supinfocom, ENSAD

L'Étudiant (supplément) de mars 2011

Animation, jeux vidéo
À l'ère du tout-numérique, les spécialistes trouvent des débouchés dans le multimédia, le cinéma, dans la réalisation de dessins animés en 2D ou 3D et, bien sûr, dans le jeu vidéo.

Les écoles les plus cotées du secteur sont Supinfogame, qui dépend de la chambre de commerce de Valenciennes, et l'ENJMIN d'Angoulême, créée en 2004, qui est une école publique.

L'Étudiant de mars 2011

Dix filières au top en Aquitaine et Poitou-Charentes
Du jeu vidéo à la magistrature en passant par les douanes... autant de spécialités qui vous donneront envie d'étudier dans le Grand Sud-Ouest

Une école de jeux vidéo à Angoulême
Située à Angoulême, l'ENJMIN (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) propose depuis 2004 un master jeu et médias interactifs numériques.

Capital de février 2011

Métier par métier, les diplômes qui marchent
Créatifs – La " Frenchtouch " s'apprend dans quelques écoles de référence

Notre sélection des meilleures formations en « animation, jeux vidéo » :
Master jeu et médias interactifs numériques, Enjmin, Angoulême :

- Chaque année, Ubisoft embauche à lui seul un tiers de la promotion de cette école spécialisée dans les jeux vidéo
- Ouvert aux bac + 3 en informatique ou audiovisuel ce cursus prépare à toutes les palettes du métier programmation, design son, image

Le Monde de l'Éducation du 10 novembre 2010

Magelis, pôle universitaire de l'image numérique
A Angoulême, Magelis propose les diplômés de ses sept écoles

« Notre ambition est d'être aux yeux vidéo ce que la Femis [l'école des métiers de l'image et du son], est au cinéma, l'école supérieure de référence, explique son directeur, Stephane Natkin. Notre épreuve d'entrée est comparable à celle de la Femis, nous recrutons nos candidats sur dossier thématique. Nous leur demandons une bonne culture de l'image. Et, évidemment, d'être porteurs de créativité et d'invention. »

La Croix du 21 juillet 2010

Une école unique pour former à tous les métiers du jeu vidéo

Regrouper les formations qui mènent aux différents métiers du jeu vidéo, cela paraît logique. Pourtant, peu d'écoles de ce type existent. L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, créée en 2001 à Angoulême, a été une des premières au monde à le faire.

[…]

Mais au-delà de ces profils scolaires, deux critères comptent pour Stéphane Natkin lors du recrutement : la créativité et la motivation.

Le Monde du 25 juin 2010

Sujet d'étude ou objet de divertissement, le jeu vidéo entre au musée
Les Arts et Métiers accueillent « MuséoGames », exposition à parcourir souris en main

Si le jeu vidéo dispose déjà d'un espace d'exposition permanent en haut de l'Arche de la Défense, « MuséoGames - Une histoire à rejouer » est la première incursion sérieuse de l'art vidéo ludique dans un musée national « II est temps d'installer cette identité culturelle dans une démarche patrimoniale estime Stephane Natkin fondateur de l'Ecole nationale des jeux et médias interactifs numériques (Enjmin) et commissaire de l'exposition. A travers les machines, les jeux et leur impact sur la société c'est l'histoire de la création du jeu vidéo que nous voulons présenter ».
Trop longtemps présente comme un divertissement pour adolescents, ou caricature pour ses images violentes, le jeu vidéo accède donc au statut d'art à part entière.

Le Nouvel Observateur – Télé Obs du 11 mars 2010

D'art d'art

L'art en mobilité. Parmi les 140 000 applications proposées par Apple sur iTunes pour ses iPhones et iPod Touch, « Abstrakt » apporte sa touche de fraîcheur.
Conçue par 5 étudiants de l'ENJMIN (Ecole nationale du Jeu et des Médias interactifs) « Abstrackt » invite l'utilisateur -joueur ou simple curieux - à prendre ses pinceaux (où plutôt son doigt, écran tactile oblige) pour revisiter des œuvres de Paul Klee, Vassily Kandinsky et Piet Mondrian.
Primé au Festival e.magiciens 2009, « Abstrakt » a déjà été téléchargé plus de 150 000 fois.

Télérama du 20 février 2010

Jeux vidéo – Partie gagnée

Un secteur où tout est à inventer, des métiers variés, des compétences multiples, un savoir-faire français reconnu... la première industrie culturelle mondiale recrute !

L'Enjmin, Angoulême

Une école publique haut de gamme

Ici, la connaissance du milieu et l'insertion professionnelle sont des priorités. Ecole d'excellence créée en 2005, l'Enjmin recrute sur concours à bac + 3. *« Nous ne formons pas des techniciens,* précise Stéphane Natkin, son directeur. *Nous recrutons des élèves qui maîtrisent déjà une compétence en graphisme, développement ou son, et nous leur apprenons à l'appliquer au travail du jeu vidéo, en équipe. »*

Le Monde du 28 janvier 2010

Piloter un avion... en papier

Paperplane est un projet de jeu vidéo qui vous met aux commandes d'un avion en papier. Lemonde.fr propose de suivre via un blog, les étapes du développement de ce jeu, sur lequel travaillent neuf étudiants de l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques d'Angoulême En attendant le résultat final, qui sera téléchargeable, découvrez les étapes de la création.

Le Figaro Magazine du 2 mai 2009

Long article entièrement consacré à l'Enjmin

Bienvenue dans le monde réel des étudiants du virtuel

A Angoulême, l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques forme une centaine d'étudiants par an.

Après une formation de deux ans, 90 % des élèves intégreront les meilleures entreprises du secteur.

Le Nouvel Observateur du 30 avril 2009

Jeux vidéo : la foire aux talents

On continue d'embaucher dans cette industrie portée par les révolutions technologiques et demandeuse de compétences très pointues

Deux écoles spécialement créées pour le jeu vidéo sont très reconnues dans la profession : Supinfogame, à Valenciennes (dépendant de la chambre de commerce), et l'ENJMIN (École nationale du Jeu et des Médias interactifs nu-mériques), à Angoulême (publique). « 95% de nos étudiants avaient une proposition d'embauche au moment de leur sortie », dit Stephane Natkin, son directeur.

AFP du 18 mars 2009

Recrutement record pour les diplômés de l'école de jeux vidéo d'Angoulême

L'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin), créée en 2004 à Angoulême, répond, selon ses responsables, à l'attente des industriels du secteur : chaque année, 90% de ses diplômés sont recrutés par des professionnels.
"Je suis en permanence à la recherche de talents pour créer et produire des jeux", explique Serge Hascoët, directeur de la création chez le Français Ubisoft, troisième éditeur mondial de jeux vidéo, venu assister mardi à l'évaluation des projets de fin d'études.
"Je viens dans cette école pour la spécialité « game design » (équivalent de celle de réalisateur au cinéma) et pour laquelle les formations sont rares", ajoute le professionnel, parrain de la promotion 2009.
Pour Sébastien Doumic, éditeur de "casual games" à Angoulême, "l'Enjmin est **un réservoir de talents**", ce qui est "le plus difficile à trouver dans l'industrie de la création".
"Le jeu vidéo est majeur en termes de loisirs, mais nous n'en sommes qu'au début", souligne M. Hascoët ajoutant qu'**un étudiant de l'École sur trois vient travailler dans son entreprise**.

Télérama du 31 janvier 2009

Créez, c'est gagné

Bienvenue dans un monde de passionnées, qui offre de nombreux métiers : scénariste, infographiste, « game designer »… Ici, les créations « made in France » sont réputées.

La France dispose d'un savoir-faire reconnu dans la formation et la création. Le secteur recrute (plus de250 annonces en trois mois sur le site de l'Association française pour le jeu vidéo), mais reste très sélectif. A ce titre, « il est important pour un étudiant d'acquérir des compétences spécialisées dans son domaine tout en s'appuyant sur une connaissance générale du secteur et de ses contraintes », indique Stéphane Natkin, directeur de l'ENJMIN (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques).
Peu d'écoles sont véritablement spécialisées dans le jeu vidéo ; on peut citer l'ENJMIN, seule école publique, Supinfogame et Créajeux.

L'ENJMIN, à Angoulême

La voie royale

A l'ENJMIN d'Angoulême, les étudiants ont déjà un pied dans le monde professionnel : en plus des cours théoriques, ils doivent réaliser une « expérience interactive », un projet de jeu vidéo et un stage. « *On découvre que le jeu vidéo, c'est beaucoup de travail !* » note un étudiant. Cette école d'excellence recrute à bac + 3 : ses 45 places sont réservées aux plus curieux, cultivés et... spécialisés. « *Nous recrutons des élèves qui maîtrisent déjà une compétence spécifique et nous leur apprenons à l'appliquer au jeu vidéo, en équipe* », précise le directeur, Stéphane Natkin. Une stratégie qui porte ses fruits : « *Seulement trois diplômés 2008 sont en recherche d'emploi, dont un qui développe sa propre entreprise.* »

L'ENJMIN organise des conférences et travaille avec les entreprises du secteur. Chaque promotion est parrainée par un « maître » du genre : Frédérick Raynal, Jordan Mechner... Les étudiants conçoivent un projet de pré-production, qui les met en situation réelle (réserver les moyens de production, réaliser une maquette jouable, défendre le projet devant un jury... en anglais !)

www.enjmin.fr

lemonde.fr du 25 juin 2008

Jeu vidéo : la France à l'âge de raison

En France, et notamment grâce aux pôles de compétitivité "Imaginove" et "Cap Digital" - qui sont d'ailleurs sponsors de la GDC à Paris -, ou encore **avec la montée en puissance de filières d'études - avec notamment l'ENJMIN** (Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques) -, le retard accumulé depuis plus de quinze ans est en en train de se résorber. Mais un véritable effort des pouvoirs publics, comme on a pu le voir au Canada - notamment à Montréal i I y a 10 ans ou plus récemment en Ontario - finiraient de lancer une industrie prête à supplanter celles du cinéma et de la télévision réunies.

L'événement est d'ailleurs à ce point intéressant, qu'on assiste pour cette première à Paris à une sorte de "GDC off' : C'est ainsi que Stéphane Natkin, directeur de l'ENJMIN profitera de la disponibilité d'une salle entre midi et deux pour organiser une présentation de son école, de la filière et de ses ambitions : l'ENJMIN, institut du CNAM qui délivre un master de chefs de projets ou de responsables d'équipes, doit, selon Natkin qui s'y emploie tel un "jeuvangéliste", **devenir une école nationale au même titre que la FEMIS pour le cinéma**.

Au vu de la qualité des étudiants formés, les studios eux l'ont déjà compris et n'hésitent pas à embaucher même avant la fin du cursus.

Le Parisien du 16 juin 2008

Devenez créateur de jeux vidéo

Faire de sa passion pour les jeux vidéo son métier, c'est possible. Mais, face à la professionnalisation du secteur, il devient indispensable de suivre une véritable formation.

Le choix est vaste : BTS, DUT, licences profes-sionnelles et masters côtoient les formations des écoles privées ou publiques, comme **l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin), seule école publique dédiée aux jeux vidéo en Europe.**

L'Express du 5 juin 2008

Les écoles d'art en questions

En revanche, les jeunes qui ont déjà une idée précise du métier qu'ils souhaitent faire se tourneront vers les écoles spécialisées. L'ENSCI (Ecole nationale supérieure de créa-tion industrielle), l'Ecole de la Chambre syndicale de la couture parisienne, Supinfogame (jeux vidéo), **l'ENJMIN** (Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques) et l'Ecole supérieure de l'image d'Angoulême (BD), notamment, **sont réputées dans leur domaine.**

Joypad d'avril 2008

Enquête – L'école des pros

Jusqu'à la fin des années 90, les écoles ne contribuaient aux effectifs des studios qu'en formant des infographistes, en aucun cas des créateurs de jeux vidéo.
Pour ces derniers, seul l'apprentissage sur le tas était envisageable, et on commençait par le bas de l'échelle comme testeur ou programmeur subalterne avant de prendre en charge des projets de plus en plus importants.
C'est bien là que réside la **révolution initiée par le lancement du DESS Jeux Vidéo et Médias Interactifs du Cnam en 2001**, qui deviendra l'ENJMIN en 2003, première institution publique de Jeu vidéo en France. Elle a été rejointe en 2007 par Gamagora, ensemble de trois cursus proposes par l'université Lumière Lyon II. La nouveauté du DESS consistait à proposer une **formation complète**, intégrant aussi bien la théorie que la pratique, et donnant à chaque élève une vision d'ensemble du processus créatif d'un jeu, ainsi que les outils nécessaires pour devenir professionnel en la matière
Au diapason des entreprises, l'ENJMIN forme dans plusieurs spécialités (dont le game design) complémentaires.
Les professionnels font souvent partie du Jury de fin d'études qui évalue les fameux projets d'équipe. A l'ENJMIN, cela va plus loin. « **Tous les ans, les projets de deuxième année sont directement pilotés par un groupe d'industriels avec un parrain célèbre** comme Frederick Raynal, Eric Viennot, Jordan Mechner ", explique Stephane Natkin directeur de l'école d'Etat.

Le Monde 2 du 28 octobre 2006

La grande enquête – Jeux vidéo : et si c'était bon pour les enfants ?

En 1985, un précurseur, Jacques Pernault, professeur en information et communication à Paris-X, tentait de faire passer un message tout simple ceux qui pratiquent les jeux vidéo apprennent quelque chose. «Des règles du jeu, l'art de l'à-propos, la capacite d'accomplir plusieurs tâches a Ia fois, Ies bases du raisonnement scientifique Mais les Français étaient sourds a ce discours, les résistances culturelles trop fortes » II aura fallu pas moins de vingt ans pour qu'on lui prête une oreille attentive Pour que commence a changer l'image des jeux vidéo, comme s'en réjouit **Stéphane Natkin,** professeur au Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), directeur de l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques.

Les Inrockuptibles du 26 septembre 2006

Les enjeux du jeu
Décryptage complet du jeu vidéo au festival Villette numérique 2006. Ou comment une activité ludique est devenue un référent social.

"L'idée, c'est déplacer le jeu vidéo au, centre d'une vision sur son rapport à la société, et en ne s'adressant pas uniquement aux joueurs convaincus", souligne **Stéphane Natkin**, directeur de l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) et commissaire de Villette numérique 2006. "En commençant par faire partager l'expérience du joueur aux gens qui ne la connaissent pas, en leur montrant toute la diversité du jeu vidéo, mais aussi son impact comme anticipation de ce qui va se produire à l'avenir dans le domaine des médias interactifs. Quant aux joueurs déjà passionnés, il s'agit de leur permettre de voir le jeu vidéo autrement."

Sud Ouest du 29 avril 2006

La première promo jugée par des pros

ÉCOLE DU JEU VIDÉO. Les 45 étudiants présentaient jeudi leurs projets de fin d'études, à des patrons du secteur

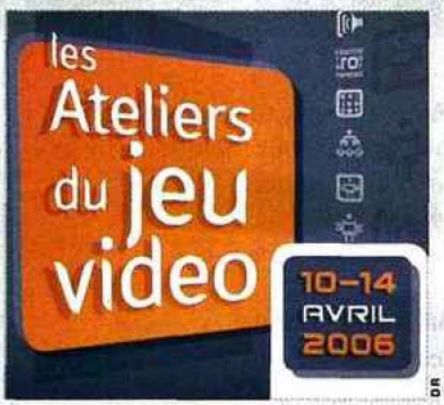
« Le top ». De l'autre côté de la barrière, quelques figures de la profession se montraient particulièrement attentifs aux exposés des étudiants. Parmi eux Emmanuel Forsans, le directeur de l'agence française pour le jeu vidéo (AFJV) : « **Je dois avouer que je suis impressionné par le travail réalisé**. Et ceci même si je m'y attendais un peu, car celte formation représente aujourd'hui le top en matière de jeu vidéo. Manifestement, ils sont opérationnels, et confirment ainsi tout l'intérêt d'un mode de sélection assez exigeant. »

Courrier international du 6 avril 2006

L'EMPIRE DU JEU VIDEO

L'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) organise une semaine de rencontres internationales avec les acteurs majeurs de l'industrie du jeu vidéo. Cet événement, ouvert aux professionnels et étudiants sur inscription, prend la forme d'une série de dix conférences "*en direct ou en visioconférence*" à raison de deux par jour (à 10 h 30 et 18 h). Les experts internationaux d'EA Sports, de Microsoft Game Studios, d'Eidos ou d'Arkane Studios parleront "*de leurs parcours respectif, de leur vision du métier et engageront une réflexion sur les enjeux et les évolutions de ce secteur d'activité en constante mutation*". Parmi les conférences on note ainsi celle sur le rôle de directeur technique monde chez un éditeur de jeu vidéo et celle sur les principes fondamentaux du "Game Design" ou, problématique plus ambitieuse : "*Au-delà du divertissement, comment les jeux vont transformer le monde*".
25 € la semaine et 3 € la conférence pour les étudiants ; 250 € la semaine et 30 € la conférence pour les professionnels.

Les Ateliers du jeu vidéo
10 au 14 avril à Angoulême, Enjmin
05 45 38 65 43
www.enjmin.fr



DR