le cnam
Enjmin

École nationale du jeu et des médiasinteractifs numériques

Équipe pédagogique JMIN

/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /*/

Équipe pédagogique

L'équipe pédagogique est composée d'enseignantes chercheuses · enseignants chercheurs du Cnam ou de l'Université de Poitiers et de professionnelles · professionnels du monde des médias interactifs numériques.

Présentation de l'équipe

Catherine ROLLAND

Responsable des projets

Responsable des projets

Cheffe de projet du Gamelab de la Chaire Science & Jeu vidéo de l'École Polytechnique.

LinkedIn

Aïda DEL SOLAR

Directrice d'art et de création

Directrice d'art et de création

Aïda DEL SOLAR est diplômée d'un Master de l'ENSad en Cinéma et Animation et la La Femis en scénario, écoles où elle devint enseignante.
Elle accompagne des auteur.e.s de projets à travers d'un "capacity building" soucieux de contenu, de créativité et de direction artistique, tant pour des auteurs de niveau professionnel international comme pour les grandes écoles:

> Projets, scenarii de films et séries en Amérique du Sud, Afrique du Sud, Groenland, Chine, Qatar, Venezuela, grâce, à l'Unesco IFPC, l'Institut français, le Goethe Institut, Gobelins l'école de l'image, The Animation Workshop (DK development dept), le Festival du Film d'Animation de Annecy, AniDox (Dk), Tifa Cusco (Pérou, Ministère de Culture).
> Elle a aussi conçu et dirigé des parcours ludo-intéractifs en poste de Commissaire d'exposition au "Musée de la Vache qui rit" (Fondation Bel - Lons-le-Saunier) et "The French Kiss Exhibition" (au Viborg Museum - Film Festival).
> Aïda écrit des projets de docu-fiction tant en prise de vue réelle comme en animation, linéaires ou interactifs (Bourse Scam).

LinkedIn

Game design

Stéphanie MADER

Responsable universitaire

Maîtresse de conférences au Cnam

Stéphanie MADER est titulaire d'un **doctorat en informatique** et du master JMIN (jeux et médias interactifs numériques) parcours game design du Cnam-Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques).

Depuis 2017, elle est **maîtresse de conférences dans l'équipe de recherche ILJ** (interaction pour lire et jouer) du laboratoire d'informatique le Cédric au Cnam.
Ses sujets de recherche concernent les **méthodes et outils de game design pour différents types de jeux vidéo** (divertissement, apprentissage, thérapeutique, pour les joueur·euse·s aveugles).

Elle est **responsable nationale du Mastère Spécialisé *Interactive Digital Experiences*** (Cnam-Enjmin et GOBELINS), **du parcours game design dans le master JMIN** (Cnam-Enjmin) et de l'équipe de recherche ILJ (Interactivité pour lire et jouer) du laboratoire Cédric du Cnam.

Ses **publications scientifiques** sont accessibles ici : http://cedric.cnam.fr/lab/author/mader/ et son **portfolio** est ici : http://smader.interaction-project.net/game_design.php

LinkedIn

Camille MOREAU

Responsable professionnelle

Responsable professionnelle

Camille MOREAU est titulaire du master JMIN (Jeux et Médias Interactifs Numériques) du Cnam-Enjmin.

Elle travaille actuellement comme game designer chez Ubisoft, plus particulièrement sur des sujets autour de l'UX design et de la data.

LinkedIn

Management de projet

Karim MEDJAD

Responsable universitaire

Professeur du Cnam

Titulaire de la chaire de développement international des entreprises du Cnam

Karim MEDJAD a commencé sa carrière comme **avocat** dans divers cabinets anglo-saxons.
Il a ensuite rejoint le **groupe HEC** où il a enseigné durant 20 ans avant d'être **élu en 2010 à la chaire de Développement international des entreprises du Cnam**.

Il enseigne les aspects juridiques de l'entrepreneuriat et de la mondialisation.
Il continue par ailleurs d'exercer en qualité de **juriste international**.

Karim MEDJAD a une double formation de juriste et d'économiste.
Il est titulaire d'un **LL.M de Harvard Law School** et d'un **doctorat d'économie de Paris I**.
Il est également ancien auditeur de l'**Institut des hautes études de défense nationale**(IHEDN).

LinkedIn

Stéphan FROMENT

Responsable universitaire

Responsable universitaire

Linkedin

Jacky PRIEUR

Responsable professionnel

Responsable professionnel

Le parcours professionnel de Jacky PRIEUR est **diversifié et riche en expériences dans des secteurs d'activités différents : formateur en management et responsable pédagogique au Cnam Poitou-Charentes**, qualiticien en milieu hospitalier, référent professionnel en management et gestion de projet au Cnam-Enjmin, responsable associatif.

Le fil conducteur de sa carrière est caractérisé **par une forte implication dans la formation initiale et continue des managers ; il favorise l'adoption de postures professionnelles où chacun est incité à être auteur-acteur dans sa pratique professionnelle.**

Sa maxime favorite dans la vie : "Chemin faisant….Le chemin se construit en marchant…Et pourquoi pas en faire un jeu !!!"

LinkedIn

Programmation

Guillaume LEVIEUX

Responsable universitaire

Responsable universitaire

Guillaume LEVIEUX est maître de conférences au département informatique du Cnam. Il enseigne la conception et le développement de programmes informatiques à différents niveaux du cursus universitaire ainsi pour la formations des ingénieurs en alternance.

Au sein du master JMIN et du Mastère Spécialisé IDE, Guillaume LEVIEUX enseigne plus particulièrement certains aspects de **la programmation logicielle des jeux vidéo** , aussi bien du point de vue des **API graphiques et physiques**que pour **l'utilisation avancée des moteurs commerciaux**. Il donne également cours de **level design** à l'ensemble du master JMIN.

Depuis sa thèse de doctorat intitulée **"Mesure de la difficulté dans les jeux vidéo"**, Guillaume LEVIEUX effectue des recherches au sein du Centre d'Études et de Recherche en Informatique et Communications (CEDRIC). Il s'intéresse principalement à l**a théorie du game design ainsi qu'aux systèmes procéduraux pour les expériences interactives.**

LinkedIn

Axel BUENDIA

Responsable professionnel

Responsable professionnel

Axel BUENDIA est l'un des **fondateurs de Spir.Ops, une société qui fournit des services et outils autour du thème de l'Intelligence Artificielle.**

Un doctorat et plusieurs années passées à travailler dans divers studios de jeux vidéo tels que Cryo ou encore Polygon Studios, lui ont procuré l'expérience nécessaire à la création d'outils avancés pour concevoir les comportements de demain.

Depuis la création de Spir.Ops, il a collaboré avec des studios renommés tels qu'Ubisoft, sur différents styles de jeux, depuis le sport jusqu'aux FPS, en passant par l'aventure.

Maître de Conférence associé au Cnam depuis plusieurs années, il enseigne l'intelligence artificielle dans plusieurs universités dont le Cnam-Enjmin. **Avec un pied dans l'industrie et un pied dans l'université, il essaie d'apporter cette vision moderne du travail, mêlant la recherche et les besoins industriels.**

Axel BUENDIA est l'actuel directeur du Cnam-Enjmin.

LinkedIn

Conception visuelle

Sophie DASTE

Responsable pédagogique

Codirection du groupe de recherche EnsADLab GoD|Art (Game oriented Design|Art)

LinkedIn

Conception sonore

Vincent PERCEVAULT

Responsable universitaire

PDG de Game Audio Factory

Vincent PERCEVAULT est le **fondateur, chef de production et PDG de Game Audio Factory.**

Producteur audio senior dans l'industrie du jeu vidéo, il a travaillé sur plus d'une centaine de jeux sur toutes les plates-formes.

Site : http://gameaudiofactory.com

LinkedIn

Isabelle BALLET

Responsable professionnelle

Directrice de production G4F

LinkedIn

Ergonomie

Xavier RÉTAUX

Responsable professionnel

Consultant en ergonomie

Consultant en ergonomie dans le cabinet qu'il a fondé en 2004, **Axergonomie**, enseignant au sein du master JMIN.

Travaux de recherche

RETAUX X. (2000). Approche anthropocentrée de l'utilisation des technologies de réalité virtuelle. Ergo-IHM 2000, Biarritz.

BOURMAUD G. & RETAUX X. (2002). Rapports entre conception institutionnelle et conception dans l'usage. Ergo-IHM 2002, Poitiers, 26-29 novembre 2002.

RETAUX X. (2002). A subjective measure of presence feeling : the autoconfrontation method. Fifth Annual International Workshop Presence 2002, Porto, october, 9, 10 and 11.

RETAUX X. (2002). Realism vs Surprise and Coherence: Different Aspect of Playability in Computer Games. Playing with the future, Manchester, April, 4, 5, 6 and 7.

RETAUX, X., & CHEVALLIER, S. (2003). Les périphériques pour jouer en ligne. In Auray, N., Craipeau, S. Les jeux en ligne. Les cahiers numériques Vol (4). N°2-2003.. Hermes/ Lavoisier

RETAUX X. (2003). Presence in the environment: theories, methodologies and applications to video games. Psychology. Volume 1 (3). pp 284-310

RETAUX, X. (2003). Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo. In Roustan M. La pratique des jeux vidéo : réalité ou virtualité. Dossier sciences humaines et sociales. L'Harmattan, Paris.

RETAUX X., BALLETA., DEGANS J., GEISSLER F. & VALLIN N. (2011). Téléprésence, transparence et médiation : comparaison Kinect et Pad. Ludovia 2011. Ax-les-Thermes.

LinkedIn

Les intervenant·e·s professionnel·le·s

Des pros qui partagent leur connaissances !

Nous vous avons présenté ici les responsables pédagogiques du master mais **une quarantaine de professionnel·le·s** dispensent aussi des cours et conférences à nos étudiant·e·s **à hauteur de 50% de l'ensemble des enseignements.**

Il·elle·s sont employé·e·s par **Ubisoft, Amplitude Studio, Spirops, OUAT Entertainment, Game Audio Factory, Audio Gaming, Orbe, Bande Annonce Productions, Axergonomie, KTM Advance, Magma Mobile, XiLabs...**