

**Le Cnam-Enjmin,
des cursus, des partenaires, des projets.**

*A l'initiative d'**Axel Buendia**, directeur du Cnam-Enjmin, docteur en intelligence artificielle, professeur et titulaire de la chaire médias interactifs numériques du Cnam, la grande école publique du jeu vidéo et des médias interactifs numériques s'est (re)présentée à la presse le 22 septembre dernier.*

D'abord une école d'excellence ...

Depuis sa création en 2001, le Cnam-Enjmin s'impose comme la grande école publique du jeu vidéo et du numérique. Installée à Angoulême, elle propose des formations d'excellence, au plus près des évolutions du secteur, et bénéficie d'une reconnaissance nationale illustrée par plus de 180 prix remportés par ses étudiants.

...inscrite dans un paysage international ...

Grâce à [ses partenariats pédagogiques](#), son réseau de 1 700 alumni et l'accueil d'étudiants et de professionnels venus du monde entier, le Cnam-Enjmin participe pleinement à la dynamique internationale du jeu vidéo et des industries créatives. Lauréate de l'appel à projets **La Grande Fabrique de l'image** de France 2030, l'école renforce encore son ouverture et son attractivité à l'étranger.

...et au cœur des valeurs du Cnam et de son territoire.

Fidèle aux valeurs du Cnam, le Cnam-Enjmin rend ses formations accessibles aux professionnels, notamment par la VAE, et accompagne l'évolution des métiers grâce aux référentiels et aux micro-certifications. Actrice de l'écosystème angoumois et du Campus créatif [Magelis](#), elle contribue au développement de la filière en soutenant les studios, l'innovation pédagogique, la mobilité et l'emploi sur le territoire.

Magélis, un partenaire clé

Le Cnam-Enjmin bénéficie du soutien continu du Pôle des industries créatives d'Angoulême [Magelis](#). Elle est l'une des 15 écoles qui composent le Campus créatif Magelis. En appui financier et matériel notamment avec la co-propriété du bâtiment le Nil au sein duquel l'école est installée, Magelis est le premier partenaire du Cnam-Enjmin en dehors de sa maison mère. Cette relation de confiance s'incarne également dans la conduite conjointe de projets comme Avenue ou encore avec l'organisation d'événements conjoints comme la semaine du jeu vidéo à Angoulême que clôture Spawn le 3 octobre.



Le Cnam-Enjmin développe des projets pour accompagner les transformations du secteur

À travers le projet **AVENUE**, le Cnam-Enjmin développe des formations professionnelles adaptées aux évolutions des industries créatives. Le projet encourage les pratiques durables et les environnements de travail sains, facilite la mobilité et le réseautage, et contribue à former des collaborateurs qualifiés. Il valorise les apprenantes et apprenants, les étudiantes et étudiants ainsi que les professionnels, tout en diversifiant les formats de formation, notamment grâce à un dispositif **Open Access** destiné aux professionnels du continent européen.

Le projet **INSPIRE** vise quant à lui la création d'une plateforme open source dédiée à la conception de mondes virtuels multi-utilisateurs et multiplateformes. Fondée sur le moteur Godot, cette plateforme réunira les outils nécessaires à la création d'expériences immersives accessibles depuis le web, un ordinateur, un mobile ou un casque de réalité virtuelle. Le projet bénéficie du soutien de **France 2030**.

Enfin, le projet **ÉVOLUTION**, qui réunit quatorze structures dont le Cnam-Enjmin, seul établissement d'enseignement supérieur du consortium, entend renforcer la compétitivité des entreprises et l'employabilité des salariés. Il accompagne les transformations de l'industrie et soutient le développement d'une véritable communauté d'apprentissage professionnel.

Retrouvez nos étudiants et leurs projets
tout au long de l'année universitaire 2026-2027



Contacts presse :

Valérie Mabin – Cnam Enjmin - +33 7 61 47 75 78 – valerie.mabin@lecnam.net
Franklin Saint-Yves - + 33 6 26 95 52 26 - franklin.saint-yves@lecnam