



RAPPORT D'ACTIVITÉ 2024

Magelis

le cnam
enjmin



Sommaire

L'école

1. Le Cnam-Enjmin, la seule école publique française entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux médias interactifs numériques (p. 4)
2. Une équipe motivée aux profils variés (p. 5)
3. Nos valeurs, vers plus d'inclusion (p. 6)
4. Le Cnam-Enjmin, lauréat de La Grande Fabrique de l'image de France (p. 6)

Les formations

1. La licence informatique parcours jeux vidéo en apprentissage (p. 8)
2. Le diplôme d'ingénieur · ingénieure informatique et multimédia en apprentissage (p. 8)
3. Le master jeux et médias interactifs numériques (p. 9)
4. Le Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences (p. 14)

L'international

1. Nos programmes de mobilité internationale (au sein du master JMIN) (p. 17)
2. Notre participation à des appels à projets en consortium international (p. 19)
3. Notre nouvelle offre de formation 100% en anglais (p. 22)
4. Les événements internationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales – SREII (p. 22)

Les relations avec les entreprises et partenaires institutionnels

1. Aider notre effectif étudiant à trouver un stage ou contrat d'alternance (p. 23)
2. La campagne du solde de la taxe d'apprentissage (p. 24)
3. Les événements nationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales – SREII (p. 25)
4. L'expérimentation (Recherche) (p. 25)
5. Le programme d'incubation all4GAMES (p. 26)

Communication et événementiel

1. Yann ARTHUS-BERTRAND photographie le Cnam-Enjmin (p. 28)
2. Identité visuelle, site internet et réseaux sociaux (p. 29)
3. Événements (p. 34)
4. Revue de presse (p. 40)

Annexe : tous les événements (p. 43)

Bilan financier : budgets réalisé 2024 et prévisionnel 2025

1. Le budget réalisé 2024
2. Le budget prévisionnel 2025



L'école

1. Le Cnam-Enjmin, la seule école publique française entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux médias interactifs numériques

Le Cnam-Enjmin, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, est une école du Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) créée en 2001.

Le Cnam-Enjmin a pour vocation de former des professionnels, des chercheurs et des artistes de haut niveau dans le domaine des jeux vidéo et des médias interactifs numériques.

Nous proposons des formations diplômantes et certifiantes ouvrant aux différents métiers des secteurs de la production de jeux vidéo et du numérique :

- Le master jeux et médias interactifs numériques (JMIN), coaccrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers, avec une double diplomation possible avec l'Université de Cologne (Cologne Game Lab), école d'application de l'École polytechnique, et un double parcours avec l'École NAD-UQAC au Canada
- Le Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences (IDE), délivré en partenariat avec Gobelins Paris
- Le diplôme d'ingénieur Cnam informatique et multimédia (IEM) qui est implanté à Angoulême et à Toulon, en partenariat avec l'Université de Toulon
- La licence informatique parcours jeux vidéo en apprentissage (LIJV)

De façon plus précise, les missions du Cnam-Enjmin sont :

- Le développement de nouvelles compétences et la professionnalisation des étudiants en formation initiale, mais également le perfectionnement et la reconversion des salariés
- La réalisation de programmes de recherche s'appuyant sur les laboratoires partenaires de l'école :
 - Un partenariat de recherche intitulé Créativité, Images et Interactions Numériques entre l'École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI), le Centre National de Recherche Scientifique (CNRS), l'Université de Poitiers et le Cnam qui permet de fédérer tous les acteurs locaux (avec le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine)
 - Le Centre d'Étude et de Recherche en Informatique et Communication (Cédric - EA4629) du Cnam et plus particulièrement l'équipe Interactions pour Lire et Jouer (ILJ)
 - Les laboratoires de consortium européens et les laboratoires d'entreprises (Ubisoft, Cologne Game Lab)
- La réalisation d'événements internationaux pour valoriser la création artistique et technologique dans le domaine du jeu et des médias interactifs numériques
- Le développement à l'international : nous collaborons avec de nombreuses universités et centres de recherches dans le monde entier et accueillons des étudiants étrangers dans le cadre de ces diplômes et en résidence. Nous recevons notamment Pedro Alessio de l'Université de Récif (Brésil) pendant une année.

Nous réalisons la majeure partie de nos formations à Angoulême au sein de l'écosystème Magelis. Nous sommes une des 15 écoles spécialisées d'enseignement supérieur du Campus de l'image qui forment près de 2000 étudiants aux différents métiers de la filière Image, dans des cursus allant des classes préparatoires au doctorat. La richesse, la variété et la qualité des enseignements dispensés font d'Angoulême l'un des pôles majeurs de formation à l'image en Europe. Nous collaborons notamment avec l'École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI) avec laquelle nous avons organisé cette année un workshop "Eniarof".

La gouvernance de l'école est assurée par le Cnam établissement public avec le soutien du Cnam Nouvelle-Aquitaine.

Le Cnam établissement public a en charge le pilotage, la pédagogie, les moyens généraux, les relations internationales et le développement. Le Cnam établissement public et le Cnam Nouvelle-Aquitaine travaillent en étroite collaboration pour assurer le fonctionnement de l'école dans ses missions de scolarité, communication, relations aux entreprises pour les actions de formation continue, gestion et comptabilité. Le Cnam Nouvelle-Aquitaine est l'interlocuteur privilégié des collectivités territoriales pour l'aide au financement des projets.

2. Une équipe motivée aux profils variés

Le Cnam-Enjmin est une structure transverse dont les membres de l'équipe administrative et technique dépendent à la fois du Cnam établissement public et du Cnam Nouvelle-Aquitaine. Cette particularité administrative n'a aucune incidence sur le bon fonctionnement et le développement de l'école où tous les agents travaillent ensemble de manière collaborative.

L'année 2024 a été marquée par les recrutements au sein du Cnam établissement public de :

- Claire GUÉRIN, assistante de direction
- Bérénice FOUCHARD, graphiste - créatrice de contenus visuels
- Thomas MAYOUX, technicien Moodle
- Farhanaz ELAHEE, chargée d'animation et d'ingénierie pédagogique - conception visuelle
- Coralie BRANDY, chargée de placement
- David ELAHEE, chargé d'animation et d'ingénierie pédagogique - programmation
- Florian BONNIN, ingénieur en ingénierie logicielle
- Fantine AMIEL, assistante aux opérations internationales
- Linda MIKHAIL, chargée de communication

Tous ces postes ont été ouverts dans le cadre du projet La Grande Fabrique de l'Image - France 2030.

L'équipe enseignante, quelle que soit la formation, est composée à la fois d'enseignants-chercheurs du Cnam établissement public ou de l'Université de Poitiers et de vacataires issus du monde socio-économique. Nous cherchons sans cesse à faire bénéficier nos élèves de formateurs connectés à la réalité du monde professionnel. Nos enseignants sont salariés, chefs d'entreprises, artistes et apportent une large vision aux élèves de leur future vie active.

Pour conclure, nous avons une équipe dynamique, volontaire, investie dans les projets. Chacun met tout en œuvre de façon collective pour la réussite des élèves, seconder au mieux les enseignants, assurer le bon fonctionnement de l'école et développer les projets.

3. Nos valeurs, vers plus d'inclusion

Un environnement inclusif, ouvert à tous et non-genré

Une des forces de notre école est que les élèves, enseignants et personnel administratif et technique s'y sentent bien, en sécurité, qu'ils puissent exprimer leur personnalité et leur créativité, travailler dans un environnement bienveillant. Notre objectif est de garantir l'égalité quels que soient son genre, son origine ethnique ou sociale, son orientation sexuelle, son handicap, de promouvoir la diversité, l'inclusion et de lutter contre les discriminations. Pour cela, nous portons les valeurs de solidarité, d'entraide, de respect de soi et de l'autre, d'échanges et de créativité. Les composantes culturelles, ethniques

et sociales de chacun sont une immense richesse et chaque personne doit avoir la possibilité de s'exprimer librement et en toute sécurité. En 2020, nous avons réfléchi et écrit le plan d'actions afin de favoriser l'inclusion de tous et de lutter contre toutes formes de discriminations et de harcèlement. Depuis 2021 ce plan est reconduit annuellement et consiste à :

- Énoncer les valeurs que nous portons lors des réunions de rentrée
- Faire signer par les élèves et le personnel du contrat d'engagement découlant de la charte éthique et morale
- Organiser un atelier « inclusivité » pour les 2 années de master
- Identifier et diffuser les noms des sentinelles, former celles-ci à la conduite d'entretien, rédiger la procédure de saisie et organiser des réunions de régulation mensuelles

En 2024, un formulaire de demande de changement de prénom d'usage a été mis en place. L'élève a la possibilité de demander la modification des documents relatifs à sa scolarité avec son prénom d'usage (hors documents officiels tels que le diplôme).

Consolider notre réseau d'anciens étudiants, les Enjminati

Nos anciens élèves sont notre plus belle ressource pour faire vivre nos formations, partager leurs compétences et leurs expériences (enseignements, conférences, jurys...), prendre des stagiaires ou embaucher des apprentis. Nous avons à cœur de rester en contact avec eux.

En outre, il existe au Cnam-Enjmin un fort sentiment d'appartenance entre les élèves quelle que soit leur formation ; nous l'observons notamment avec la tenue de l'Enjminale tous les ans organisée par l'association des anciens étudiants ; qui par ailleurs, a élargi ses conférences spontanément aux élèves IDE, LIJV et IEM.

Afin de consolider ce mouvement, nous avons continué à faire vivre le groupe privé Enjminati sur LinkedIn en 2024 : nous avons 839 membres à fin décembre 2024, soit 49% de notre communauté (alumni + élèves). Il s'agit d'un groupe réservé exclusivement aux diplômés, étudiants et membres de l'administration du Cnam-Enjmin. Nous incitons régulièrement nos élèves à rejoindre le groupe (lors de la journée d'intégration, de la remise de diplômes, de l'Enjminale...).

4. Le Cnam-Enjmin, lauréat de La Grande Fabrique de l'image de France

L'objectif de l'appel à projets La Grande Fabrique de l'Image est de positionner la France en pays leader des tournages et de la production numérique, dans le contexte de la forte augmentation de la demande d'œuvres sur les marchés du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo, et du besoin de renforcement de l'indépendance culturelle et industrielle de la filière. Lauréat, le Cnam-Enjmin s'est vu allouer une enveloppe de 2 846 000 € pour une durée de trois ans afin de mettre en œuvre un projet de développement ambitieux :

- Création de nouvelles 2 formations publiques post-bac en apprentissage avec une pédagogie innovante (cours dispensés de manière asynchrone) : licence game design et licence arts numériques pour le jeu vidéo
- Création d'une cinquantaine de modules de formation accessibles à distance pour se former tout au long de la vie
- Doublement des effectifs du master avec la création d'un master international

Cette première année de mise en place du projet s'est illustrée par le recrutement de 9 personnes afin de renforcer l'équipe administrative dans les services existants et de débiter la création de deux formations : licence arts numériques pour le jeu vidéo et master international. C'est ainsi que nous prévoyons l'ouverture de la licence arts numériques pour le jeu vidéo en septembre 2025, soit avec un an d'avance sur le calendrier prévisionnel.

Ainsi, à l'horizon 2027 il est prévu que 300 nouveaux étudiants intègrent le Cnam-Enjmin et que la ville accueille donc 300 nouveaux Angoumoins ! Les étudiants du Cnam-Enjmin étant à plus de 90% originaires de territoires hors Charente (93%

pour la promotion 21 et 99% pour la promotion 20), ce sont également presque 600 ambassadeurs chaque année qui contribueront par la suite au rayonnement de la ville et de la région aux niveaux national et international.

Les formations

Comme évoqué précédemment, le sentiment d'appartenance à l'école existe depuis de nombreuses années entre les élèves du master puis avec les élèves du Mastère Spécialisé IDE et du diplôme d'ingénieur IEM. Dans le but de développer les interactions entre les élèves des différentes formations, nous continuons d'organiser une journée d'intégration commune. En 2024, les élèves IEM n'ont malheureusement pas pu y participer.

1. La licence informatique parcours jeux vidéo en apprentissage

Le parcours jeux vidéo a été conçu par l'équipe pédagogique du Cnam-Enjmin au sein de la licence nationale informatique du Cnam. Le pilotage de ce diplôme est assuré par le Cnam Nouvelle-Aquitaine, en partenariat avec le Centre de formation des apprentis Enseignement Supérieur et Recherche Nouvelle-Aquitaine (CFA SUP NA).

Ce parcours s'adresse aux informaticiens qui désirent s'orienter vers l'industrie vidéoludique, avec une coloration artistique (initiation à la conception sonore, à la conception visuelle et au game/level design). C'est une formation en apprentissage, avec une pédagogie résolument moderne, entièrement à distance, auto-portée (sans intervention d'enseignants) et accompagnée par des animateurs. Ce nouveau format représente un réel défi et a été conçu dans un objectif d'export notamment vers les pays en voie de développement qui ne possèdent pas un terreau professionnel suffisamment fertile pour recruter leurs enseignants.

Pour cette 5e année d'existence du diplôme, sur 82 dossiers de candidatures, 55 ont été admis aux tests et 29 aux entretiens. 25 personnes ont intégré la formation – 23 hommes, 2 femmes - et 20 ont signé avec succès un contrat d'alternance.

2. Le diplôme d'ingénieur · ingénieure informatique et multimédia en apprentissage (IEM)

Ce diplôme de l'École d'ingénieurs du Cnam (EICnam) est accrédité par la Commission des titres d'ingénieurs (CTI) en partenariat avec le Centre de formation des apprentis CFA SUP NA. Le pilotage est assurée par le Cnam Nouvelle-Aquitaine, la pédagogie par le Cnam Nouvelle-Aquitaine en collaboration avec le Cnam Paris et le Cnam-Enjmin. Il est effectué dans les locaux du Cnam-Enjmin et a des relations avec les autres formations de cet établissement.

L'objectif du diplôme d'ingénieur informatique et multimédia est de former des professionnels maîtrisant les systèmes interactifs et les technologies du multimédia : la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les technologies immersives et la conception 3D, les technologies du jeu vidéo.

Au cours de l'année 2024 nous avons formé trois promotions :

- La P8 (2022 – 2025) : 8 apprentis, aucune femme. 12,5% d'entre eux sont employés dans une entreprise de Nouvelle Aquitaine
- La P9 (2023 - 2026) : 10 apprentis dont 1 femme. 60% d'entre eux sont employés dans une entreprise de Nouvelle Aquitaine

- P10 (2024 - 2027) : 11 apprentis dont 1 femme. 36% d'entre eux sont employés dans une entreprise de Nouvelle Aquitaine

Les sociétés employant ces apprentis sont diverses, du secteur hospitalier (CHU Poitiers) à celui du jeu vidéo (Seed by Seed, Virtuos Games), de l'animation (Dreamtronic, Blue Spirit Production) à celui de la protection sociale (IRP Auto), de l'industrie (Valéo) ou du transport (SNCF, Airbus). La diversité des entreprises montre que les ingénieurs informatique et multimédia ont des compétences utiles à de multiples secteurs d'activité.

Journées d'immersion

Une journée d'immersion a été organisée le 14 mars 2024 pour faire découvrir la formation d'ingénieur informatique et multimédia durant laquelle les participants ont pu assister aux cours, participer aux activités et rencontrer leurs futurs enseignants.

3. Le master jeux et médias interactifs numériques

Coaccrédité par le Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) et l'Université de Poitiers (UP), en codiplomation avec le M.A. Digital Games Cologne Game Lab - Technische Hochschule Köln (TH Köln), école d'application de l'Ecole Polytechnique, ce master est un cursus universitaire de deux ans (bac+5) accessible en formation initiale, en reprise d'études ou par validation des acquis de l'expérience (VAE).

À l'image du programme de double diplomation avec le Cologne Game Lab du Technische Hochschule Köln – TH Köln en Allemagne, nous avons créé un nouveau parcours double, outre-Atlantique, avec nos collègues de l'École NAD-UQAC au Canada (classée meilleure école canadienne de jeux vidéo¹). En 2024 deux étudiantes ont effectué leur première année du master JMIN au Canada, et rejoindront Angoulême pour leur troisième semestre.

Ce master, unique en France, est reconnu dans le monde entier, d'une part par la pluridisciplinarité de son recrutement et de ses parcours et, d'autre part, par son ouverture vers l'incubation et la recherche.

L'excellence de cette formation se reflète dans les places d'honneur qu'occupent les projets de nos étudiants dans les concours internationaux mais aussi par le taux de proposition d'embauche en sortie de formation.

Pour intégrer cette formation, il est nécessaire d'être au moins titulaire d'une licence ou son équivalent et de réussir les différentes épreuves du concours d'admission : en 2024, sur les 328 candidatures complètes reçues, seuls 61 candidats ont intégré la formation.

- 87% des étudiants de la promotion 21 ont une licence (91% pour la promotion 20)
- 13 % ont déjà un master ou un diplôme d'ingénieur · ingénieure (9% pour la promotion 20)

Afin de créer un creuset de jeunes talents polyvalents, les étudiants sont recrutés dans des filières très différentes. En raison des six parcours proposés – game design, conception graphique, programmation, conception sonore, ergonomie UX et management de projet – au sein du master, l'origine « enseignement supérieur » des étudiants est très variée : audiovisuel, multimédia, informatique, arts appliqués, psychologie, histoire...

¹ « 2021 Game Schools Ranking » par GAMEducation (association mondiale pour l'éducation aux médias)

Ces six parcours sont aussi une ouverture pour explorer des secteurs autres que le « jeu vidéo » comme les jeux de formation, les installations muséales ou simulateurs (aviation, santé...). Ces nouvelles voies professionnelles sont privilégiées par l'équipe pédagogique.

Le mode « projet » est l'axe pédagogique majeur : les étudiants conduisent leurs travaux de fin de parcours universitaire en situation de préproduction ; ils sont dans des conditions similaires à celles des studios de jeu et sont accompagnés dans ce processus par un jury d'enseignants et de professionnels tout au long de l'année.

Un concours qui évolue

Depuis 2020, le concours est organisé entièrement à distance et se compose toujours d'épreuves écrites, puis orales.

Depuis 2023, les candidats doivent s'inscrire sur la plateforme Mon Master en parallèle de l'inscription au concours d'entrée.

Focus sur les projets étudiants

Programmé en début d'année universitaire, le projet de première année (M1) se déroule de mars à juin avec l'amorçage dès février des premières présentations aux étudiants. Il s'agit pour les étudiants de donner libre cours à leur créativité pour la réalisation d'une expérience interactive de 10 minutes. Chaque année, plus d'une douzaine d'équipes se constituent pour créer des expériences pouvant aller de l'installation interactive à des jeux vidéo utilisant des contrôleurs alternatifs, en passant par des projets exploratoires ou des jeux en réalité virtuelle. Nombre des jeux étudiants primés de l'école sont issus de ces projets M1, ce qui souligne l'importance de ce module dans le cursus. Il implique pour les étudiants non seulement le développement de l'expérience elle-même mais aussi celui d'un stand dédié qui est mis en place au moment des soutenances finales de juin pour proposer au jury de professionnels invités pour l'occasion, de découvrir les expériences imaginées dans les conditions les plus immersives possibles. Cette année, nous avons ouvert l'école au public durant une demi-journée, afin qu'il puisse lui aussi découvrir ces projets étudiants. La gestion particulière de ces projets implique le travail en étroite collaboration avec les équipes administratives, techniques, logistiques et pédagogiques pour une coordination optimale des actions de chacun.

Les projets de 2^e année de master correspondent à la réalisation des étapes de conception et de préproduction d'un jeu vidéo. Chaque année, les étudiants répartis en équipe de 6 à 12 personnes travaillent à la production de 6 prototypes de jeux, véritables démonstrateurs du projet qu'ils devront défendre devant un parterre de professionnels qui les suivront tout au long du processus de création. Confrontées aux aspects organisationnels et opérationnels que requiert le travail d'une équipe regroupant tous les métiers de la production, les étudiants vivent une mise en situation grandeur nature des fonctions qui les attendent en sortie d'école. En cela, ces projets représentent là encore un moment crucial du cursus qui permet aux étudiants d'acquérir une véritable posture professionnelle.

Sélections et prix remportés en 2024

Solis Vi finaliste de la compétition #Students de Laval Virtual

Grâce à Solis Vi, le Cnam-Enjmin était présent à la 26e édition de Laval Virtual, qui s'est déroulé du 12 au 14 avril.

Laval Virtual est l'événement leader dédié aux technologies immersives, réalité virtuelle et réalité augmentée, qui rassemble toute la communauté européenne AR/VR depuis 1999.

Depuis 2006, Laval Virtual récompense, chaque année, les meilleurs projets de Réalité Virtuelle et de Réalité Augmentée du monde à travers une série de compétitions incontournables :

- #ReVolution pour les projets de recherche universitaire ou privé
- #StartUps pour les projets technologiques de Startups
- #Experiences pour les studios de production
- #Students pour les projets d'écoles

Sur tous les jeux qui ont candidaté à la compétition #Students de Laval Virtual, 11 jeux étudiants ont été sélectionnés pour être présentés aux professionnelles et professionnels les 3 jours du salon dont Solis Vi.

L'équipe finaliste sera élue par un jury et aura alors l'opportunité de participer au concours étudiants de l'IVRC à Tokyo au Japon en 2024 pour défendre son projet !

Solis Vi est un projet réalisé par 5 étudiantes et étudiants du master jeux et médias interactifs numériques (promo 19 / 2022-2024).



KBF finaliste du Trophée FLIP Jeu Vidéo

[Knight Bar Fight - KBF](#) (jeu M1 P19 / 2023) fait partie des 6 jeux sélectionnés pour le [Festival Ludique International de Parthenay](#) (FLIP) !

Les 6 jeux sélectionnés ont été présentés au festivalières · festivaliers et au jury pro du jeudi 18 au samedi 20 juillet.
3 membres de l'équipe de KBF ont fait le déplacement à Parthenay (Deux-Sèvres).



3 jeux sélectionnés au BIC Festival 2024

La 10e édition du festival Busan Indie Connect Festival, lancé en 2015, a eu lieu du 16 au 19 août 2024 à Busan (Corée du Sud).
[3 jeux du Cnam-Enjmin sont sélectionnés](#) (projets M1 du master JMIN de la promo P20 / 2022-2024) :

- Ready Set Jam!
- Ace of Saturn
- Puppy Guards

2 étudiantes · étudiants ont fait le voyage pour représenter les 3 équipes et faire tester leurs jeux.

Le statut des enseignants du master JMIN

Un autre point fort de cette formation est la complémentarité de ses enseignements.

En effet, ceux-ci sont dispensés à la fois par un corps universitaire varié (Cnam, Université de Poitiers, Paris 8, Université de Toulouse, Sorbonne Nouvelle) en prise avec les problématiques de recherche, mais aussi par des professeurs associés en service temporaire (PAST), des doctorants et des chefs d'entreprises et salariés du monde professionnel des médias interactifs numériques comme Amplitude Studios, SpirOps, Bulwark Studios, Seed by Seed, Ubisoft, Game Audio Factory, Axergonomie, Asobo, SolidAnim...

En chiffres, le volume d'enseignement 2024 :

- **42%** des enseignements par des EC
- **58%** par des vacataires
- 65 personnes donnant des cours
 - 63% du volume d'enseignement donné par des personnes de genre masculin (41 sur 65)
 - 17% sont des enseignantes- chercheuses · enseignants-chercheurs (10)
 - 83% sont des vacataires (55)

L'effectif étudiant en 2024 en chiffres :

En 2024, les promotions P20 et P21 de ce master se sont croisées au sein de l'École.

P20 en stage : 14/14 en programmation, 6/6 en management, 5/6 en son, 8/14 en conception visuelle, 5/5 en ergonomie UX et 13/13 en game design.

P 21 : 61 élèves

La promotion P20 (2023-2025) en chiffres :

- 68 élèves dont 6 redoublants
- 40% d'élèves boursiers
- 88% en formation initiale et 12% en formation continue
- Genre des élèves : femmes 37% et hommes 63%

La promotion P21 (2024-2026) en chiffres :

- 61 élèves
- 26% d'élèves boursiers
- 77% en formation initiale et 23% en formation continue
- Genre des élèves : femmes 31% et hommes 69%

4. Le Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences

Le Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS IDE) de niveau bac+6 s'adresse à des experts du numérique pour créer de nouveaux médias ludiques utilisant les principes et technologies du jeu vidéo. Les élèves conçoivent et réalisent des fictions transmédias, advergames, installations muséales interactives, jeux sociaux ou sérieux, mais aussi des dispositifs interactifs innovants et des objets connectés.

Les enseignements ont lieu essentiellement à Paris (majoritairement dans les locaux de Gobelins Paris et parfois au Cnam). Les élèves viennent à Angoulême une semaine lors des Enjmin Game Conferences et s'ils le souhaitent se déplacer pour l'Enjmin Games Show fin juin.

L'année 2024 a été marquée par le renouvellement de l'accréditation RNCP - niveau 7 validé par France Compétences avec les épreuves certificatives complètes - du diplôme pour une durée de 5 ans (durée maximale existante). Le niveau de qualité des enseignements et du diplôme se maintient à un excellent niveau. L'accréditation à la Conférence des Grandes Ecoles a également été renouvelée.

Du fait du renouvellement de l'accréditation RNCP, il a été décidé à titre exceptionnel d'accueillir la quatorzième promotion le mois de juin 2024.

Le Mastère Spécialisé a accueilli 15 élèves au sein de sa 14^e promotion (juin 2024).



La promotion P14 - 2024 en chiffres :

- Situation en formation : 15
 - En contrat pro : 6
 - En stage : 9
- Genre des élèves
 - Femme : 5
 - Hommes : 10

Secteurs d'activités des élèves en contrat de professionnalisation

- Jeux vidéo/VR : 3
- Autres domaines : 4

Les entreprises « autre domaines » dans lesquelles ils ont été embauchés sont des sociétés comme Callyope (Edition de logiciels outils de développement et de langages) , LA PLURIELLE DU BATIMENT Travaux de maçonnerie générale et gros oeuvre du bâtiment) ou SNCF Transport.

Cette année et pour la première fois, une installation de videomapping a été organisée le vendredi 29 novembre de 18h à 22h avec le musée des Arts et Métiers du Cnam, et ce sont plus de 300 visiteurs qui sont venus découvrir ce projet des étudiants de la formation IDE.



Prix remporté en 2024

Note To Myself remporte le 1er prix Daniel SABATIER

L'équipe de [Note To Myself](#) a remporté une dotation financière de 3000 €, le 1er prix de la [9e édition du Prix Daniel Sabatier 2024](#).

Ce prix soutient le développement de projets étudiants de contenu audiovisuel originaux et innovants.

Le projet a été développé par 5 élèves de la promo 2023-2024 (P13) du Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences (IDE) en partenariat avec Gobelins Paris.



L'international

1. Nos programmes de mobilité internationale (au sein du master JMIN)

Allemagne

« Programme de double diplomation Cnam-Enjmin – Cologne Game Lab-Technische Hochschule Köln »

Intérêt de la collaboration : la complémentarité des diplômes (Cnam-Enjmin : professionnalisant / CGL-THK : recherche et enseignement).

Parcours d'études (dans les deux sens) :

- Cnam-Enjmin : 1^e année en France (master JMIN du Cnam-Enjmin) et 2^e année en Allemagne (*MA in Digital Arts* du *Cologne Game Lab- Technische Hochschule Köln*)
- CGL – TH Köln : 1^e année en Allemagne (*MA in Digital Arts* du *Cologne Game Lab- Technische Hochschule Köln*) et 2^e année en France (master JMIN du Cnam-Enjmin)

Modèle économique : en 1^e année, les étudiantes et étudiants sont inscrits dans l'établissement qui les accueille. En 2^e année, ils sont inscrits dans les deux établissements.

- Étudiants Cnam-Enjmin : Droits d'inscription des étudiantes et étudiants français et européens (355 EUR/an environ)
- Étudiants CGL – TH Köln : Il n'y a pas de frais de scolarité mais chaque étudiante et étudiant doit payer des « frais de semestre » s'élevant à 276,60€ et comprenant un abonnement aux transports publics ainsi que différents frais administratifs

Effectifs :

Année universitaire 2024-2025		
Sens de la mobilité	Nombre de candidatures	Dossiers retenus (parcours)
Mobilité entrante	2	1 (Game Design)
Mobilité sortante	3	2 (Conception visuelle et Chef de projet)

Uruguay

« Programme de mobilité internationale Cnam-Enjmin – Universidad ORT Uruguay »

Intérêt de la collaboration : enrichir l'expérience des étudiantes et étudiants français dans le cadre des projets en équipes, augmenter les recettes du Cnam-Enjmin.

Parcours d'études (dans le sens *Universidad ORT* → Cnam-Enjmin seulement) : les étudiantes et étudiants de la licence Animation et jeu vidéo du partenaire uruguayen peuvent passer un semestre au sein du master JMIN (semestre 3 de la formation qui a la particularité d'être dispensé en anglais)

Modèle économique :

- Tarification sous conventionnement (4 000 EUR/semestre environ)

Effectifs :

Année universitaire 2024-2025		
Sens de la mobilité	Nombre de candidatures	Dossiers retenus (parcours)
Mobilité entrante	1	1 (Conception visuelle) *abandon de la part de l'étudiante retenue

Canada

« Passerelle NAD-UQAC – Cnam-Enjmin »

Intérêt de la collaboration : offrir une expérience à l'international aux étudiantes et étudiants en 1^e année de master JMIN, former des étudiantes et étudiants master JMIN à la spécialité Narratif Design (non proposée dans la cadre du master JMIN).

Parcours d'études (dans les deux sens) :

- Cnam-Enjmin : 1^e année au Canada (DESS en design de jeu vidéo narratif de l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi) et 2^e année en France (master JMIN du Cnam-Enjmin)
- École NAD-UQAC : 1^e année au Canada (DESS en design de jeu vidéo narratif de l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi) et 2^e année en France (master JMIN du Cnam-Enjmin)

Modèle économique : les étudiantes et étudiants sont inscrits dans l'établissement qui les accueille.

- Étudiants du Cnam-Enjmin : exemption des droits de scolarité supplémentaires précisée dans l'entente entre le gouvernement de la République française et le gouvernement du Québec en matière de mobilité étudiante au niveau universitaire
- Étudiants de l'École NAD-UQAC : frais de scolarité du Cnam-Enjmin au même tarif que les étudiants français

Effectifs :

Année universitaire 2024-2025		
Sens de la mobilité	Nombre de candidatures	Dossiers retenus (parcours)
Mobilité entrante	0	0
Mobilité sortante	13	2 (Game Design)

2. Notre participation à des appels à projets en consortium international

Amérique du Nord

Projet de coopération décentralisée « France-Mexique » (2024-2025)

L'objectif global du projet est d'encourager le développement des Industries culturelles et créatives – ICC de façon pérenne en soutenant un écosystème liant échanges artistiques, académiques et entrepreneuriaux entre le France et le Mexique.

Actions proposées :

- Les **résidences croisées et de quartier** permettront un échange d'autrices et d'auteurs ainsi qu'un transfert de compétence durable dans le temps
- L'échange académique, à travers la création d'un **prototype de salon virtuel**, facilitera la formation entre équipes de formation distantes tout en prenant en compte les défis globaux actuels liés au changement climatique
- **L'échange d'entrepreneurs entre incubateurs** accompagné d'un stand au salon « *Talent Land México* » induira la montée en compétences de ceux-ci et l'amplification d'une coopération commune

Principaux financeurs :	Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères – MEAE (France) <i>Agencia Mexicana de Cooperación Internacional – AMEXCID (Mexique)</i>
Montant total du projet estimé :	154 460€
Financement MEAE et AMEXCID estimé :	83 250€

PILOTAGE DU PROJET		
Pays partenaires :	France	Mexique
Maître d'ouvrage :	Communauté d'agglomération de GrandAngoulême	Municipalité de Guadalajara
Partenaires du projet :	CITÉ BD (Direction et Maison des auteurs), Technopole EurekaTech, ÉESI, Cnam-Enjmin, Institut français de l'Amérique latine (IFAL)	<i>Ciudad Creativa Digital, Tecnológico de Monterrey</i>

Projet « Nouvelle Confluence Créative (FICOL2) » (2025-2028)

La volonté affichée par les responsables politiques et administratifs de GrandAngoulême (France) et la ville de Zapopan (Mexique) de prolonger le partenariat pluriannuel « Confluence Créative » (2019-2023) et l'engagement des deux parties autour d'un nouveau projet financé par le ministère de l'Europe et des Affaires étrangères en 2024-2025 ont dressé le chemin du renouvellement de l'engagement entre les deux collectivités territoriales pour la période 2025-2028 dans le cadre du projet « Nouvelle Confluence Créative ».

L'année 2024 a servi à poser les bases de cette nouvelle collaboration et développer les projets qui y seront présentés pour une nouvelle demande de financement en 2025 à l'Agence française de développement – AFD via l'outil Facilité de financement des collectivités territoriales françaises (FICOL).

Le Cnam-Enjmin participe à ce projet dans le contexte de la composante 2 « Enseignement supérieur et recherche » sous la maîtrise d'ouvrage de l'ÉESI et aux côtés de l'université de Poitiers, les Directions de la Coopération Internationale et de l'Enseignement supérieur de GrandAngoulême et le *Tecnológico de Monterrey*.

Principal financeur :	Agence française de développement – AFD (France)
-----------------------	--

Montant total du projet estimé :	2 232 619,15€
Financement AFD estimé :	1 488 150,15€

PILOTAGE DU PROJET		
Pays partenaires :	France	Mexique
Gouvernance :	Communauté d'agglomération de GrandAngoulême	Municipalité de Zapopan
Composante 1 : Culture		
Maître d'œuvre de la composante :	CITÉ BD (Direction et Maison des auteurs)	<i>Casa del autor de Zapopan (CAZ)</i>
Acteurs du projet :	CITÉ BD (Direction et Maison des auteurs), GrandAngoulême (Direction de la Coopération internationale et Direction de la Culture)	Municipalité de Zapopan (Direction des ICC) et <i>Casa del autor de Zapopan - CAZ</i>
Composante 2 : Enseignement supérieur et recherche		
Maître d'œuvre de la composante :	ÉESI	<i>Tecnológico de Monterrey</i>
Acteurs du projet :	ÉESI, Cnam-Enjmin, Université de Poitiers, GrandAngoulême (Direction de la Coopération internationale et Direction de l'Enseignement supérieur)	<i>Tecnológico de Monterrey</i>
Composante 3 : Entrepreneuriat		
Maître d'œuvre de la composante :	Technopole Eurekatech	Municipalité de Zapopan (Direction des ICC)
Acteurs du projet :	Technopole Eurekatech, GrandAngoulême (Direction de la Coopération internationale et Direction du Développement économique)	Municipalité de Zapopan (Direction des ICC)
Composante 4 : Transversale		
Maître d'œuvre de la composante :	Communauté d'agglomération de GrandAngoulême	Municipalité de Zapopan
Acteurs du projet :	GrandAngoulême (Direction de la Coopération internationale)	Municipalité de Zapopan (Direction des Relations internationales)

Europe

Projet « Audiovisual Education and Training Network for European Vocational Excellence » – AVENUE (2025-2029)

AVENUE est un projet européen entre cinq écosystèmes nationaux solides qui vise la création de cinq centres d'excellence professionnelle (CoVE) dans les domaines de l'animation, le jeu vidéo, les VFX, le Visual Storytelling et l'XR.

AVENUE facilitera la mobilité ainsi que la mise en réseau et introduira un large éventail de formats de formation qui permettront un apprentissage efficace au sein des cinq écosystèmes et entre eux. Une grande partie de la formation en ligne sera en libre accès, ce qui permettra aux professionnelles et professionnels de toute l'Europe d'améliorer leurs compétences dans divers processus et disciplines.

L'année 2024 a été dédiée à la conception du projet et au dépôt de celui-ci auprès de la Commission européenne.

Principal financeur :	Union européenne - UE
Montant total du projet estimé :	5 000 000€

Financement UE :	4 000 000€
------------------	------------

PILOTAGE DU PROJET	
Pays pilote :	Danemark
Coordonnateur :	VIA University College
Ecosystème national "Animation"	
Pays partenaire :	Danemark
Acteurs du projet :	<i>The Animation Workshop - VIA University College (Higher Vocational Education Training - VET), Vision Denmark (Ecosystem Driver - ESD), Viborg Visuals (ESD), Beyond Horizon (Industry Partner - IP), Hydralab (IP)</i>
Partenaire associé :	<i>Viborg Kommune</i>
Ecosystème national "Visual Storytelling"	
Pays partenaire :	Irlande
Acteurs du projet :	<i>Institute of Art, Design and Technology - IADT (VET), Dublin Business Innovation Centre Limited (ESD), The Cultural & Creative Industries Skillnet (IP), Studio Meala (IP)</i>
Partenaire associé :	--
Ecosystème national "VFX/Virtual Production"	
Pays partenaire :	Pays-Bas
Acteurs du projet :	<i>Breda University of Applied Sciences - BUas (VET et ESD), Iron Films (IP), Film More Studios (IP), Lukkien BV (IP)</i>
Partenaire associé :	--
Ecosystème national "XR"	
Pays partenaire :	Italie
Acteurs du projet :	<i>Politecnico di Torino (VET), Piemonte Film Commission (ESD), Prodea Group (IP)</i>
Partenaire associé :	<i>Cartoon Italia, Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia</i>
Ecosystème national "Jeu Vidéo"	
Pays partenaire :	France
Acteurs du projet :	<i>Cnam-Enjmin (VET), Pôle Image Magelis (ESD), Ubisoft (IP)</i>
Partenaire associé :	<i>Bouleversement carbone dans l'animation et le jeu vidéo - BoCAJ</i>

3. Notre nouvelle offre de formation 100% en anglais

Master international « *Video Games and Digital Interactive Media* » en partenariat avec le Jilin Animation Institute – JAI (Changchun, Chine)

Notre école est lauréate du dispositif de financement « Grande fabrique de l'image » du grand plan d'investissement d'avenir « France 2030 » du gouvernement français.

À ce titre, plusieurs formations verront bientôt le jour. Parmi elles, un diplôme de niveau master 100% en anglais à destination d'un public étranger en priorité pouvant accueillir jusqu'à 120 étudiantes et étudiants à terme.

Le master international privilégie le recrutement d'étudiantes et étudiants par le biais d'accords interinstitutionnels.

Dans cette perspective, en 2024, nous avons consolidé notre collaboration avec le Jilin Animation Institute - JAI de Chine qui s'engage, entre autres, à nous fournir chaque année 20 étudiantes et étudiants de nationalité chinoise (du JAI ou d'autres universités de Chine continentale). L'accord-cadre de cette collaboration a déjà été signé et nous travaillons sur les engagements des deux parties dans le cadre d'un accord d'application avec l'appui des Directions des Affaires financières et des Relations internationales ainsi que du Service des Affaires juridiques du Cnam.

Aussi, des accords avec d'autres universités sont en cours d'élaboration. Notre objectif : soumettre trois conventions inter-établissements aux tutelles de la Grande fabrique de l'image à l'horizon 2026.

Enfin, grâce au soutien du Pôle Image Magelis, une extension de notre école est en cours de construction pour accueillir ces nouveaux et nouvelles étudiantes ainsi que celles et ceux des autres formations qui feront bientôt partie de notre catalogue.

Porteurs du projet pour le compte de l'État :	Centre national du cinéma et de l'image animée – CNC Caisse des Dépôts et Consignations – CDC
Intitulé du diplôme :	<i>International Master's degree in Video Games and Digital Interactive Media (Taught in English)</i>
Frais d'inscription :	20 000 EUR/année pour les candidatures libres 17 000 EUR/année sous conventionnement
Effectifs attendus la première année :	20 – 30 environ

4. Les événements internationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales - SREII

Événements	Dates	Statut
Festival de Cannes – Fantastic Pavilion	17-20 mai 2024	Partenaire
Erasmus Days – Afterwork international	15 octobre 2024	Organisateur
Salon professionnel <i>European Association for International Education</i> - EAIE	17-19 octobre 2024	Partenaire

Les relations avec les entreprises et partenaires institutionnels

1. Aider notre effectif étudiant à trouver un stage ou contrat d'alternance

Dispositifs Cnam-Enjmin

« Séance Coaching » (groupe) – licence IJV

Objectifs au profit des apprenties /apprentis :	Obtenir des conseils généraux quant à la rédaction d'un CV ou d'une lettre de motivation en réponse à une offre d'alternance ou dans le contexte d'une candidature spontanée.
Date de l'édition 2024 :	23 octobre
Format :	Toute la promotion L1 (première année de la formation)
Durée :	2h30
Partenaire de l'édition 2024 :	Ubisoft Bordeaux et Ubisoft Ivory Tower
Nombre d'intervenantes / intervenants :	2

Profil des intervenantes / intervenants :	RH
---	----

« Ateliers Coaching » (individualisés) – master JMIN

Objectifs au profit des étudiantes / étudiants :	- Bénéficier de conseils personnalisés quant à la rédaction de documents de candidature à un stage ou premier emploi (CV et lettre de motivation notamment), - Le portfolio et la posture professionnelle en entretien d'embauche font également partie des sujets abordés.
Dates de l'édition 2024 :	12, 15 et 28 novembre
Format :	6 à 12 étudiantes / étudiants (c.-à-d. 1 parcours à la fois)
Durée de chaque atelier :	3 heures environ
Partenaires de l'édition 2024 :	3 (Ubisoft, DON'T NOD, Asobo Studio)
Nombre d'intervenantes / intervenants par atelier :	2 en moyenne
Profil des intervenantes / intervenants :	RH et opérationnelles / opérationnels

« LAB Cnam-Enjmin » (stages d'expérimentation) – master JMIN

Objectifs au profit des étudiantes / étudiants :	- Effectuer un travail d'expérimentation (tester des nouveaux accessoires et dispositifs informatiques en s'appuyant sur leur savoir-faire et créativité), - Bénéficier d'une gratification pendant la période de stage, - Valider les 3 crédits <i>European Credit Transfer and Accumulation System</i> – ECTS de l'unité d'enseignement « Projet scientifique » du master JMIN.
Dates de l'édition 2024 :	Juillet et août
Nombre de projets à pourvoir en 2024 :	4
Structures porteuses en 2024 :	Muséum national d'Histoire naturelle – MNHN (Centre d'Écologie et des Sciences de la Conservation – CESCO), NADK, La Cie. des Martingales, Pôle Image Magelis, Cnam-Enjmin

Événements Cnam-Enjmin

« Indie Day » – master JMIN

Quèsaco ?	Journée de recrutement dédiée aux offres des studios indépendants de la Région organisée au sein de l'école. Les étudiantes et étudiants passent des entretiens d'embauche de façon individuelle.
Date de l'édition 2024 :	6 décembre
Partenaire de l'événement :	Le cluster néo-aquitain SO· Games
Nombre de studios de jeu vidéo ayant participé à l'édition 2024 :	2 (Wildblood Studio et Kalank Games)
Nombre d'intervenantes / intervenants au total :	5
Profil des intervenantes / intervenants :	Opérationnelles / opérationnels

« Internship Days » – master JMIN

Quèsaco ?	Journée de recrutement dédiée aux offres des studios AAA en France organisée au sein de l'école. Les étudiantes et étudiants passent des entretiens d'embauche de façon individuelle.
-----------	---

Date de l'édition 2024 :	Du 9 au 12 janvier
Nombre de studios de jeu vidéo ayant participé à l'édition 2024 :	5 (Ubisoft, Asobo Studio, DON'T NOD, Amplitude Studios, Virtuos Games)
Nombre d'intervenantes / intervenants au total :	30
Profil des intervenantes / intervenants :	RH et opérationnelles / opérationnels

2. La campagne du solde de la taxe d'apprentissage

En 2024, le Cnam-Enjmin a collecté la somme de 62 782 euros pour le seul compte du diplôme master Jeux et médias interactifs numériques.

3. Les événements nationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales - SREII

Événements	Dates	Statut
Courts d'écoles, un condensé du Poitiers Film Festival (LISA)	15-16 janvier	Partenaire
Les Mycéliades (Alpha médiathèque)	10 février	Partenaire
spawn!#2, le festival du jeu vidéo d'Angoulême (Cnam-Enjmin)	5-6 avril	Organisateur
Games Made in France (Capital Games)	15-19 mai	Partenaire
Enjmin Games Show (Cnam-Enjmin) – volet "jury"	11-22 juin	Partenaire
Comité Technique du Parcours d'éducation artistique et culturelle – PEAC (GrandAngoulême)	12 septembre	Partenaire
Alphabulleuse (Alpha médiathèque)	21 septembre	Partenaire
Game Cup (KissKissBankBank / Banque Postale)	2 octobre	Partenaire
Ateliers FabLab (Technopole Eurekatech)	3, 5, 12 et 20 octobre	Organisateur
Inauguration des locaux Ubisoft Bordeaux	8 octobre	Invité

4. L'expérimentation (Recherche)

Plusieurs thématiques liées au jeu vidéo sont toujours en recherches de fond au sein de la chaire Médias Interactifs Numériques du Cnam de l'Enjmin. Il est possible de consulter les publications de l'équipe Interactions pour Lire et Jouer (ILJ) sur le site du Cnam <https://cedric.cnam.fr/lab/teams/ilj-en/>.

Parmi les retombées locales, nous pouvons citer le projet concernant l'apprentissage par la création de jeux vidéo, qui a été proposé à un collège REP+ du Grand Angoulême, nous avons également proposer au Grand Angoulême une formation au test de jeux vidéo et découvertes des métiers du jeu vidéo comme Projet d'Éducation Artistique et Culturel qui figurera au catalogue 2025-2026.

L'équipe continue sa recherche autour de la réalité virtuelle (VR). Plusieurs projets sont toujours actifs :

- **JENII**: projet national de l'utilisation de la VR pour l'apprentissage. Nous continuons d'apporter nos conseils et développons un axe autour notamment des questions d'accessibilité.
- Thèse Conception d'un modèle et d'un algorithme d'évaluation automatique temps réel du style de prise de décision de l'utilisateur pour l'adaptation dynamique du scénario d'un simulateur d'évacuation : cette thèse s'inscrit dans notre expertise de la VR mais également de l'analyse des comportements de joueurs / utilisateurs.

Elle a débuté en septembre 2024 et s'est poursuivie toute l'année 2024. La doctorante Éloïse Tassin s'est bien approprié le sujet et le projet avance bien.

- **SAXV** : le projet d'entraînement sportif par le jeu vidéo VR suit son cours. Les outils sont suffisamment aboutis pour passer à une échelle plus grande, en y impliquant plusieurs clubs sportifs, ainsi que les étudiants sportifs d'Angoulême. 2024 nous a permis d'obtenir de nombreuses données qui étayent notre approche. Même si des progrès dans les tâches ludiques ont été notés, la question du transfert en situation de jeu réel reste posée. Nous travaillons avec l'Université de Poitiers (dans le cadre du partenariat de recherche CIIN) à trouver des moyens de mesurer ces transferts, nous nous sommes d'ailleurs rapprochés d'un partenaire industriel potentiel.
- **Chaire Expériences Immersives** : le projet de chaire est toujours dans les tubes... Paris Orsay s'intéresse au projet de chaire, et en plus de l'Immersive Learning Lab, nous avons également l'appui de l'Association Française de la XR (Réalité Étendue). Plusieurs rendez-vous ont été menés avec plusieurs partenaires potentiels (Safran, EDF, Naval Group, Orange). Nous avons bon espoir de créer cette chaire industrielle en 2025. Elle participera à doter Angoulême et la Charente d'activités de recherches dans un domaine qui lui est cher, la réalité virtuelle.
- **INSPIRE²** : En 2024, l'équipe ILJ a déposé un dossier en réponse à l'appel à projet France 2030 Culture immersive et métavers. Nous venons de recevoir une réponse positive, le projet pourra démarrer en 2025. Il s'agit de créer une solution logicielle entièrement open source permettant de créer et opérer ses propres espaces virtuels persistants. Le consortium regroupe notamment Seed By Seed une entreprise d'Angoulême. Cette solution a pour fondation les solutions réseau de la société Stormancer, Godot (un moteur de jeux open source) et des briques logicielles développées par le Cnam pour permettre de construire plus rapidement ces espaces virtuels persistants (ou métavers).

Dans le prolongement de ses projets de formations pédagogiques innovantes, le Cnam-Enjmin poursuit ses travaux de recherches pour faciliter l'accès à la formation à un plus grand nombre.

- **Évolution** : ce projet permet au Cnam-Enjmin de travailler notamment sur le graphe des compétences des métiers du jeu vidéo. Cette industrie n'ayant pas de branche, cette caractérisation des métiers n'est aujourd'hui portée par personne. Or, pour favoriser les évolutions de carrières et la création de nouvelles formations, il est indispensable d'effectuer ce travail de fourmi. Le projet progresse vite, les premiers métiers ont été décomposés avec succès en compétences et micro compétences. 2025 verra le lancement de la production des premières micro certifications asynchrones à destination des publics professionnels ou en reconversion.

5. Le programme d'incubation all4GAMES

Le programme d'incubation se poursuit avec un apport d'une nouvelle entreprise chaque année (issue de la GameCup). Le programme est toujours adossé à l'incubateur du Cnam et au technopôle du Grand Angoulême Eurekatech. Les liens avec Eurekatech continuent de se renforcer et nous travaillons avec Magelis à l'amélioration de notre programme d'incubation, dans la perspective de favoriser l'émergence de nouveaux studios de jeux vidéo pérennes, même si la situation économique du secteur n'est temporairement pas au beau fixe.

Chaque studio qui intègre all4GAMES bénéficie toujours de la **gratuité de locaux** et du **prêt de matériel informatique** de pointe, ainsi que l'**utilisation des infrastructures** de l'école (studio de motion capture, studio d'enregistrement), nos enseignants / experts assurent un **accompagnement** de leurs projets lorsque c'est nécessaire. Avec l'ancienneté et toujours plusieurs en activité et en croissance, nous favorisons les échanges entre les nouveaux studios et les anciens pour faire émerger une cohésion qui s'insère bien dans le tissu local, notamment **grâce à SO• Games**, le cluster régional des studios de jeux vidéo.

En outre, notre programme compte avec l'appui de la Compagnie des Martingales, société de conseil pour la conception, la production et la diffusion de jeux vidéo et médias interactifs.

Actuellement, all4GAMES héberge **cinq studios florissants**, Seed by Seed, Yorf Studio, La Méduse Violette, Bloomin' Studio et Wistfulware. Le flux des nouveaux studios est garanti par le concours de la Game Cup dans lequel un prix prévoit l'intégration dans notre programme d'incubation. Nous bénéficions ainsi d'un jury d'experts renouvelé chaque année pour la sélection de nos futurs incubés. Ce prix « Booster » a été bien accueilli et les studios lauréats des 3e et 4e éditions de la Game Cup ont intégré all4GAMES.

En 2024, le Studio Maroufle, un des vainqueurs de la 5^e édition de la Game Cup, a rejoint le programme d'incubation. Le studio a été fondé en 2024 par 5 anciens camarades de classe venus de Mayenne, autour d'un premier projet de jeu : Noblin, le FPS de « goblinage » dans lequel le joueur est une petite créature mesquine cherchant à fuir un château titanesque.

Cela fait maintenant plus de 10 ans que le programme a été créé. Il a permis / aidé la création de **8 studios en Charente**, dont un seul a disparu. Ces studios embauchent actuellement **une quarantaine de personnes**.

Communication et événementiel

1. Yann ARTHUS-BERTRAND photographie le Cnam-Enjmin

Yann ARTHUS-BERTRAND nous a sollicité pour représenter le jeu vidéo dans le cadre de son projet photographique et démographique [Les Français et Ceux qui vivent en France](#) !

23 personnes rassemblant une grande partie de l'équipe administrative et des étudiantes · étudiants du Cnam-Enjmin ont pu participer à cette prise de vue qui a eu lieu le 11 juillet 2024 à Fléac.



2. Identité visuelle, site internet et réseaux sociaux

Des supports de communication à l'image de l'école

Grâce au recrutement de Bérénice FOUCHARD le 1er juin 2024 en tant que **graphiste**, nous avons entamé en 2024 la refonte de tous nos supports de communication en alliant la nouvelle charte graphique du Cnam et l'identité propre au Cnam-Enjmin.

Nos supports de communication ont été harmonisés et se sont professionnalisés :

- Slides de présentation pour les rentrées universitaires, la JPO...
- Programme pour les soutenances
- Visuels pour nos réseaux sociaux
- Signalétique bâtiment
- Trames pour les équipes (PPT, Word...)
- Etc...

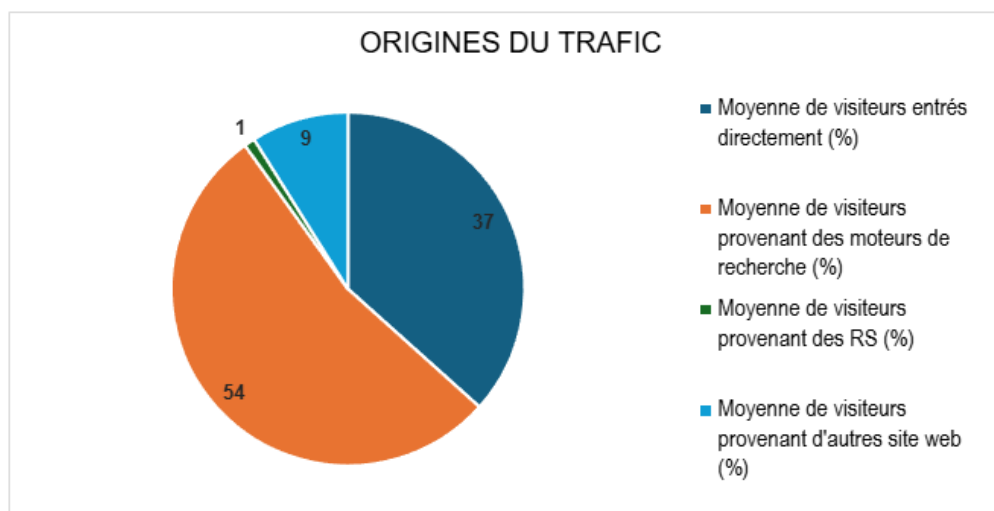
Renforcement du matériel graphique du Cnam-Enjmin (icônes, illustrations, pictos, motifs...)

Site internet

L'année 2024 a marqué une progression notable de la fréquentation du site internet, avec des indicateurs en nette hausse par rapport à l'année précédente.

Statistiques

- Nombre moyen de visiteurs uniques par mois : 3 370 (905 en 2023)
- Durée moyenne des sessions : 2 minutes 45 (3 minutes 19 en 2023). Cette légère baisse peut s'expliquer par une simplification des contenus, facilitant l'accès rapide à l'information recherchée.
- Nombre de sessions par utilisateur · utilisatrice : 1,49 (2,19 en 2023)
- L'analyse du trafic met en évidence les canaux d'acquisition les plus fréquemment empruntés par les visiteurs :



Réseaux sociaux

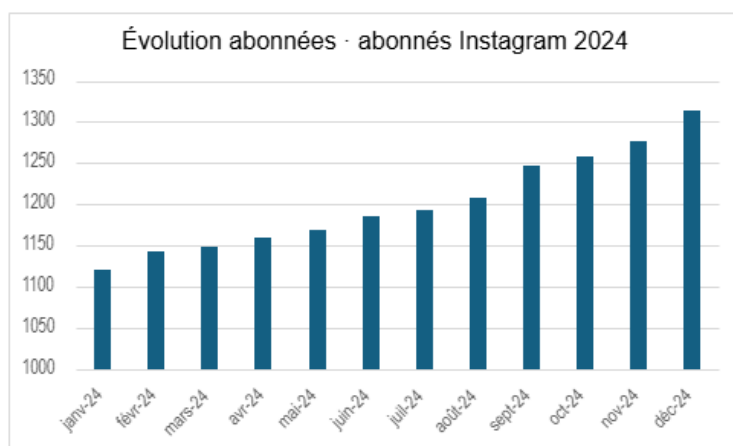
En continuité avec les actions engagées en 2023, l'année 2024 a permis de **consolider la présence du Cnam-Enjmin sur ses 3 réseaux prioritaires** : Instagram, YouTube et LinkedIn. Grâce au suivi mensuel mis en place depuis juillet 2023, nous avons pu observer et analyser les dynamiques de croissance, d'engagement et de portée.

En septembre 2024, un **compte TikTok** a également été créé, dans une logique d'expérimentation et de **veille sur les formats courts** destinés à une audience plus jeune. La stratégie sur cette plateforme reste à structurer, mais cette première présence permet de **tester des formats vidéo plus spontanés** et d'explorer de nouveaux leviers de visibilité.

Instagram

Statistiques

- **1 314 followers** au 31/12/2024 (vs 1 085 followers au 31/12/2023)
- +229 followers en 1 an (vs 163 en 2023)
- 21 followers en moyenne par mois (vs 13,6 en 2023)



- Un excellent taux d'engagement de 5.57% en moyenne sur l'année avec un pic de 15.98% en août notamment grâce à ce post :



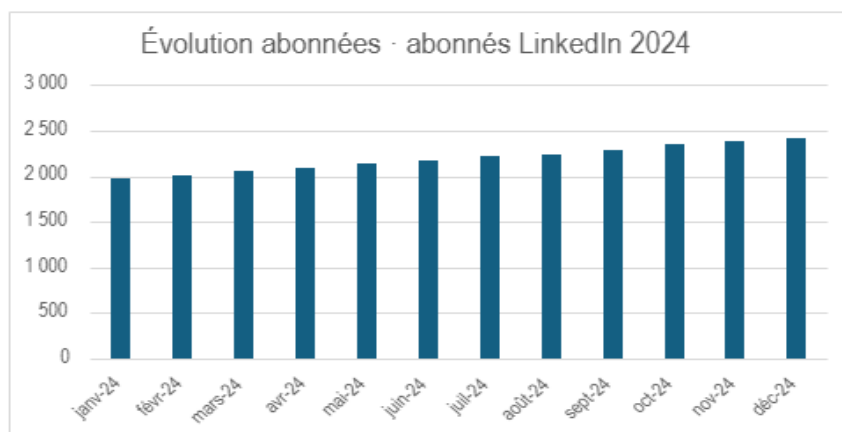
YouTube

- + 175 abonnées · abonnés en 2024
- 48 vidéos mises en ligne
- 20 040 vues ont été enregistrées avec une durée moyenne de 6 minutes 29 par vue



LinkedIn - Page Cnam-Enjmin

- Page vitrine : 2 424 abonnées · abonnés au 31/12/2024 (vs 1 943 en 2023)
- LinkedIn devient **notre plus grande communauté** sur les réseaux sociaux, surpassant Twitter l'an dernier
- +481 abonnées · abonnés soit une moyenne de 40 par mois



LinkedIn - Groupe Enjminati

- 839 membres au 31/12/2024 (vs 784 en 2023), soit **49% de notre communauté d' alumni/élèves**
- + 55 abonnées · abonnés sur 1 an , soit une progression de 7%

X

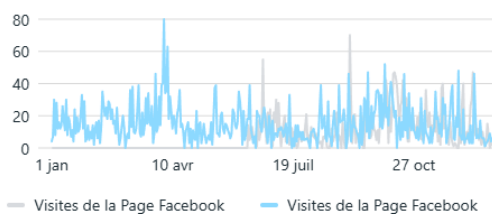
- **2 225 followers** au 31/12/2024
- + 178 followers en 1 an, soit une progression de 8,7%
- Taux d'engagement moyen en 2024 : 6.25%

Facebook

- **2 317 followers** au 31/12/2024
- +88 followers sur 1 an, soit une progression de 2,8%
- Notre page a comptabilisé 5 568 visites en 2024, soit une progression de 116.1% par rapport à 2023
- Le nombre d'interactions avec le contenu a progressé de 89% par rapport à 2023

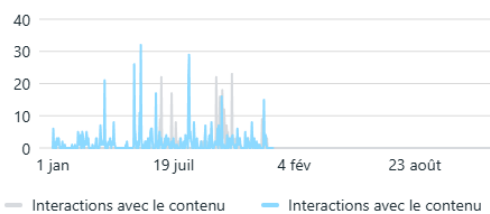
Visites ⓘ

5 568 ↑ 116,1 %



Nombre d'interactions avec le contenu ⓘ

586 ↑ 89 %



3. Événements

Une des grandes missions du Cnam est la diffusion de la culture scientifique et technique. En tant que seule école publique entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux médias interactifs numériques, nous assurons donc ce rôle dans ce domaine.

D'une part, nous participons à des événements nous permettant d'aller à la rencontre du grand public pour faire découvrir nos formations ou bien encore leurs projets de fin d'études (orientation, festival, conférence...). D'autre part, nos enseignantes · enseignants, experts dans leur domaine sont régulièrement sollicités afin d'apporter leur éclairage sur le devenir du jeu vidéo ou la parité femmes-hommes dans ce milieu. Nous prenons aussi part ou nous organisons des événements à destination des professionnelles · professionnels pour premièrement partager les évolutions de notre secteur d'activité et deuxièmement renforcer nos liens avec l'industrie. Nous avons également à cœur d'organiser des espaces de création permettant à nos élèves de se rencontrer entre les différentes formations.

En 2024, le Cnam-Enjmin a organisé, coorganisé ou participé à plus de **60 événements**.

Voici les **5 événements les plus marquants** (les autres événements sont présentés en annexe) :

1. Spawn
2. Enjmin Games Show
3. Game Cup
4. Enjmin Game Conferences
5. Résidence XR-Créative

Spawn!, 2^e édition du festival du jeu vidéo d'Angoulême (5-6 avril)

La 2e édition de spawn!, le festival gratuit du jeu vidéo d'Angoulême, a été organisée par le Cnam-Enjmin, SO· Games, l'association des professionnelles et professionnels du jeu vidéo en Nouvelle-Aquitaine et le Pôle Image Magelis, écosystème dédié au développement de la filière image en Charente.

Cette 2e édition était marrainée par Julie LE BARON, rédactrice en chef de Canard PC

- **2 000 m²** dédiés au jeu vidéo engagé et expérimental, au sein du Cnam-Enjmin
- **835 personnes sur 2 jours** : 60 pros le vendredi et 775 personnes (vs 300 en 2023) le samedi
- **70 jeux** présentés et expérimentés (vs 30 en 2023)
- **1 programmation en amphi enrichie**
 - Demi-journée pro : 1 formation et 4 conférences (vs 1 conférence en 2023)
 - Journée grand public
 - 3 tables rondes, 1 interview, 1 conférence et 1 podcast (vs uniquement des tables rondes en 2023)
 - Intégralité de la programmation interprétée en LSF – Langue des Signes Française (vs 5/8 en 2023)
- Nouveauté : **1 soirée expérimentale** autour du jeu vidéo
- **Communauté sur les réseaux sociaux multipliée par 3**



[Lien vers le bilan complet](#)

Enjmin Games Show (11-22 juin)

Le Cnam-Enjmin fait son show pendant plus de 10 jours : les élèves de nos différentes formations ont investi les 2 000 m² de l'école et ont présenté leurs projets aux pros et aux équipes pédagogiques.

- **4 formations**
- **30 jeux**
- **150 étudiantes · étudiants**
- **120 professionnelles · professionnels**

Point d'orgue de l'Enjmin Games Show, le jeudi 20 juin était une journée 100% dédiée aux tests des jeux par des professionnelles · professionnels.

Près de 20 jeux ont été présentés par les équipes créatrices auprès :

- De 25 professionnelles · professionnels représentant l'industrie du jeu vidéo français (majors et studios indé) et membres du jury des projets M1
- De Special Guests représentant de grands studios :
 - Julien MAYEUX, directeur général d'Ubisoft Bordeaux
 - Romain de WAUBERT, CEO et Co-Fondateur d'Amplitude Studios
- Des créateurs de contenus de la chaîne Iconoclaste (574 K abonnés · abonnés) : Florian PÉRON, alias Ico, et Quentin DOR, alias Etagère



La Grande Finale de la Game Cup #5 (2 octobre)

Le Cnam-Enjmin accueille à nouveau la cérémonie finale de la Game Cup !

KissKissBankBank, La Banque Postale et Jeux Vidéo Magazine, avec le soutien du Pôle Image Magelis, de la Région Nouvelle-Aquitaine, du Cnam-Enjmin et d'Eurekatech, ont le plaisir de vous convier à la Grande Finale de la Game Cup #5.

La Game Cup, 1^{re} Coupe de France de création indépendante de jeux vidéo, est un événement incontournable dans le secteur du gaming. Depuis sa création, cinq éditions ont été organisées et ont permis à plus de 26 créateurs et studios indépendants de poursuivre le développement de leurs jeux.

- 5 éditions et 26 créateur.ice.s de JV soutenus depuis 2020
- 100 candidatures de studios et créateurs indépendants français par an
- 250 personnes du secteur du JV indé réunies chaque année au Cnam-Enjmin d'Angoulême chaque année pour la finale
- En moyenne 100K viewers de la finale sur les réseaux sociaux Twitch chaque année
- Des streamers associés pour relayer l'événement sur les réseaux sociaux : Mister MV, AtOmium, Kao, Hiuugs, MODIIe, Presse, Trinity, Siphano, Benzaie
- Des acteurs clés du gaming associés au dispositif : Terry LTAM et Salomé Lagresle, media, clusters, syndicats ...

Les chiffres clés de la 5e édition

- 48 candidatures déposées
- 72K vues de la finale vs 56K en 2023
- 4 586 votes
- 200 pros et étudiantes · étudiants présents à la Grande Finale

Un plateau de streamers exceptionnel :



Les Enjmin Game Conferences (27-29 février)

Les Enjmin Game Conferences (EGC) sont un événement annuel rassemblant professionnelles · professionnels du jeu vidéo et les étudiantes · étudiants.

Des étudiantes · étudiants de 1re année du master du Cnam -Enjmin organisent un cycle de conférences et de workshops avec des acteurs · actrices clés de l'industrie du jeu vidéo.

Les thèmes sont variés (game art, sound design, game design...) et les sujets abordés touchent directement les étudiantes · étudiants de l'école.

L'édition 2024 a eu lieu du mardi 27 au jeudi 29 février. Au [programme](#), près d'une quinzaine de conférences, tables rondes et ateliers réalisés par des professionnelles · professionnels de l'industrie.

Cet événement était accessible aux étudiantes · étudiants du Campus de l'image Magelis et au réseau alumni du Cnam -Enjmin.

Une [playlist dédiée](#) sur notre chaîne YouTube permet de voir en replay certaines conférences et tables rondes en amphi et des interviews de pro (Jennifer LUFAU et Florent MAURIN).



Résidence XR-Créative (8-26 juillet)

Ce partenariat, dont la première édition fut organisée durant l'été 2022, s'est poursuivi en 2024 grâce à la collaboration renouvelée entre le Pôle Image Magelis et le Cnam-Enjmin.

La résidence mise en place par Magelis et le Cnam-Enjmin, en partenariat avec le Département de la Charente, vise à faire émerger des projets narratifs innovants, s'appuyant sur les technologies immersives et interactives.

Elle est ouverte à tous les auteurs · autrices de projets en langue française pour leur permettre de finaliser leur scénario et d'affiner leurs intentions créatives. Il s'agit d'approfondir un projet déjà structuré autour d'une idée forte et d'un scénario existant et d'affiner son univers graphique, sonore et interactif. Il est attendu à l'issue de la résidence un document décrivant le projet, un scénario finalisé et l'ensemble des informations qui permettront d'engager la préproduction ou le prototypage.

4 duos d'auteurs ont été accueillis pour une résidence de 3 semaines du 8 au 26 juillet 2024, que le jury a sélectionné parmi 16 dossiers reçus :

- Barbara Mydlak & Yann Deval pour CHRONICA ([photo ci-dessous](#)) a, une expérience en réalité augmentée multi-utilisateurs qui explore le phénomène de la conscience
- Fabienne Giezendanner & Carine Mournaud pour Play, une expérience immersive et interactive qui recrée le jeu « 1, 2, 3 échappe-toi si tu peux » dans le contexte des camps de concentration
- Ananda Safo & Sam Greffe pour Power, une œuvre interactive et immersive stimulante qui plonge les enfants au cœur de leurs capacités à changer le monde en collaborant ensemble
- Cinzia Fossati & Laurence Moletta pour Symphonie des profondeurs, une expérience multi-joueurs en réalité virtuelle où les participants s'embarquent pour un voyage dans les profondeurs de la mer en utilisant le pouvoir de leur propre voix

Durant leur 3 semaines à Angoulême, les auteurs · autrices ont eu l'occasion de rencontrer plusieurs professionnelles · professionnels de la filière image d'Angoulême. Iels ont bénéficié de l'assistance d'étudiantes · étudiants volontaires du Cnam-Enjmin : artistes visuelles · visuels, artistes son, game designers et ergonomes.

En mars 2025, iels ont été invités à participer Immersivity qui se déroule à Angoulême, où ils ont eu l'opportunité de présenter leur projet à des producteurs.



4. Revue de presse

158 retombées médias en 2024 (source : Cision) - **Sélection de 8 retombées médias :**

20minutes.fr du 6 février 2024

(15,5 millions de visiteurs · visiteuses par mois)

<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

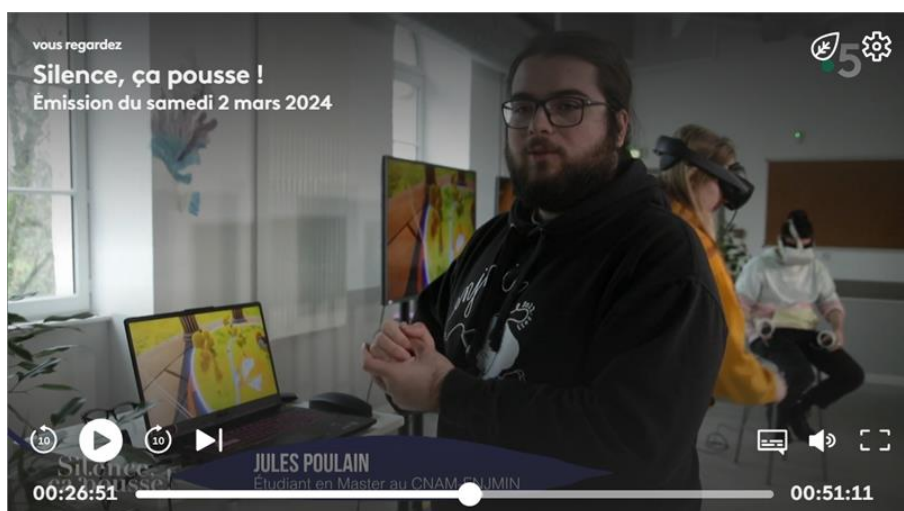
Programmeur

[...] 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).

Silence ça pousse du 2 mars 2024

[Silence ça pousse](#) est un magazine présenté par Stéphane MARIE et Carole TOLILA, produit par C Because TV avec la participation de France Télévisions.

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.



Les Echos du 6 mars 2024

Article paru dans le quotidien imprimé (682 000 de lecteurs · lectrices) et en ligne (5,3 millions de visiteurs · visiteuses par mois)

[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.

Le Parisien du 17 mai 2024

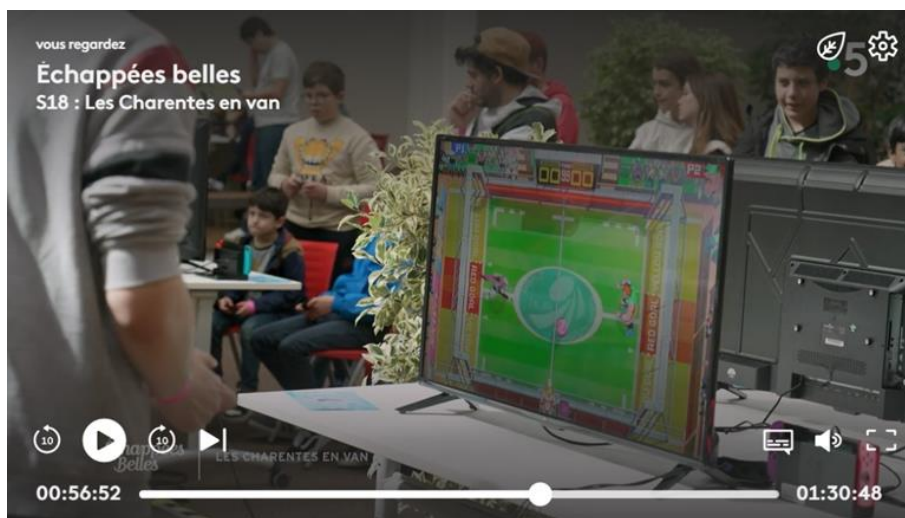
Article paru dans le quotidien imprimé (1,2 millions de lecteurs · lectrices) et en ligne (13,8 millions de visiteurs · visiteuses par mois)

Interview d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin, dans le cadre du long article intitulé [« Minecraft », histoire d'une ascension](#)

Échappées Belles du 18 mai 2024

Émission Échappées Belles diffusée en prime time sur France 5 le samedi 18 mai « Les Charentes en van ».

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).



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

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 :



NRJ le 25 novembre 2024

Plus de 5 millions d'auditeurs · auditrices chaque jour.

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.

Annexe : tous les événements

En 2024, le Cnam-Enjmin a organisé, coorganisé ou participé à plus de **60 événements**.

Les **5 événements les plus importants** ont été présentés dans la partie Communication et événementiel :

- Spawn
- Enjmin Games Show
- Game Cup
- Enjmin Game Conferences
- Résidence XR-Créative

Voici une sélection de **10 autres événements marquants** (par ordre chronologique) :

1. Festival international de la bande dessinée - FIBD
2. Safra'Numériques
3. A MAZE. / Berlin
4. Festival de Cannes
5. Festival Sœurs Jumelles
6. Festival du Film Francophone d'Angoulême
7. European Association for International Education
8. Paris Games Week
9. We Are French Touch
10. Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis

51e édition du Festival international de la bande dessinée - FIBD (25-28 janvier)

Le FIBD a accueilli près de **200 000** festivaliers · festivalières en 2024.

Le Cnam-Enjmin, partenaire du [Festival international de la bande dessinée](#), accueille chaque année l'[espace Nouvelle Création](#) (anciennement Pavillon Jeunes Talents).

Au programme :

- L'exposition [Lignes\(s\) de départ rien ne sert de courir ?](#)
- La présentation de book sur inscriptions (rencontres auteurs · autrices / éditeurs · éditrices)
- Un cycle de conférences
- Des ateliers proposés par les écoles du Campus de l'Image Magelis dont le test de jeux étudiants du Cnam-Enjmin



Safra'Numériques (19-23 mars)

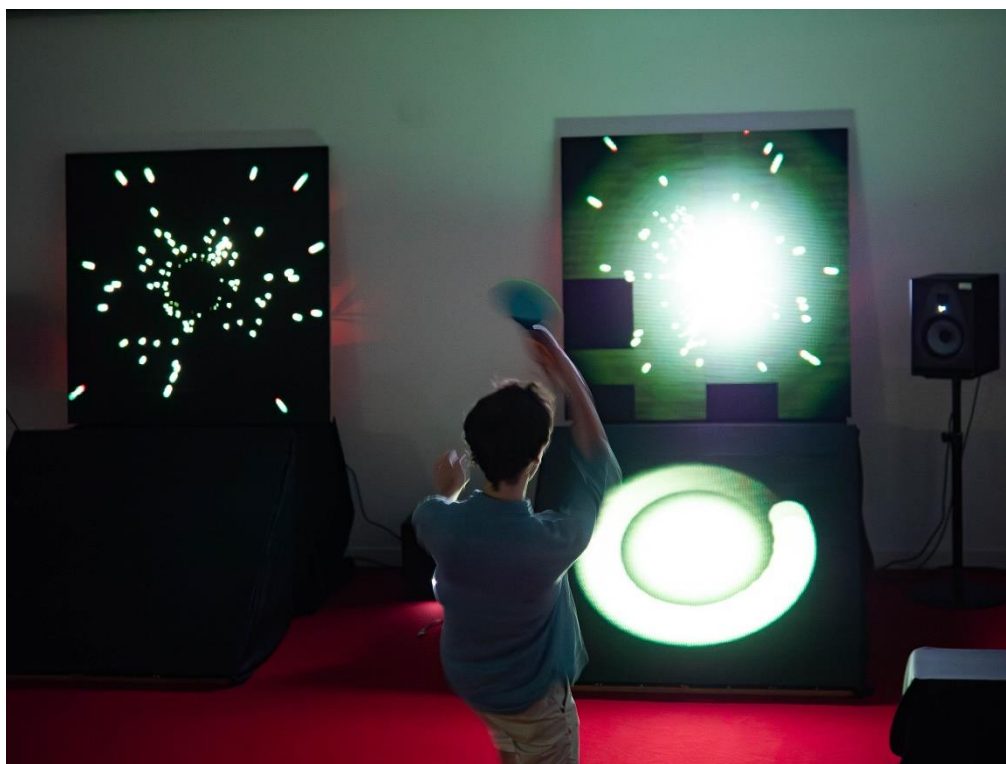
Le Cnam-Enjmin était présent au festival des arts numériques et nouvelles technologies, les [Safra'Numériques](#), à Amiens du 19 au 23 mars 2024.

Cet événement est un rendez-vous incontournable de la Région des Hauts-de-France avec plus de **12 000** spectateurs et spectatrices lors de la précédente édition.

Installations, spectacles vivants, immersions virtuelles, concerts... Une quarantaine de propositions artistiques inédites, pour la plupart gratuites, occuperont les 4500 m² du SAFRAN.

Pendant ces 4 jours, les festivalières et festivaliers ont pu découvrir ces 3 jeux :

- O : projet de fin d'année créé par 4 étudiants M1 JMIN (promo 19 / 2022-2024)
- SPACE, LOVE AND BLOUGE : projet créé par 10 étudiantes et étudiants M1 JMIN (promo 20 / 2023-2025) lors du workshop d'Antonin Fourneau, Output Alternatif
- Metapong XP1 et XP2 d'Antonin FOURNEAU et Manuel BRAUN



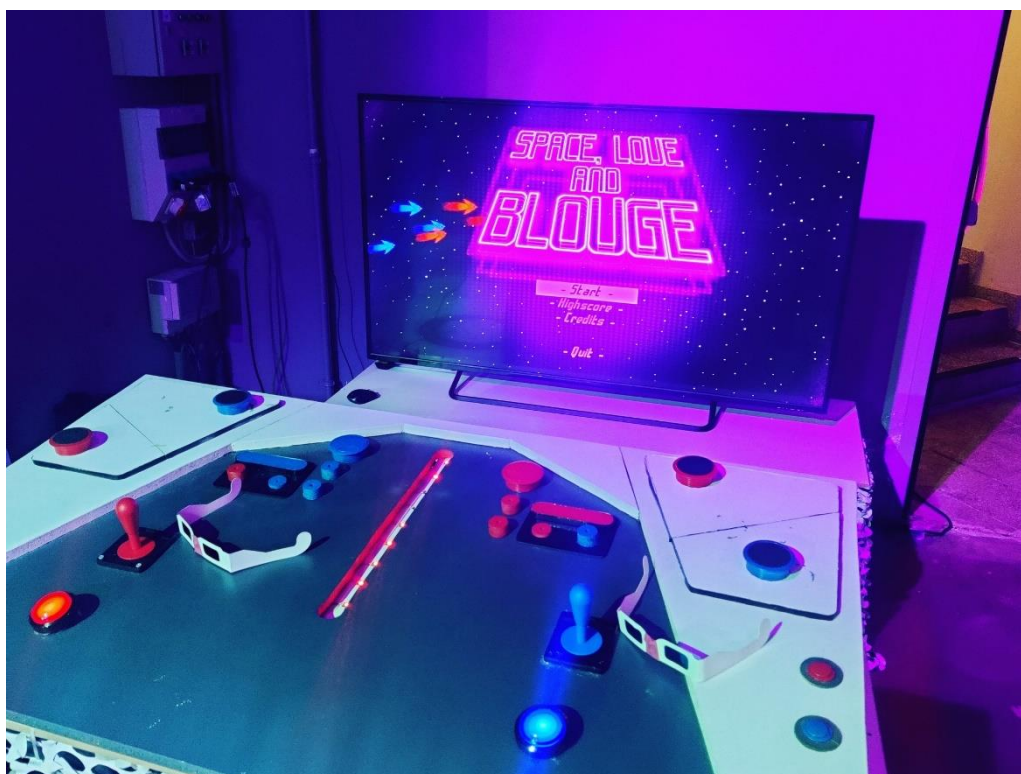
O et SPACE, LOVE AND BLOUGE au festival A MAZE. / Berlin (8-11 mai)

Après les Safra'Numériques à Amiens, O et SPACE, LOVE AND BLOUGE ont continué leur tournée et se sont rendus en Allemagne pour le festival A MAZE. / Berlin.

Cet événement international des jeux et médias interactifs et ludiques revenait pour sa 13e édition du 8 au 11 mai 2024.

A MAZE. / Berlin invite les artistes et les créateurs de divers domaines à partager leur vision et leurs projets, à échanger leurs connaissances, à jouer, à se connecter et à collaborer.

Le festival représente et célèbre le nouveau mouvement artistique, composé de jeux dits "arthouse", de réalité virtuelle artistique et d'une culture médiatique ludique dépassant le cadre du courant dominant.



Festival de Cannes (17-20 mai)

Dans le cadre d'un partenariat avec Maquinitas - Ventana Sur, le Cnam-Enjmin a été invité, pour la 2^{de} fois, à présenter ses jeux étudiants dans le Fantastic Pavilion (Fantastic Pavilion) du Marché du Film du Festival de Cannes 2024.

Le Fantastic Pavilion, dédié au cinéma fantastique et de genre, est organisé en partenariat avec la Fédération internationale des festivals Méliès (MIFF), qui regroupe les principaux événements mondiaux autour de ces thématiques.

Du 17 au 20 mai, les professionnelles et professionnels du Marché du Film ont pu échanger avec notre équipe et tester ces jeux étudiants qui font peur...

- Aporia
- Run Out

Stéphane NATKIN, ancien directeur et fondateur du Cnam-Enjmin, a participé à la conférence **From Telling Stories to Playing Stories** organisée le jeudi 16 mai de 17h à 18h par le Fantastic Pavilion.

Cette conférence, animée par Daphné LORA, cheffe du service de l'Attractivité du CNC, a réuni aux côtés de Stéphane NATKIN :

- Samuel CASTRO, directeur d'Iberseries
- Antoine CAYROL, co-fondateur d'Atlas V
- Adrien LAROUZÉE, responsable du pilotage des projets numériques d'ARTE France
- Jacinto QUESNEL, directeur national (formation arts numériques) à l'Université du Tec de Monterrey (Mexique) et promoteur à Maquinitas

Stéphane NATKIN et Aïda DEL SOLAR, directrice d'art et de création du master du Cnam-Enjmin, ont participé au jury qui a sélectionné 3 des 4 projets finalistes du concours Let's Spook Cannes organisé par le Fantastic Pavilion.

Les 4 projets ont été exposés au Video Game Lounge Showroom, situé au sein du Fantastic Pavilion du 16 au 20 mai.

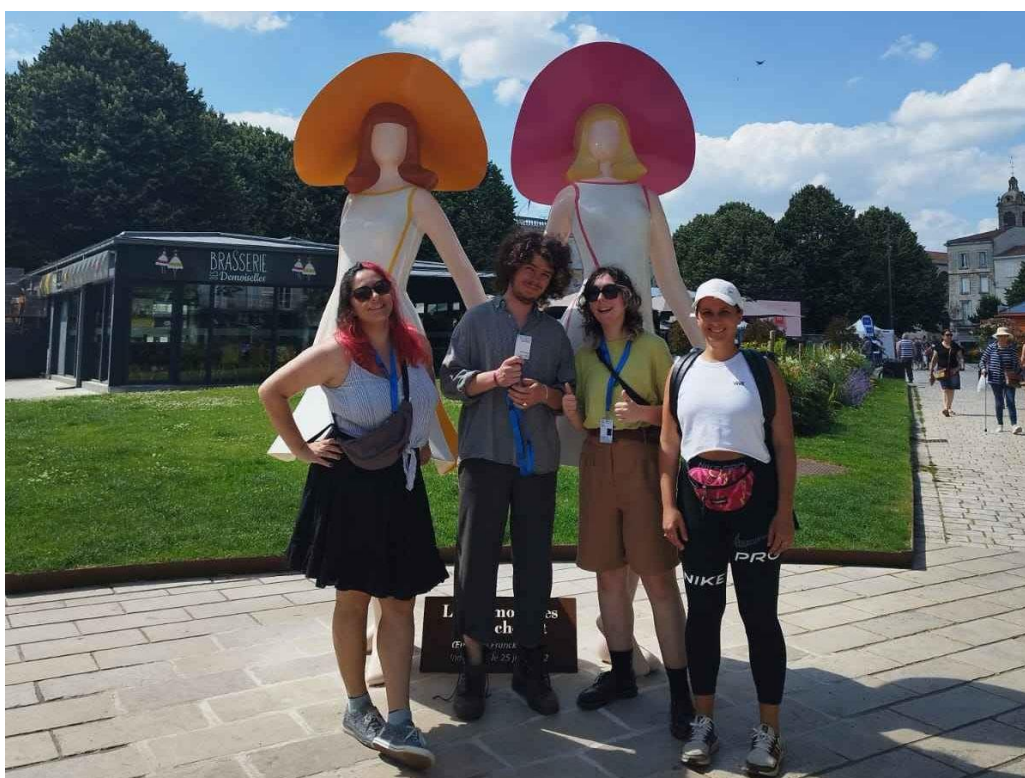


Festival Sœurs Jumelles (25-30 juin)

Dans le cadre de sa mission de transmission, le Festival Sœurs Jumelles, qui s'est tenu du 25 au 30 juin à Rochefort, a accueilli des étudiantes · étudiants des grandes écoles de musique et d'images.

4 étudiantes · étudiants du Cnam-Enjmin ont ainsi eu la chance de participer à cet événement pendant les 3 jours de rencontres professionnelles, du mercredi 25 au vendredi 28 juin, avec un parcours festivalier spécifiquement conçu pour elles · eux :

- Participation à 3 ou 4 événements par jour (débats, tables rondes, rencontres, panels...)
- Formation Stand Up dispensée par la Fondation des Femmes
- Accès à l'espace professionnel
- Accès à l'espace étudiant, pour que les étudiantes · étudiants du Cnam-Enjmin, de la Fémis, de Gobelins Paris, de l'École Normale de Musique de Paris... échangent entre elles · eux
- Accès aux festivités : concerts...



Film Francophone d'Angoulême (27 août - 1er septembre)

La 17e édition du festival du Film Francophone d'Angoulême s'est déroulée du 27 août au 1er septembre et a rendu hommage au cinéma marocain.

Comme chaque année, le Cnam-Enjmin est partenaire de l'événement et a accueilli notamment des projections du FFA dans l'amphithéâtre du Nil et une exposition d'affiches de film.

Programmation au Nil

- Mercredi 28 août de 11h à 12h40 : La Guerre est déclarée, de Valérie DONZELLI dans le cadre du focus Valérie DONZELLI
- Jeudi 29 août de 11h à 12h30 : **table ronde " La Francophonie, c'est quoi ? " animée par Michel ABOUCHAHLA, président d'Écran Total**, avec
 - Lyne CHARLEBOIS, réalisatrice québécoise
 - Nabil AYOUCHE, réalisateur franco-marocain
 - **Audrey AZOULAY, directrice générale de l'Unesco** (depuis 2017), ministre de la Culture en 2016-2017
 - Valérie SANGHOR, commissaire générale du Festival de la francophonie
 - Karim MOUSSAOUI, réalisateur algérien
 - Ronni CASTILLO, réalisateur dominicain
 - Bruno MOURRAL, réalisateur haïtien



European Association for International Education (17-20 septembre)

La 34e édition de cette conférence a eu lieu en France du 17 au 20 septembre 2024 à Toulouse. La conférence EAIE est LA grande édition annuelle des rencontres entre les professionnelles · professionnels de l'enseignement supérieur en Europe.

Après plus de 15 ans d'absence sur le territoire français, cet événement a réuni plus de 6 000 professionnelles · professionnels de l'enseignement supérieur en provenance de plus de 90 pays autour de conférences, d'ateliers et de salons sur les enjeux liés à l'internationalisation de l'éducation.

Indira VALDIVIA-VIZARRETA, responsable des partenariats et des relations internationales du Cnam - Enjmin, était présente du mardi 17 au jeudi 19 septembre.

L'EAIE

L'European Association for International Education (EAIE) est le centre européen d'expertise, de mise en réseau et de ressources pour l'internationalisation de l'enseignement supérieur.

C'est une organisation à but non lucratif fondée en 1989 soutenant l'internationalisation des établissements d'enseignement supérieur.



Paris Games Week (23-27 octobre)

Le Cnam-Enjmin était présent à la Paris Games Week qui a eu lieu du 23 au 27 octobre à Paris Expo Porte de Versailles.

Rendez-vous était donnée au public sur notre stand pour y rencontrer nos élèves, nos équipes pédagogiques et administratives, pour tout savoir sur nos formations et tester les jeux étudiants créés dans le cadre de nos formations.

L'école a participé également au nouvel espace dédié aux professionnelles · professionnels de l'industrie du jeu vidéo et aux échanges business de premier plan, Future of Gaming :

- Mercredi 23 octobre - Le jeu vidéo : les défis du secteur
Table ronde "Accessibilité : toujours un challenge pour notre industrie ?" avec Jérôme DUPIRE, CapGame / Cnam-Enjmin et Julie VIET, CMS France (17h30-18h15)
- Samedi 26 octobre - Talents, formations et métiers
 - Table ronde "Les écoles de jeux vidéo : quelle formation, quel débouché ?" avec Catherine ROLLAND et Coralie BRANDY, Cnam-Enjmin et Azad LUSBARONIAN, ISART digital (11h30-12h30)
 - Keynote "Le jeu vidéo comme objet de recherche académique" par Catherine ROLLAND, Cnam-Enjmin et Chaire de l'École polytechnique (15h30-15h45)
 - Fireside chat : "L'apprentissage par la création de jeu vidéo" par Chloé VIGNEAU, Cnam-Enjmin (16h-16h30)

Créée en 2010, la Paris Games Week est le plus grand salon français de jeu vidéo.



We Are French Touch (26 novembre)

Le Cnam-Enjmin a participé à la 4e édition de l'évènement WE ARE FRENCH TOUCH.

Cette journée dédiée au rayonnement des industries culturelles et créatives françaises, avait pour thème : les Nouvelles Voies · Voix

- Keynote sur la Grande Scène (14h10-14h20) d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin et de Catherine ROLLAND, responsable des projets étudiants du master de l'école : Et si les Voix du Jeu Vidéo ouvraient la Voie
- Stand du Cnam-Enjmin (toute la journée) avec découverte et test de 2 jeux étudiants en présence d'élèves et d'alumni : Alien Kebap et Our Walls' Story



Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis (27 novembre – 2 décembre)

Le Cnam-Enjmin a participé à nouveau au Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis, qui a eu lieu du 27 novembre au 2 décembre à Montreuil autour de la thématique du rêve général.

Le Cnam-Enjmin était présent pour cette 40e édition du salon avec un stand pour présenter le projet étudiant Dans les pas de Mia (projet M1 2023-2024) dont la candidature a été retenue par l'équipe organisatrice du festival.

Rendez-vous incontournable de la littérature jeunesse pour le grand public et les professionnelles · professionnels, le Salon réunit chaque année à Montreuil près de 200 000 visiteurs · visiteuses.



Les autres événements

Autres événements organisés par l'école (11)

- [Internship Days](#) (du 8 au 12 janvier)
- Soutenances finales master JMIN M2 P19 (16 février)
- [Global Game Jam](#) (du 26 au 28 janvier)
- [Résidence "The Roaming", projet de théâtre immersif](#) (du 4 au 8 mars)
- [Journées d'immersion ingénieur · ingénieure informatique et multimédia](#) (14 mars et 11 avril)
- [Soutenances MS designer d'expériences immersives IDE P13](#) (7 mai)
- [Enjminale](#) (samedi 1er juin)
- [Remise de diplômes](#) (22 juin)
- Journée d'intégration (11 octobre)
- Soutenances master JMIN M2 P20 ([6 novembre](#) – [13 décembre](#))
- [Journée Portes Ouvertes - JPO](#) (samedi 7 décembre)

Autres événements coorganisés par l'école (7)

- Accueil d'une délégation parlementaire de LFI dont Manuel BOMPARD (24 janvier)
- [Workshop Jeux dans la ville #12 ÉESI / Cnam-Enjmin](#) (19-23 février)
- Visite de 37 élèves du collège Alfred SISLEY de Moret-sur-Loing dans le département de Seine-et-Marne (13 mars)
- [Conférence "De l'émergence des jeux vidéo en Amérique Latine au développement du premier jeu narratif en Réalité Mixte : Un parcours personnel" de Dorian MASTIN](#) (27 mars)
- [CapGame Arena](#) (22 juin)
- [Soirée internationale Erasmus Days / Angou'Mois Étudiant](#) (15 octobre)
- [Soirée mapping vidéo au musée des Arts et Métiers](#) (29 novembre)

Autres événements auxquels l'école a participé (28)

- [Salon L'Étudiant de Bordeaux - Stand GrandAngoulême](#) (du 12 au 14 janvier)
- [FOFE](#) - Salon des Métiers de la Formation et de l'Orientation (les 9 et 10 février)
- [Les Mycéliades](#) (10 février)
- [Cérémonie des Pégases](#) (7 mars)
- [Salon Direction Emploi](#) (13 mars)
- [Table ronde "Regards croisés sur l'Intelligence Artificielle, quels impacts et quel avenir ?" à L'Alpha, médiathèque de GrandAngoulême](#) (23 mars)
- [Immersivity](#) (27-28 mars)
- [Remise du rapport de la commission d'experts sur l'impact de l'exposition des jeunes aux écrans](#) (30 avril)
- [Festival Des Livres & Moi #7 – Malagar](#) (16-18 mai)
- [Nuit des idées en Pologne](#) (21 mai)
- [Festival Game In Noisy](#) (22 mai – 1er juin)
- [Festival Hauts-de-Seine Digital Games #3](#) (24-25 mai)
- [Japan à Rives](#) (1er juin)
- [Game Camp](#) (24-25 juin)
- [Gamescom – Allemagne](#) (21-25 août)
- [Les Enfants du patrimoine](#) (20 septembre)
- [Alphabulleuse #3](#) (21 septembre)
- [Press Start – Bpi du Centre Pompidou](#) (25-30 septembre)
- [Game Conf](#) (2 octobre)
- [Animasia - Indie Game Factory](#) (12-13 octobre)

- [Forum 4A/Master de l'École polytechnique](#) (15 octobre)
- [Fête de l'anim'](#) (17-20 octobre)
- [Salon pour la Promotion des Études Françaises du Cameroun](#) (23 octobre)
- [AtlanticLAN](#) (26-27 octobre)
- [Soirée d'accueil des nouveaux habitants · nouvelles habitantes d'Angoulême](#) (8 novembre)
- [Table ronde "Qu'est-ce que le jeu aujourd'hui ?" organisé par le CNC](#) (18 novembre)
- [Courts d'Ecoles#5 : 1^{re} rencontre du comité de sélection - Poitiers](#) (samedi 30 novembre et dimanche 1er décembre)
- [Conférence "La place de l'IA au sein des écoles : potentialités et limites"](#) (4 décembre)

Concours étudiants (4)

- [Solis Vi finaliste de la compétition #Students de Laval Virtual](#) (10-12 avril)
- [Note To Myself remporte le 1er prix Daniel SABATIER](#) (9 juillet)
- [KBF finaliste du Trophée FLIP Jeu Vidéo](#) (18-20 juillet)
- [3 jeux sélectionnés au BIC Festival](#) (16-19 août)