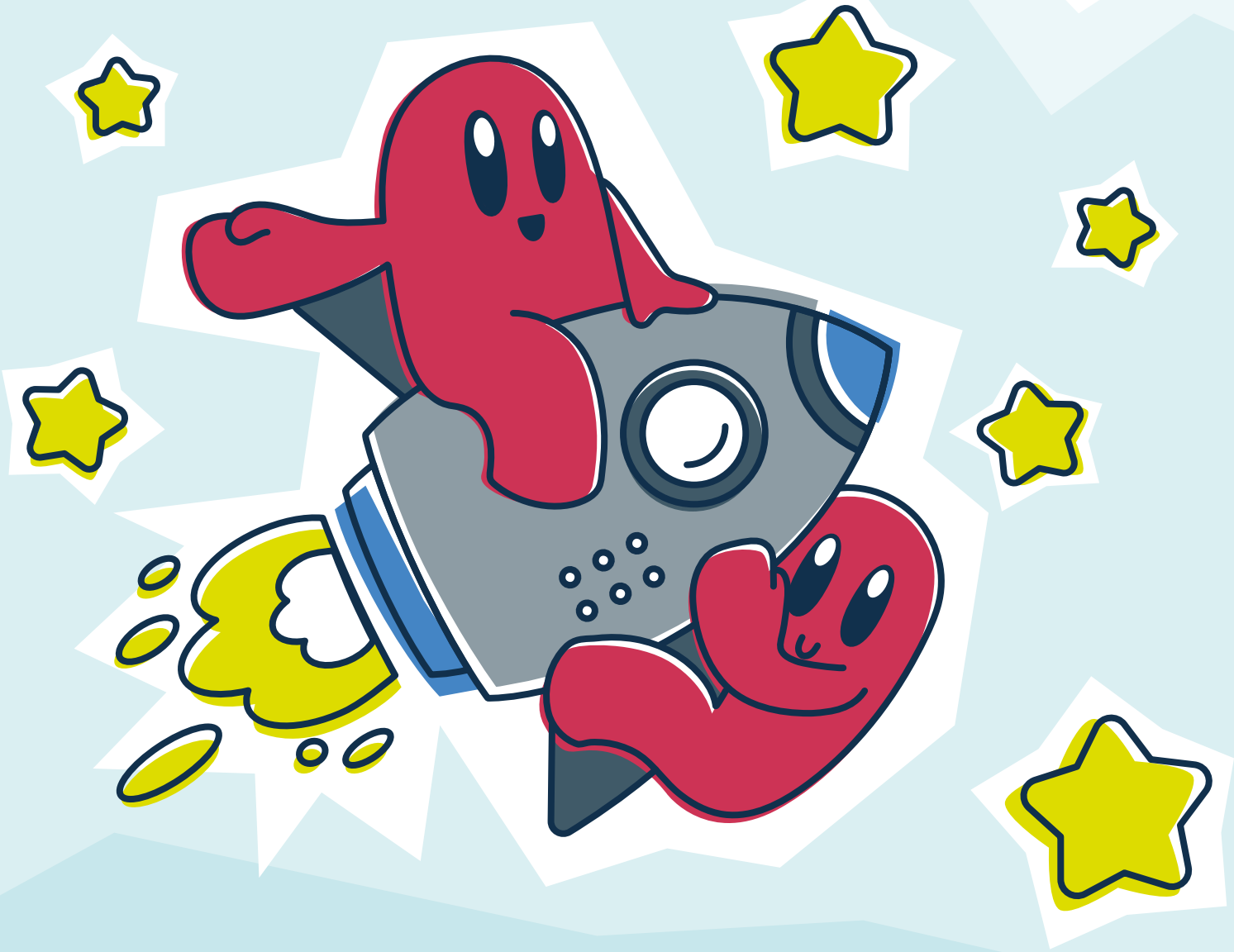
le cnam
enjmin

Magelis



Rapport d'activité

2025

sommaire

L'école 4
1. Le Cnam-Enjmin, la seule école publique française entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux médias interactifs numériques 4
2. Le Cnam-Enjmin, lauréat de La Grande Fabrique de l'image de France 6
3. Une équipe motivée aux profils variés 7
4. Nos valeurs, vers plus d'inclusion 8

Les formations 10
1.La licence informatique parcours jeux vidéo en apprentissage 11
2. La licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques en apprentissage 12
3. Le diplôme d'ingénieur · ingénieure informatique et multimédia en apprentissage (IEM) 14
4. Le master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux 15
5. Le Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication 21

L'international 22
1. Nos programmes de mobilité internationale 22
2. Notre participation à des appels à projets en consortium international 24
3. Notre nouvelle offre de formation 100% en anglais 28
4. Les événements internationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales - SREII 29

Les relations avec les entreprises et partenaires institutionnels 32
1. Aider notre effectif étudiant à trouver un stage ou contrat d'alternance 32
2. La campagne du solde de la taxe d'apprentissage 35
3. Les événements nationaux du service des relations entreprises, institutionnelles et internationales - SREII 35
4. L'expérimentation (Recherche) 36
5. Le programme d'incubation all4GAMES 38

Communication et évènementiel 40
1. Axel BUENDIA, ambassadeur de la ville d'Angoulême 40
2. L'IA générative vue par le Cnam-Enjmin 41
3. Identité visuelle, site internet 41
4. Réseaux sociaux 43
4. Événements 54
5. Revue de presse 58

Annexe : tous les évènements 60

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 audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux, 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 designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication, délivré en partenariat avec GOBELINS Paris

Le diplôme d'ingénieur spécialité 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

La licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques en apprentissage

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 recherche 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 Recife (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 le Workshop Art & Game sur le thème "Identité·s".

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. 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 seconde année du projet s'est illustrée par le recrutement de sept personnes afin de renforcer l'équipe administrative dans les services existants, mais également d'animer la première année de la licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques en octobre 2025, et de débuter la création de la licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours game design. L'ouverture du master international a, quant à elle, été repoussée afin de consolider les partenariats internationaux et d'assurer un nombre important d'étudiants pour la première promotion.

A terme, près de 300 nouveaux étudiants pourraient intégrer le Cnam-Enjmin. Les étudiants du Cnam-Enjmin étant à plus de 90% originaires de territoires hors Charente (99% pour la promotion 22 et 100% pour la promotion 21), ce sont également presque 600 ambassadeurs chaque année qui contribueront par la suite au rayonnement de la ville et de la région au niveau national comme international.

3. 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.

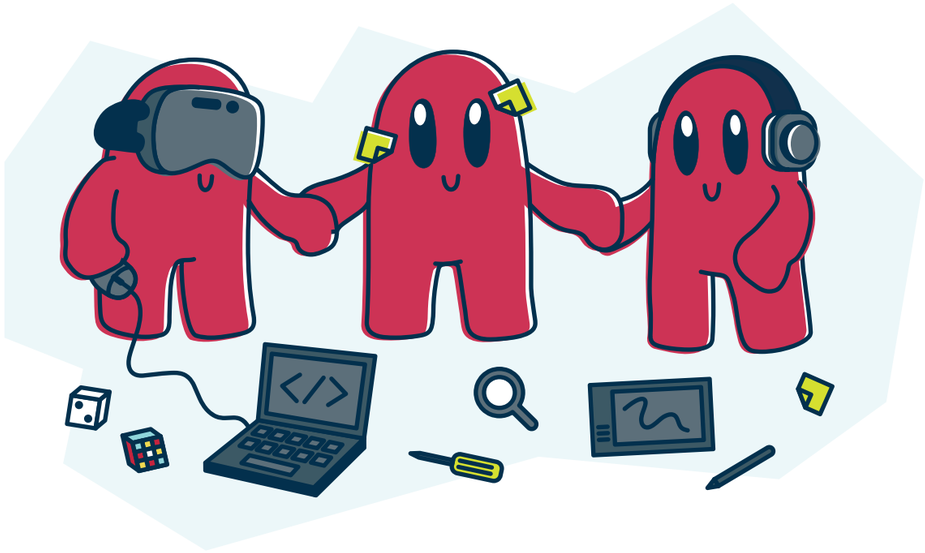
L'année 2025 a été marquée par les recrutements au sein du Cnam établissement public de :

- Morgan SEAMONS, traducteur FR-AN
- Lucile CACCIUTTOLO, chargée d'animation et d'ingénierie pédagogique en game design
- Thomas LEPEZRON, gestionnaire administratif et financier
- Justin BLARD, ingénieur en ingénierie logicielle
- Alison DEROLEZ, chargée d'animation et d'ingénierie pédagogique en management de projet
- Alessandra NESPOUX, coordinatrice pédagogique
- François DONZAUD, apprenti développeur web et dispositifs interactifs

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.



4. 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 2025, le personnel administratif et les étudiants volontaires ont été formés aux Premiers Secours Santé Mentale afin d'être sensibilisés à la santé mentale, de lutter contre les stigmatisations et d'être en mesure d'aider les personnes en détresse psychologique.

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 ; a, par ailleurs, 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 avions 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…).





Les formations

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.

Les formations de licence, ingénieur et master se déroulent à Angoulême.

L'année 2025 marque l'ouverture d'une nouvelle formation : la licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques (LAN)

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 avons pris la décision cette année de banaliser des jours de cours afin que les étudiants du master et des deux licences créent ensemble des jeux vidéo dans le cadre de l'Enjam, jam créative. Ce format fut un succès.

Licence informatique parcours jeux vidéos

le cnam · le cnam eicnam

Licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques

le cnam · le cnam eicnam

Diplôme d'ingénieur spécialité informatique et multimédia

le cnam · le cnam eicnam · CFA SUP Nouvelle-Aquitaine

Master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

le cnam · Université de Poitiers · CGL Cologne Game Lab · Technology Arts Sciences TH Köln · École NAD UQAC · École Polytechnique IP Paris

Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication

le cnam · Conférence des Grandes Écoles · Gobelins Paris

1.La licence informatique parcours jeux vidéo en apprentissage

Programmation · **En apprentissage** · **Asynchrone**

Le parcours jeux vidéo a été conçu par l'équipe pédagogique du Cnam-Enjmin au sein de la licence nationale informatique du Cnam. Depuis septembre 2025, le pilotage de ce diplôme est assuré par le Cnam en partenariat avec le Centre de formation des apprentis (CFA Cnam).



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.

Focus sur la promotion entrante

Le lundi 6 octobre 2025, la promotion P6 a intégré le Cnam Enjmin.

Pour cette sixième année d'existence, sur 86 dossiers de candidatures reçus, 38 ont été admis aux tests et 26 aux entretiens, 24 ont intégré la formation, 22 hommes, 2 femmes. 10 ont signé avec succès un contrat d'alternance et 9 ont été inscrits en formation initiale pour 2026 (5 abandons, dont une femme).

86
dossiers de candidature retenus

36
candidats admis aux tests

26
candidats admis aux entretiens

24
Admis et intégrés en formation

10
ont signé un contrat d'apprentissage

9
Inscrits en formation initiale

*5 abandons

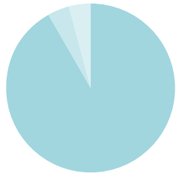
Profil des élèves admis



- 9% de femmes
- 91% d'hommes



- 9% de Charente
- 91% d'autres départements



- 91% bac général
- 4% bac technologique
- 4% bac professionnel

Promotion 4 :

En septembre 2025, 19 étudiants de la promotion 4 ont validé leur 2ème année de licence et ont intégré la 3ème année de licence. Un étudiant a dû quitter la formation en novembre 2025 à cause d'une rupture de contrat d'apprentissage.

Promotion 5 :

En septembre 2025, 17 étudiants de la promotion 5 ont validé leur 1ère année de licence et ont intégré la 2ème année de licence. Un étudiant a dû quitter la formation en décembre 2025 à cause d'une rupture de contrat d'apprentissage.

2. La licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques en apprentissage

Artiste 2D/3D | **En apprentissage** | **Asynchrone**

Ouvert en septembre 2025, ce diplôme offre une formation de licence professionnelle en arts numériques en couvrant les principaux domaines des arts technologiques appliqués au développement de jeu vidéo et médias interactifs numériques : conception, réalisation, narration visuelle, animation, game design, scripting, multimédia et graphisme général.

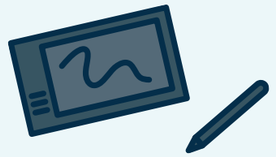
La formation s'effectue en apprentissage en entreprise avec un rythme de formation d'environ 7 heures par semaine, en autonomie depuis l'environnement numérique de formation. Un animateur pédagogique s'assure du déroulement régulier du travail personnel de chaque élève et de la dynamique du groupe.



Focus sur la promotion entrante

Le lundi 6 octobre 2025, la première promotion a intégré le Cnam Enjmin.

Pour cette première année, nous avons reçu 62 candidatures pour cette licence dont 40 candidats ont été admis aux tests techniques. Sur cet effectif, 29 ont passé la phase des entretiens et 24 ont été admis en formation (15 hommes et 9 femmes). Pour cette année, 15 candidats sont passés en formation initiale (dont 6 femmes) et 3 autres ont signé un contrat d'alternance (dont 2 femmes). Il y a eu 6 abandons de formation (dont 1 femme) au cours de cette année dont 2 qui ont pour objectif de se réinscrire pour en 2026.



62
dossiers de candidature retenus

40
candidats admis aux tests

29
candidats admis aux entretiens

24
Admis et intégrés en formation

3
ont signé un contrat d'apprentissage

15
Inscrits en formation initiale

*6 abandons

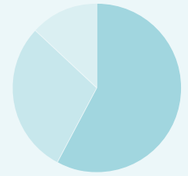
Profil des élèves admis



- 38% de femmes
- 62% d'hommes



- 4% de Charente
- 96% d'autres départements



- 91% bac général
- 4% bac technologique
- 4% bac professionnel



3. 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 maitrisant 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 2025, deux promotions étaient en cours de formation :

- La P9 (2023 - 2026) : 8 apprentis dont 1 femme. 60% d'entre eux sont employés dans une entreprise de Nouvelle Aquitaine
- P10 (2024 - 2027) : 12 apprentis dont 2 femmes. 42% 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.



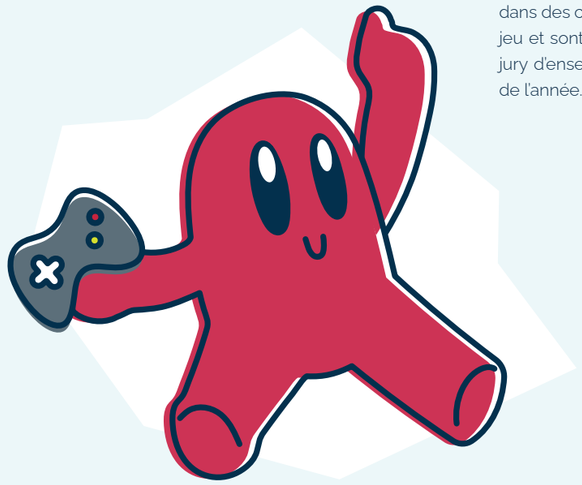
4. Le master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

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 2025, les deux étudiantes ayant effectué leur première année du master JMIN au Canada ont rejoint Angoulême et la promotion 21 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 2025, sur les candidatures complètes reçues, seuls 55 candidats ont intégré la formation.

- 78% des étudiants de la promotion 22 ont une licence (87% pour la promotion 21)
- 17% ont déjà un master ou un diplôme d'ingénieur · ingénieure (13% pour la promotion 21)

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…

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 encore les 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

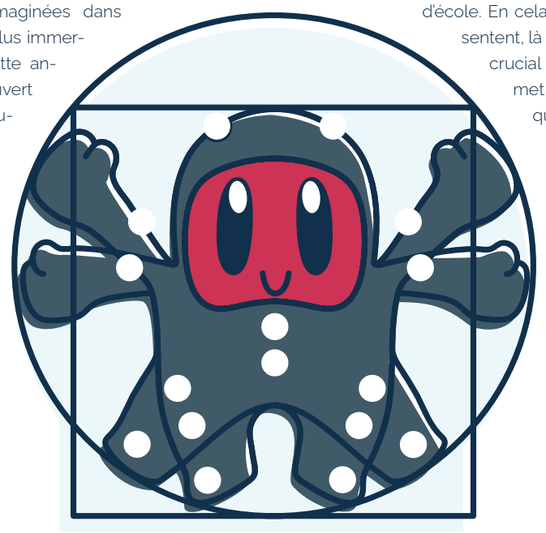
Depuis 2020, le concours est organisé entièrement à distance et se compose toujours d'épreuves écrites, puis orales.

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 1ère année (M1) se déroule de mars à juin avec l'amorçage dès février des premières présentations aux étudiantes et étudiants. Il s'agit pour les étudiantes · 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 un travail en étroite collaboration avec les équipes administratives, techniques, logistiques et pédagogiques pour une coordination optimale des actions de chacun.

Les projets de 2e année de master correspondent à la réalisation des étapes de conception et de préproduction d'un jeu vidéo. Chaque année, les étudiantes et 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. Confrontés 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 2025

Busan Indie Connect Festival - Corée du Sud

Le prix d'excellence artistique pour Le Dernier Courrier ! | Enjmin | Cnam

La 11e édition du festival Busan Indie Connect Festival, lancé en 2015, a eu lieu du 15 au 17 août 2025 à Busan (Corée du Sud).

Le Dernier Courrier, projet M1 du master JMIN de la promo P21 (2024-2026), a remporté le prix Excellence in Art dans la catégorie Rookie Division !

Amandine KLINGER, Sébastien MORRIS et Stanis KAPUSTA, 3 étudiantes · étudiants de l'équipe, ont fait le voyage pour faire découvrir le jeu aux festivalières et festivaliers.



Stunfest - Rennes

3 jeux étudiants sélectionnés au Stunfest Indie Awards

3 jeux étudiants ont été sélectionnés pour exposer au Stunfest 2025 et concourir au Stunfest Indie Awards :

- Fading Echoes
- Kimz VS les Ragogo
- Iridescent



Le statut des enseignants du master

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, 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 :

- **39%** des enseignements par des enseignants-chercheurs
- **61%** par des vacataires
- 74 personnes donnent des cours
  - 61% du volume d'enseignement donné par des personnes de genre masculin
  - 17% sont des enseignantes- chercheuses · enseignants-chercheurs
  - 83% sont des vacataires

L'effectif étudiant en 2025 en chiffres :

En 2025, les promotions P21 et P22 de ce master se sont croisées au sein de l'École.

Les stages en Master 2ème année concernent les promotions P21 (promotion actuelle) et P20 qui n'avaient pas trouvé de stage l'an passé.

Stage master 2 en 2026 : 6/7 en conception sonore, 15/25 en conception visuelle, 5/5 en ergonomie UX, 13/13 en game design, 6/6 en management, et 14/14 en programmation.

Certains étudiants ont demandé la substitution de leur stage via le programme Pépites pour travailler à la création de leur studio de jeu vidéo. La substitution de stage comprend le SNEE – Statut National de l'Étudiant Entrepreneur et l'inscription au DEE - Diplôme Etudiant Entrepreneur et est encadré par nos enseignants et les référents Pépites de l'Université de Poitiers.

Parcours	Effectif	Stages
Conception sonore	**P21 : 6** P20 (Rdt) : 1	P21 - 4 stages validés et en cours et 1 substitution de stage via Pépites. P20 : 1 stage validé et en cours
Conception visuelle	**P21 : 18** P20 (Rdt) : 6 P19 (Rdt) : 1	P21 : 10 stages validés et en cours et 1 substitution de stage via Pépites. P20 : 4 stages validés et en cours
Ergonomie UX	**P21 : 7**	P21 : 6 stages validés et en cours
Game design	**P21 : 14**	P21 : 8 stages validés et en cours et 1 substitution de stage via Pépites.
Management de projet	**P21 : 6**	P21 : 6 stages validés
Programmation	**P21 : 12**	P21 : 11 stages validés et en cours

La promotion P21 (2024-2026) en chiffres :

- 71 élèves dont 9 redoublants qui n'avaient soit pas trouvé de stage l'an passé, soit qui ont été autorisés à adapter leur formation sur 3 années universitaires.
- 28% d'élèves boursiers
- 79% en formation initiale et 21% en formation continue
- Genre des élèves : femmes 34% et hommes 66%

La promotion P22 (2025-2027) en chiffres :

- 54 élèves dont 1 redoublant
- 35% d'élèves boursiers
- 83% en formation initiale et 17% en formation continue
- Genre des élèves : femmes 30% et hommes 70%

5. Le Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication

Le Mastère Spécialisé 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 transmédia, 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, peuvent se déplacer pour l'Enjmin Games Show fin juin.

Le niveau de qualité des enseignements et du diplôme se maintient à un excellent niveau.

Le Mastère Spécialisé a accueilli 16 élèves au sein de sa 15e promotion (octobre 2025).

Secteurs d'activité des élèves en contrat de professionnalisation

- Jeux vidéo/VR -> ce secteur regroupe les entreprises spécialisées dans le divertissement numérique, la réalité virtuelle et les expériences immersives, telles qu'Ubisoft Paris-Mobile ou EVA-Esport Virtual Arena

- Autres secteurs -> de nombreuses filières font appel à nos talents : Callyope (santé numérique / psychiatrie), 52 Paris (Agence de communication/ événementiel), SNCF SA, La Plurielle du Bâtiment (rénovation et construction), Séquoia (conseil en stratégie de communication).

La promotion P15 - 2025 en chiffres :

- Situation en formation : 19 (16 P15 + 3 Redoublants)
  - En contrat pro : 11
  - En stage : 5 + 3 redoublants

- Genre des élèves
  - Femme : 5
  - Hommes : 14



L'international

1. Nos programmes de mobilité internationale

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 : 1e année en France (master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux du Cnam-Enjmin) et 2e année en Allemagne (MA in Digital Arts du Cologne Game Lab- Technische Hochschule Köln)
- CGL – TH Köln : 1e année en Allemagne (MA in Digital Arts du Cologne Game Lab- Technische Hochschule Köln) et 2e année en France (master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux du Cnam-Enjmin)

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

- Étudiants Cnam-Enjmin : Droits d'inscription des étudiantes et étudiants français et européens (254 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 334,70€ et comprenant un abonnement aux transports publics ainsi que différents frais administratifs

Effectifs :

Année universitaire 2025-2026		
Sens de la mobilité	Nombre de candidatures	Dossiers retenus (parcours)
Mobilité entrante	**1**	**0**
Mobilité sortante	**1**	**1 (Programmation)**

Canada

« Passerelle NAD-UQAC - Cnam-Enjmin »

Intérêt de la collaboration : offrir une expérience à l'international aux étudiantes et étudiants en 1e année de master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux. Former ces étudiantes et étudiants à la spécialité Narratif Design (non proposée dans le cadre du master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux du Cnam-Enjmin).

Parcours d'études (dans les deux sens) :

- Cnam-Enjmin : 1e 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 2e année en France (master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux du Cnam-Enjmin)
- École NAD-UQAC : 1e 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 2e année en (master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux 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 (3916 CAD environ)
- Étudiants de l'École NAD-UQAC : frais de scolarité du Cnam-Enjmin au même tarif que les étudiants français pour les résidents québécois (254 EUR/an environ)

- Effectifs :

Année universitaire 2025-2026		
Sens de la mobilité	Nombre de candidatures	Dossiers retenus (parcours)
Mobilité entrante	**1**	**0**
Mobilité sortante	**1**	**1 (Programmation)**
Effectif Passerelle de retour	**2 (GD)**	

* 3 étudiants ayant réussi la sélection au DESS en design de jeu vidéo narratif mais n'ayant pas réussi le concours d'entrée au master JMIN se sont tout de même inscrits à l'école NAD-UQAC individuellement grâce à cette collaboration.

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

Amérique du Nord

Projet « *Ensamble Creativo* »

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 « *Ensamble Creativo* ».

En 2025, les différentes actions du projet ont été déterminées et le projet a été déposé auprès de 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 GrandAngoulême, l'Université de Poitiers et le ITESM - *Tecnológico de Monterrey.*

ENSAMBLE CREATIVO
ZAPOPAN, MX
GRANDANGOULÊME, FR

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)**	***Casa del autor de Zapopan* (CAZ)**
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 *Casa del autor de Zapopan* - CAZ**
Composante 2 : Enseignement supérieur et recherche		
Maître d'œuvre de la composante :	**ÉESI**	**ITESM - *Tecnológico de Monterrey***
Acteurs du projet :	**ÉESI, Cnam-Enjmin, Université de Poitiers, GrandAngoulême (Direction de la Coopération internationale et Direction de l'Enseignement supérieur)**	**ITESM - *Tecnológico de Monterrey***
Composante 3 : Entreprenariat		
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

AVENUE est un projet européen entre cinq écosystèmes nationaux solides qui vise la création de cinq centres d'excellence professionnelle (CoVE) en animation, jeux vidéo, VFX, visual storytelling et XR

AVENUE facilitera 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.

L'année 2024 a été dédiée à la conception du projet et au dépôt de celui-ci auprès de la Commission européenne. Le consortium pan-européen est fier d'annoncer son éligibilité au financement.

L'année 2025 a vu se concrétiser le recrutement d'un assistant de projets internationaux pour assurer le copilotage au quotidien du projet.

En tant que coordinateur de l'écosystème jeu vidéo, le Cnam-Enjmin a organisé le premier sommet AVENUE les 2 et 3 décembre au sein de ses locaux. Cet évènement a rassemblé une vaste majorité des partenaires de tous les écosystèmes engagés dans le projet.

Enfin, le Cnam-Enjmin a participé à la rédaction du premier rapport de recherche AVENUE. Ce rapport de recherche sur les industries audiovisuelles est le fruit d'un travail conjoint entre les structures motrices de chaque écosystème (ESD) et les établissements d'enseignement supérieur (VET). Il a été décidé que ce rapport serait présenté lors du sommet annuel des ESD le 1er avril 2026 à Turin.



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

3. Notre nouvelle offre de formation 100% en anglais

Master international « *Video Games and Digital Interactive Media* »

Notre école est lauréate du dispositif de financement « Grande fabrique de l'image » dans le cadre du programme d'investissement "France 2030"

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 est ouvert dans le cadre d'accords de coopération inter-institutionnelle, sur conventionnement

La collaboration avec le Jilin Animation Institute - JAI de Chine a pris fin en 2025 suite au retrait du partenaire du projet. Le départ de JAI s'explique par la longueur des délais de traitement administratifs liés à la signature de l'accord d'application.

Une convention d'application a par ailleurs été signée en juin 2025 avec l'Université ORT en Uruguay avec laquelle nous possédons déjà un programme de mobilité semestrielle. Un "programme accéléré licence-master» a été conçu : les étudiantes et étudiants de la Licenciatura en Animación y Videojuegos de l'Université ORT ayant validé leurs 3 premières années de licence (l'équivalent de 180 crédits ECTS, 6 semestres) pourront candidater au master international du Cnam-Enjmin. Les élèves sélectionnés suivront les 2 années du master international et valideront le diplôme de licence uruguayen et le diplôme de master français tout en faisant l'économie d'une année d'études.

Plusieurs autres conventions de partenariat sont en cours de négociation.

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 :	***International Master's degree in Video Games and Digital Interactive Media (Taught in English)***
Frais d'inscription :	17 000 EUR/année sous conventionnement uniquement
Effectifs attendus la première année :	max. 30

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

Événements	Lieu	Dates	Statut
EmpleaTec 2025 (Tec de Monterrey, Mexique)	En ligne	2 éditions : du 14 au 16 mai et du 1er au 3 octobre 2025	Partenaire
Colloque de l'Accueil des étudiants internationaux Campus France	Université de Caen Normandie (Caen)	4 – 5 juin 2025	Partenaire
Journées Erasmus+ de l'Enseignement supérieur 2025	Agence Erasmus+ (Bordeaux)	2 juillet 2025	Partenaire
Forum de la mobilité internationale (Erasmus Days)*	Cnam-Enjmin (Angoulême)	13 octobre 2025	Co-organisateur
Soirée internationale (Erasmus Days)*	Cnam-Enjmin (Angoulême)	13 octobre 2025	Co-organisateur
Rencontres Campus France 2025	Cnam (Paris)	19 – 20 novembre 2025	Partenaire
Sommet AVENUE	Cnam-Enjmin (Angoulême)	2 – 3 décembre 2025	Co-organisateur

*Co-organisation des Erasmus Days 2025 par le CIJ d'Angoulême, Europe Direct des Charentes et le Cnam-Enjmin :



Les relations avec les entreprises et partenaires institutionnels

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

Dispositifs Cnam-Enjmin

« Séance Coaching » (en groupe) – licence informatique parcours jeux vidéo

Objectifs	• **Bénéficier d'un accompagnement de base permettant d'améliorer la rédactiond'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 2025 :	15/10
Public concerné :	Première année des licences Informatique et Arts numériques
Durée :	2h30
Partenaires industriels de l'édition 2025 :	Ubisoft Bordeaux et Ubisoft Ivory Tower
Nombre d'intervenantes / intervenants :	2
Profil des intervenantes / intervenants :	RH

« Ateliers Coaching » (individualisés) – master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Objectifs	• **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.**
Date de l'édition 2025 :	26/11, 12/12 et 13/12
Format :	6 à 12 étudiantes / étudiants (1 parcours du master à la fois)
Durée de chaque atelier :	3 heures environ
Partenaires industriels de l'édition 2025 :	3 (Asobo Studio, DON'T NOD et Ubisoft)
Nombre d'intervenantes / intervenants au total :	10
Profil des intervenantes / intervenants :	RH et opérationnelles / opérationnels

« LAB Cnam-Enjmin » (stages d'expérimentation) – master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Objectifs	• **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 European Credit Transfer and Accumulation System – ECTS de l'unité d'enseignement « Projet scientifique » du master.**
Date de l'édition 2025 :	Juillet et août
Nombre de projets à pourvoir en 2025 :	4
Structures porteuses en 2025 :	King Abdullah University of Science and Technology (KAUST), ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, Pôle Image Magelis et Cnam-Enjmin

Événements Cnam-Enjmin

« Indie Day » – master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Description	**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 2025 :	05/12
Partenaire de l'événement :	Le cluster néo-aquitain SO· Games
Nombre de studios de jeu vidéo ayant participé à l'édition 2025 :	3 (Kalank Games, Larian Studios et Rebound CG)
Nombre d'intervenantes / intervenants au total :	6
Profil des intervenantes / intervenants :	Opérationnelles / opérationnels

« Internship Days » – master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Description	**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 2025 :	Du 8 au 10 janvier
Nombre de studios de jeu vidéo ayant participé à l'édition 2025 :	3 (Kalank Games, Larian Studios et Rebound CG)
Nombre d'intervenantes / intervenants au total :	29
Profil des intervenantes / intervenants :	RH et opérationnelles / opérationnels

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

En 2025, le Cnam-Enjmin a collecté la somme de 71 361,58 euros pour le seul compte du diplôme master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux.

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

Événements	Lieu	Dates	Statut
Courts d'écoles, un condensé du Poitiers Film Festival	LISA (Angoulême)	20 – 21 janvier	Partenaire
Enjmin Games Show – volet "jury académique et industriel"	Cnam-Enjmin (Angoulême)	24 – 28 juin	Organisateur
Parcours d'éducation artistique et culturelle – PEAC, du GrandAngoulême. Projet : "Testeur de jeu vidéo : mon métier"	Lycée agricole de l'Oisellerie et Cnam-Enjmin (Angoulême)	Année universitaire 2025-2026	Partenaire
Alphabulleuse	Alpha médiathèque (Angoulême)	27 septembre	Partenaire
Ateliers FabLab (imprimante 3D, découpe laser)	Technopole Eureka-tech (Angoulême)	15 décembre	Co-organisateur



4. L'expérimentation (Recherche)

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.

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/equipes/ilj/.

Parmi les retombées locales, nous pouvons citer le PEAC tests jeux vidéo, qui a été validé et qui permettra en 2026 à une vingtaine d'étudiants du lycée de l'Oisellerie de participer à l'évaluation de plusieurs jeux vidéo créés par les étudiants du Cnam-Enjmin. Ils ont été formés à l'évaluation et à quelques techniques d'analyse. En plus de reconduire ce projet l'année prochaine, nous avons soumis un nouveau projet de game design tangible qui figurera au catalogue des Projets d'Éducation Artistique et Culturel 2026-2027.

L'équipe de recherche poursuit son travail autour de la réalité virtuelle (VR). Plusieurs projets sont toujours actifs :

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. Le premier conseil de suivi s'est bien déroulé et les travaux progressent. La doctorante Éloïse Tassin avance sur un prototype, et envisage une collaboration avec une université Suisse.





SAXV Charente Rugby: le projet d'entraînement sportif par le jeu vidéo VR en partenariat avec l'Université de Poitiers (dans le cadre du partenariat de recherche CIIN) 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. 2025 marque l'obtention d'une subvention de maturation de projet qui a permis l'embauche d'une personne à temps plein pour suivre les clubs sportifs. Les clubs sportifs apprécient l'approche très centrée utilisateurs et les l'analyse pertinente des données.

INSPIRE² : 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). Le projet a pu commencer en 2025 et nous avons recruté à Angoulême une personne à temps plein pour commencer les développements.



ROLESAFE : 2025 nous aura permis d'initier un programme de recherche en partenariat l'IRISA et KAUST concernant la triche dans les jeux mutli-joueurs en ligne. Nous avons développé un jeu de tir en ligne permettant de simuler des procédés de triche connus pour évaluer les comportements des joueurs et ainsi trouver des parades éventuelles. Nous avons déposé un dossier ANR pour financer la suite du projet.

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.

AVENUE : ce projet européen qui vise à la réalisation d'enquêtes et la mise en place d'actions de formations pour les professionnels du jeu vidéo. En 2025, le projet a commencé sous de bons augures, avec un premier rapport concernant les besoins en formation du secteur (réalisé en grande partie par Magelis, partenaire du projet) et l'élaboration des premiers syllabus de cours en rapport avec ces thématiques. Le Cnam-Enjmin a pu également accueillir le premier rassemblement physique des partenaires en fin d'année...

5. Le programme d'incubation all4GAMES

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,

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.

Les sociétés Wistfulware et Blooming studio, toutes les deux incubées dans nos locaux ont créé un jeu en commun dont les ventes ont explosé : https://store.steampowered.com/app/3400930/Guilty_as_Sock/?l=french, totalisant plusieurs centaines de milliers de ventes.

La réflexion autour du nouveau programme d'incubation se poursuit, notamment avec Magelis et Eurekatech, mais également avec plusieurs acteurs du secteur du jeu vidéo. Une analyse a permis de mettre en avant quelques faiblesses communes à nos incubés et quelques points importants qui ont bien marché :

- Fragilités financières
- Tâches admininstratives prenantes, souvent sociétés mal outillées
- Capacités marketing limitées
- Forte entraide dans le secteur et notamment le tissu Charentais
- Potentiels créatifs très forts, renforcés par l'activité culturelle (bd, animation, jeux vidéo, etc.)

Plusieurs réunions de brainstorming nous ont permis d'aboutir à la conclusion qu'il était important de faciliter les démarches administratives, financières et marketing, tout en renforçant la pérénité financière de l'ensemble. Nous nous orientons donc vers une structure d'hébergement de projets, qui mettrait en commun des moyens, servirait d'interface avec les autres acteurs, accueillerait des projets sans pour autant créer une nouvelle société soit créée. Cette structure aura pour vocation à rassembler des créatifs pour faire émerger de nouvelles idées prometteuses tout en augmentant encore les chances de survie économique des projets.

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 évènementiel

1. Axel BUENDIA, ambassadeur de la ville d'Angoulême

Le Club des Ambassadeurs d'Angoulême a réalisé une série de 10 vidéos avec le témoignage de 10 ambassadeurs.

Une playliste dédiée Regards sur la ville est accessible sur la chaîne YouTube de la Ville d'Angoulême.

Chaque ambassadeur devait choisir un lieu coup de cœur, Axel BUENDIA a choisi de mettre en avant le Cnam-Enjmin est ses alentours.

Ép.7 REGARDS SUR LA VILLE : Le CNAM-ENJMIN et ses alentours | Axel Buendia



2. L'IA générative vue par le Cnam-Enjmin

26 janvier - Le Parisien

Interview d'Axel dans le cadre de l'article « On peut faire des trucs inimaginables » : comment l'IA va révolutionner la retransmission des évènements sportifs

7 février - La Tribune

À l'occasion de la semaine pour l'action sur l'IA à Paris, un article a été publié sur les conséquences de l'arrivée massive de l'IA sur secteur de la création visuelle.

Interview d'Axel dans le cadre de cet article pour comprendre quelles sont les opportunités et les menaces pour le jeu vidéo : IA et jeux vidéo : « La France doit créer des outils qui vont dans le sens des artistes »

25 septembre – Intervention d'Axel pour ouvrir le séminaire annuel des cadres de la **direction générale des services de GrandAngoulême** qui a abordé la question de l'intelligence artificielle.

7 novembre - Axel a proposé un temps d'échange avec les étudiantes et étudiants autour de l'IA générative. Lien vers la présentation

27 novembre
– Interview pour Ecran Total dans le cadre d'un article titré Vers une génération IA dans les écoles ? (parution dans l'édition imprimée du 27 novembre et en ligne sur abonnement)

3. Identité visuelle, site internet

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…
- Ensembles de supports graphiques pour les soutenances (programmes, badges, écrans)
- Affiches
- Contenus animés (motion design)
- 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…)



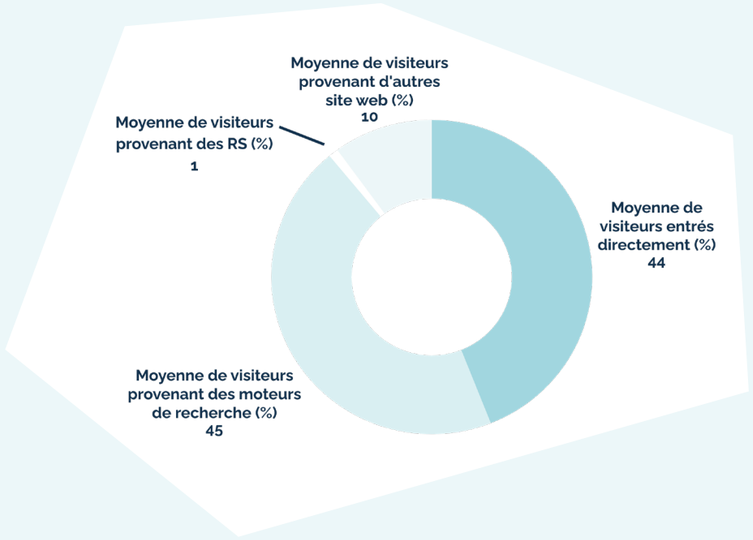
Site internet

L'année 2025 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 : 3 617 (3 152 en 2024)
- Durée moyenne des sessions : 2 minutes 44 (2 minutes 45 en 2024). La durée est pratiquement équivalente
- Nombre de sessions par utilisateur · utilisatrice : 1.53 (1,45 en 2024)
- L'analyse du trafic met en évidence les canaux d'acquisition les plus fréquemment empruntés par les visiteurs :

Origine du trafic



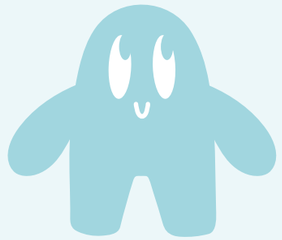
4. Réseaux sociaux

Audiences

Cibles prioritaires pour garantir la pérennité de nos formations

Notre audience varie selon le réseau social. Une analyse approfondie de l'âge, du sexe et des centres d'intérêt de notre audience nous offre un portrait clair de notre communauté.

Ces données guident nos choix éditoriaux et garantissent que chaque publication atteint nos cibles spécifiques.





Étudiante · étudiant

- Homme / Femme
- Entre 17 et 20 ans
- Terminale et Bac+1 en réorientation
- France

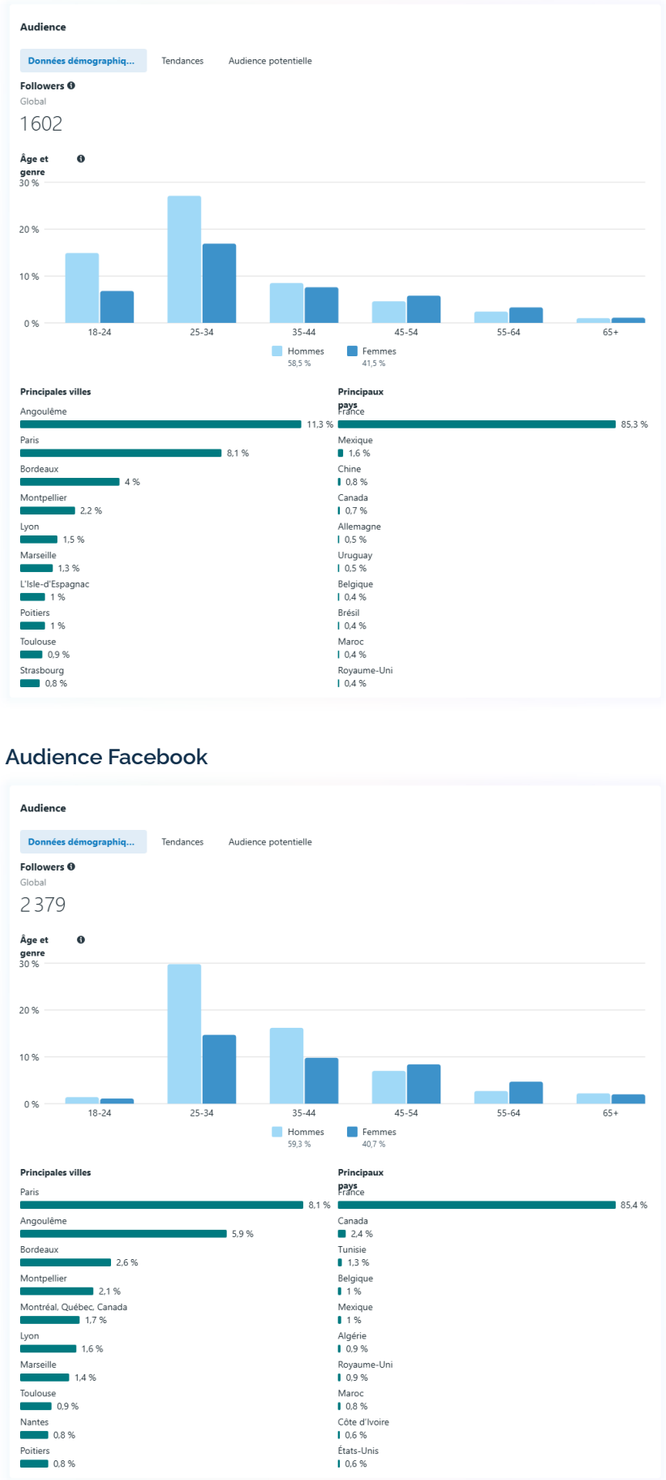
Objectif	Loisirs et intérêts
• Transformer une passion en métier	• Jeux vidéo • Médias interactifs numériques • Nouvelles technologies
Motivations	**Freins**
• Obtenir un diplôme reconnu par l'État • Coût des formations	• Concours d'entrée • Si alternant, la recherche d'entreprise • Cours asynchrone

Entreprise d'accueil

- Homme / Femme
- Entre 30 et 50 ans
- RH, manager, CEO, de PME, studio, grand groupe
- France

Objectif	Loisirs et intérêts
• Recruter des talents opérationnels et à moindre coût	• Jeux vidéo Médias interactifs numériques Nouvelles technologies
Motivations	**Freins**
• Recruter des profils qualifiés et spécialisés • Coûts de recrutement réduits • Formation des futurs talents du secteur • Rythme d'alternance	• Méconnaissance de l'école • Lourdeur administrative de l'alternance • Niveau opérationnel des alternants incertain • Temps d'encadrement à prévoir

Audience Instagram



Audience Facebook

Audience Linkedin

Lieu

- **Paris et périphérie, France** · 826 (24,8%)
- **Angoulême et périphérie, France** · 303 (9,1%)
- **Bordeaux et périphérie, France** · 236 (7,1%)
- **Lyon et périphérie, France** · 149 (4,5%)
- **Montpellier et périphérie, France** · 108 (3,2%)
- **Toulouse et périphérie, France** · 65 (1,9%)
- **Lille et périphérie, France** · 59 (1,8%)
- **Nantes et périphérie, France** · 56 (1,7%)
- **Rennes et périphérie, France** · 52 (1,6%)
- **Poitiers et périphérie, France** · 42 (1,3%)

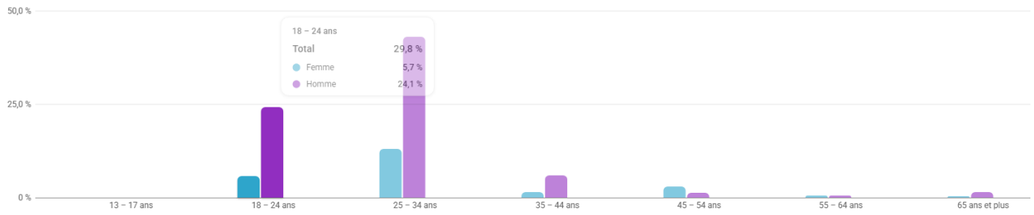
Fonction

- **Arts et Design** · 432 (12,9%)
- **Ingénierie** · 333 (10%)
- **Enseignement** · 241 (7,2%)
- **Médias et communication** · 219 (6,6%)
- **Développement commercial** · 190 (5,7%)
- **Opérations** · 149 (4,5%)
- **Technologies de l'information** · 110 (3,3%)
- **Management de projets et de programmes** · 92 (2,8%)
- **Ressources humaines** · 72 (2,2%)
- **Services à la communauté et Services sociaux** · 69 (2,1%)

Secteur

- **Jeux vidéo** · 627 (18,8%)
- **Enseignement supérieur** · 352 (10,5%)
- **Développement de logiciels** · 201 (6%)
- **Applications mobiles de jeux** · 169 (5,1%)
- **Administration publique** · 126 (3,8%)
- **Services et conseil en informatique** · 117 (3,5%)
- **Arts, spectacles et activités récréatives** · 66 (2%)
- **Développement professionnel et coaching** · 63 (1,9%)
- **Services et conseil aux entreprises** · 58 (1,7%)
- **Production audiovisuelle** · 58 (1,7%)

Audience Youtube



Âge du spectateur	Vues			Durée de visionnage (heures)		
	Femme	Homme	Spécifié par l'utilisateur	Femme	Homme	Spécifié par l'utilisateur
Total	**23,9 %**	**76,1 %**	**0 %**	**37,8 %**	**62,2 %**	**0 %**
13 – 17 ans	–	–	–	–	–	–
18 – 24 ans	5,7 %	24,1 %	–	6,2 %	21,7 %	–
25 – 34 ans	13,0 %	43,0 %	–	22,7 %	32,6 %	–
35 – 44 ans	1,4 %	5,9 %	–	4,2 %	5,4 %	–
45 – 54 ans	2,9 %	1,2 %	–	4,3 %	1,1 %	–
55 – 64 ans	0,5 %	0,5 %	–	0,4 %	0,4 %	–
65 ans et plus	0,4 %	1,3 %	–	0 %	1,1 %	–

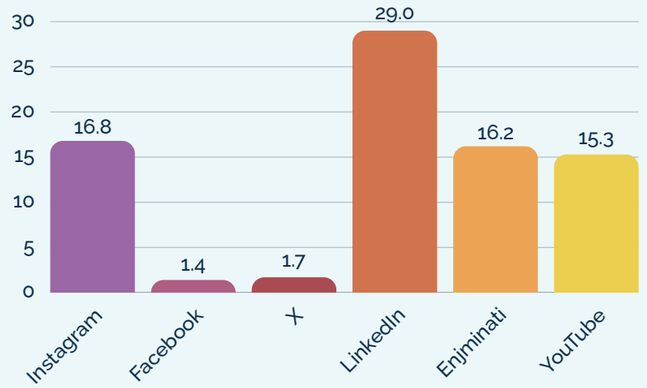
Situation géographique	Vues		Durée de visionnage (heures)	
Total	**22 593**		**2 358,3**	
France	16 547	73,2 %	1 931,6	81,9 %
Canada	55	0,2 %	4,7	0,2 %
Belgique	42	0,2 %	1,0	0,0 %
Allemagne	17	0,1 %	1,9	0,1 %
Suisse	15	0,1 %	0,1	0,0 %
Royaume-Uni	14	0,1 %	0,1	0,0 %
Sri Lanka	14	0,1 %	0,2	0,0 %
Pérou	12	0,1 %	0,1	0,0 %
Japon	11	0,1 %	3,2	0,1 %

Followers

Nous avons connu une belle augmentation de nos abonnées · abonnés sur nos différents réseaux sociaux en 2025 par rapport à l'année précédente.

+13,4 % d'abonnés en moyenne. Une croissance globale, tirée principalement par LinkedIn et Instagram.

Pourcentage d'évolution des followers par réseau social (2025 vs 2024)

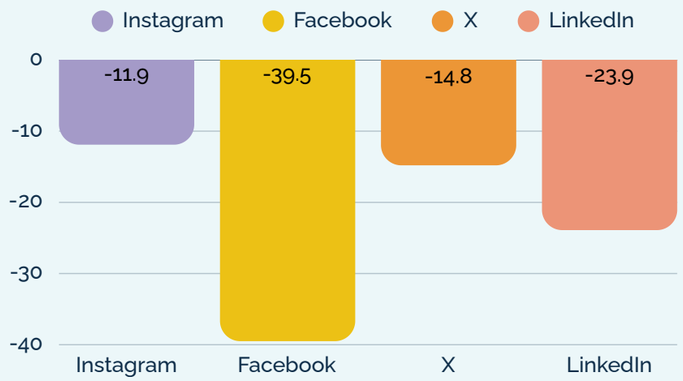


Engagement

Moins de posts, mais de meilleurs contenus pour plus d'interactions.

En 2025, nous avons fait le choix stratégique de réduire la quantité de publications afin de privilégier des contenus mieux ciblés, donc incitant à plus engagement de la part de nos communautés.

Évolution des contenus publiés par réseau social (2025 vs 2024)



Pourcentage d'évolution des followers par réseau social (2025 vs 2024)

8,60%
vs 5,57% en 2024

3,05%
vs 4,58% en 2024

7,57%
vs 2,15% en 2024

5,81%
vs 6,25% en 2024

Qu'est ce qu'un taux d'engagement ?

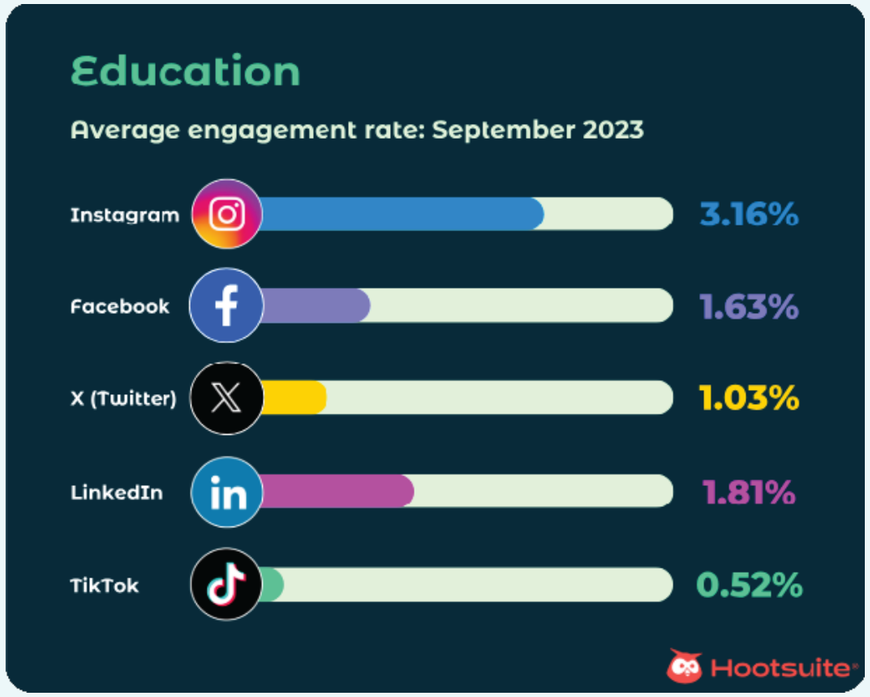
C'est le niveau d'interaction entre un contenu et son audience.
Il est calculé différemment selon chaque réseau social



Résultat

Malgré une baisse globale du volume de publications en 2025 (-22,5 % en moyenne toutes plateformes confondues), les **taux d'engagement obtenus sont bien supérieurs aux moyennes du secteur de l'éducation** (étude Hootsuite 2023), démontrant un intérêt croissant pour nos contenus.

Publier moins, mais mieux.



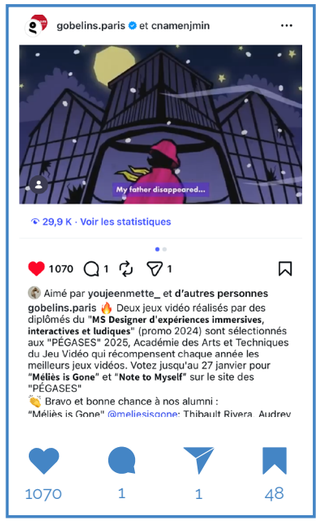
Etude d'Hootsuite en 2023

Publications

En examinant les publications les plus performantes, nous identifions les tendances qui captivent notre audience. Cela nous permet de créer un contenu plus ciblé et de maintenir un niveau élevé d'engagement.

Instagram (Crosspost)

#1



1070 | 1 | 1 | 48

Cnam-Enjmin x GOBELINS Paris

#2



429 | 1 | 10 | 22

Cnam-Enjmin x FIBD Angoulême

#3



161 | 5 | 19 | 10

Cnam-Enjmin x Spawn

Instagram

#1



147 | 1 | 14 | 3

Retour en images - Enjmin Games Show

#2



134 | 5 | 8 | 7

Pégase d'honneur - Stéphane NATKIN

#3

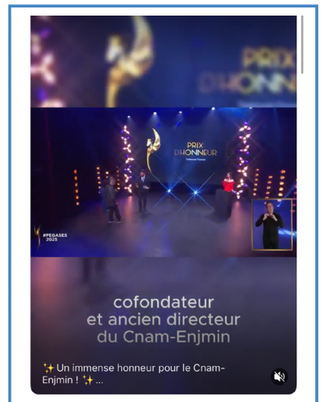


108 | 3 | 11 | 5

Retour en images Enjam

LinkedIn

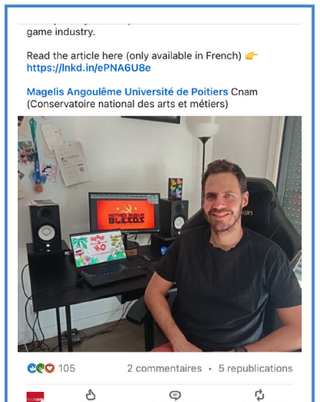
#1



228 | 18 | 34

Stéphane NATKIN reçoit le Pégase d'honneur

#2



105 | 2 | 5

Frédéric Coispeau, sort son 3e jeu vidéo

#3



93 | 1 | 36

Portrait Luc SARRAZIN, apprenti licence

Youtube

#1



32 | 2 472 | 3

#2



20 | 1 269 | 1

#3



105 | 1 135 | 18

Campagne

Pour accompagner le placement en entreprise de nos apprenties · apprentis licence informatique parcours jeux vidéo et licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques, nous avons mis en place une campagne de communication diée, avec publications régulières. L'analyse de cette campagne nous permettra en 2026 d'ajuster les messages et d'affiner encore mieux notre ciblage et nos choix de réseaux de diffusion.









Objectif 2026

Pour 2026, nous souhaitons définir des objectifs SMART* pour structurer notre présence sur les réseaux sociaux et mieux évaluer nos performances.

Ces objectifs s'articuleront autour de 3 axes prioritaires :

- Adapter notre communication aux spécificités de chaque plateforme
- Développer une audience à l'international
- Dynamiser l'engagement au sein de notre réseau d'alumni

Quantitatifs

Accroître de 50% l'audience à l'étranger d'ici décembre 2026

Accroître de 25% le nombre d'étudiants actifs sur nos réseaux d'ici fin 2026

Qualitatifs

Publier au moins 2 posts alumni par mois d'ici le 2e trimestre 2026

Adapter 100 % des publications au wording de chaque plateforme dès mai 2026

Encrer que chaque temps fort de l'école dans une communication cohérente et portée par une stratégie globale

*Spécifique, Mesurable, Atteignable, Réalisable, Temporellement défini

4. Événements

En 2025, le Cnam-Enjmin a organisé, coorganisé ou participé à plus de 60 événements.

Les évènements les plus marquants de l'année



Spawn, le festival du jeu vidéo d'Angoulême (4-5 avril)

La 3e édition de Spawn a été coorganisée par le Cnam-Enjmin et SO· Games. Une affluence record avec **1 390** personnes sur 2 jours.

- Vendredi : 160 pros et étudiantes · étudiants (vs 60 en 2024)
- Samedi : 1 230 personnes (vs 775 en 2024 et 300 en 2023) dont 1 050 festivalières · festivaliers (vs 625 en 2024)

100 jeux présentés (vs 70 en 2024 et 30 en 2023). Évolution de notre communauté sur nos 5 réseaux sociaux : **+ 72%.**
Des festivalières · festivaliers enthousiastes !



- Ce que les festivaliers · festivalières ont aimé
  - · Jouer à des jeux vidéo : 93%
  - · Ambiance générale : 93%
  - · Échanger avec les studios : 57%

- 63 % ont trouvé les sujets de la programmation en amphi intéressants

- Note moyenne : **4,5 sur 5**

Lien vers le bilan complet

Enjmin Games Show (24-28 juin)

Chaque année, le Cnam-Enjmin fait son show fin juin !

Pendant 5 jours, les élèves de nos différentes formations investissent les 2 000 m² de l'école et présentent leurs projets aux pros, aux équipes pédagogiques et aux alumni.

- 4 formations
- 30 jeux
- 150 étudiantes · étudiants
- 120 pros

Nos Special Guests 2025 :

- **Denis MASSÉGLIA**, député et président du Groupe d'études jeu vidéo à l'Assemblée nationale

- **Salomé STRAPPAZZON et Jean-Luc SALA**, tous deux Art Director chez Ubisoft Bordeaux et DA d'Assassin's Creed Mirage







Enjmin Game Conferences (26-28 février)

Depuis 2006, les Enjmin Game Conferences (EGC) est un événement annuel rassemblant pros et élèves du jeu vidéo accessible aux étudiantes · étudiants et alumni du Campus créatif Magelis.

Des étudiantes et étudiants de 1re année du master organisent et participent à un cycle de conférences et de workshops avec des acteurs et les actrices clés de l'industrie du jeu vidéo.

Une programmation variée (level design, arts numériques, programmation, son, inclusion, retours d'expériences…) :

- 17 conférences (dont 3 en anglais)
- 3 tables rondes
- 3 workshops (dont 2 en anglais)

Lien vers programme
Lien vers playlist dédiée (replay 17 conférences + 13 interviews métiers de speakers)

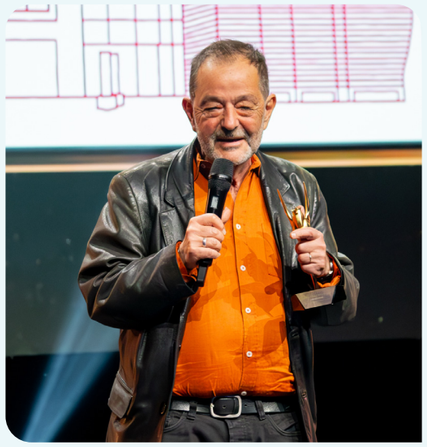
Résidence XR-CREATIVE (7-25 juillet)

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

Pour la 3e édition de cette, XR-CREATIVE a accueilli 4 auteurs · autrices pour une résidence de 3 semaines du 7 au 25 juillet, que le jury a sélectionné parmi 33 dossiers reçus.

Durant leurs 3 semaines à Angoulême, les auteurs · autrices ont bénéficié de l'assistance d'étudiantes · étudiants volontaires du Cnam-Enjmin : artistes visuels, artistes son, game designers et ergonomes.





Pégases : prix d'honneur pour Stéphane NATKIN (6 mars)

Depuis 2020, la Cérémonie des Pégases est l'événement annuel organisé par l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo.

La cérémonie récompense les acteurs et actrices de l'industrie du jeu vidéo avec plusieurs trophées.

Lors de la cérémonie des Pégases 2025, Stephane NATKIN, cofondateur et ancien directeur de l'école, professeur émérite du Cnam, a reçu le Prix d'Honneur des mains de Gaëtan BRUEL, président du CNC.

Vidéo de la remise de prix



On y était !

Festival international de la bande dessinée - FIBD

Plus de 200 000 visiteuses et visiteurs pour sa 52e édition



Gamescom

Le plus grand rendez-vous européen consacré aux jeux vidéo

357 000 visiteuses et visiteurs venus de 128 pays, 34 000 visiteurs professionnels en 2025



We Are French Touch

Le grand rendez-vous dédié au rayonnement des industries culturelles et créatives françaises.

4 500 participantes et participants pour sa 5e édition



Paris Games Week

Le plus grand salon français de jeu vidéo

161 000 visiteuses et visiteuses



Festival du Film Francophone d'Angoulême

65 000 festivalières et festivaliers pour sa 18e édition



Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis

Événement majeur pour la littérature jeunesse, tant pour le grand public que pour les professionnelles · professionnels 196 000 visiteurs · visiteuses à Montreuil pour sa 41e édition



Festival Sœurs Jumelles

Présidé par Julie GAYET, festival à Rochefort consacré à la relation entre musique et image, à travers des concerts, des projections, des rencontres artistiques et des temps d'échanges entre artistes et professionnels des industries culturelles et créatives.

Plus de 18 000 spectateurs · spectatrices pour sa 5e édition

La liste de tous les évènements est en annexe.

5. Revue de presse



Hec Stories et L'ena hors les murs en 2022, La Jaune et la Rouge – Polytechnique Alumni en 2025

117 retombées médias en 2025 (source : Cision)

Sélection de 8 retombées médias :

Le Monde – Supplément Campus le 23 janvier 2025

« La France reste un acteur majeur du jeu vidéo » – L'interview d'Axel BUENDIA, directeur du Cnam-Enjmin

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

Le Monde des grandes écoles et universités du 19 février 2025

Des campus aux studios, Angoulême, capitale de l'animation

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

Studyrama le 25 mars 2025

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

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

Le film français du 28 mars 2025

XR Creative dévoile le nom de ses quatre résidents 2025

La résidence mise en place par Magelis et le Cnam-Enjmin accueille les lauréats en juillet prochain. Les quatre auteurs bénéficieront de l'assistance d'étudiants volontaires du Cnam-Enjmin : artistes visuels, artistes son, game designers et ergonomes.

realitevirtuelle.com le 14 juillet 2025

Angoulême : un jeu Schtroumpfs en réalité mixte fait sensation

Sorti le 19 juin 2025 sur Meta Quest, le jeu en réalité mixte développé par le studio angoumoisin Kalank transforme les Schtroumpfs en héros d'un salon bien réel. Une prouesse immersive, symbole d'un territoire en pleine ébullition créative.

Ce projet ambitieux est signé Kalank, un studio né à Angoulême, fondé par deux anciens du CNAM-ENJMIN : Baptiste Deneufbourg et Adrien Carta. Leur parcours illustre la dynamique d'un écosystème local qui attire et fait éclore les talents. Angoulême n'est plus seulement le bastion de la bande dessinée : c'est aussi un territoire en pointe dans le jeu vidéo et la XR !

Le Figaro du 29 octobre 2025

« On va vers du mieux » : à la Paris Game Biz, la perspective d'une sortie de crise pour le jeu vidéo français

L'association professionnelle [Capital Game], détaille face aux représentants étrangers les forces du deuxième écosystème d'Europe. L'Hexagone compte ainsi 600 studios développant 1000 jeux en ce moment même. Côté formation, on compte une dizaine d'écoles spécialisées sur le territoire, comme Rubika, Isart ou Enjmin. Si 45% de l'industrie est concentrée à Paris, d'autres régions se font aussi une place, comme l'Auvergne Rhône-Alpes, qui regroupe 13% de l'activité, ou la Nouvelle-Aquitaine, avec 9,3%.

Ecran Total du 27 novembre 2025

Vers une génération IA dans les écoles ?

"Tous ces outils génératifs sont assez performants, avec un taux d'erreur relativement faible pour des tâches qui ne sont pas au cœur du métier de la personne qui y recourt. Cependant, lorsqu'il s'agit de générer une image précise et complexe, les limites apparaissent», explique Axel Buendia, spécialiste du sujet et directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam (Cnam-Enjmin), à Angoulême.

Axel Buendia sensibilise les étudiants à ces enjeux : " Je leur conseille de faire quelques essais pour se rendre compte par eux-mêmes et ne plus fantasmer l'outil.»

La Jaune et La Rouge de novembre 2025

De Polytechnique au Cnam-Enjmin : une année de spécialisation pour le jeu vidéo

Revue de l'Association des anciens élèves et diplômés de l'École polytechnique
Numéro consacré à l'industrie du jeu vidéo

Angoulême possède la seule école publique dédiée au jeu vidéo, l'Enjmin où quatre polytechniciens ont choisi d'effectuer leur 4A. De leur expérience, ils tirent un parcours singulier : entre innovation technique, apprentissage créatif et vie d'équipe, ils témoignent du potentiel du profil hybride d'ingénieur-artiste dans un secteur en pleine expansion et des perspectives qui s'ouvrent à eux dorénavant.

Annexe : tous les évènements

Événements organisés par l'école (14)

- Internship Days (8-10 janvier)
- Masterclass de Mishka De Caro (12 février)
- Soutenances finales des M2 du master (14 février)
- Eniarof N°35 A.K.A Angouniarof, la fête foraine numérique et décalée (22 février)
- Enjmin Game Conferences - EGC (26-28 février)
- Soutenances finales du MS (11 mars)
- Enjminale (Paris) (14 juin)
- Enjmin Games Show – EGS (24-28 juin)
- Cérémonie de remise de diplômes (28 juin)
- Journée d'intégration + Enjam (27-29 octobre)
- Soutenances master M2 P21 (5 novembre - 10 décembre)
- Indie Day (5 décembre)
- Journée portes ouvertes (6 décembre)

Événements coorganisés par l'école (7)

- Soutenances des projets de fin d'année du Mastère Spécialisé, suivies d'uns soirée au MuAM (11 mars)
- Spawn, le festival du jeu vidéo d'Angoulême (4-5 avril)
- Résidence XR-Créative (7-25 juillet)
- Forum mobilité internationale et soirée internationale (13 octobre)
- Press Start - Atelier création de mondes virtuels (12 novembre)
- Workshop Art & Game #14 (17-21 novembre)
- Sommet AVENUE (2-3 décembre)

Événements auxquels l'école a participé (40)

- Intervention d'Axel BUENDIA auprès des équipes de Kylotonn (Paris) (17 janvier)
- Salon L'Étudiant de Bordeaux - Stand GrandAngoulême (10-12 janvier)
- Courts d'Écoles #5 (13 et 14 janvier)
- Salon de l'Étudiant de Poitiers (17 et 18 janvier)
- 52e édition du Festival international de la bande dessinée (30 janvier-2 février)
- FOFE - Salon des métiers, de la formation et de l'orientation en Charente (7 et 8 février)
- Salon Direction Emploi (19 février)
- Pégases : prix d'honneur pour Stéphane NATKIN (6 mars)
- Immersity (26-27 mars)
- Laval Virtual (9-11 avril)
- Festival ZERØ1 (La Rochelle) (14-21 avril)
- Congrès de l'Acfas à (Montréal - Canada) (5-9 mai)
- Forum PEAC (13 mai)
- Forum Tecnológico de Monterrey (Mexique) (14-18 mai)
- Festival Des Livres & Moi #8 (Malagar) (15-17 mai)
- Collogue Campus France (Caen) (4-5 juin)
- Village des Formations du Cnam (Paris) (13-14 juin)
- Game Camp (19-20 juin)
- Festival Sœurs Jumelles (Rochefort) (24-29 juin)
- Journée Erasmus+ de l'Enseignement supérieur (Bordeaux) (1er-2 juillet)
- Morocco Gaming Expo (Rabat - Maroc) (2-6 juillet)
- Magelis en fête (5 juillet)
- Gamescom (Cologne - Allemagne) (20-24 août)
- Film Francophone d'Angoulême - FFA (25-30 août)
- Angou'mois (12 septembre - 16 octobre)
- Les Enfants du patrimoine (19 septembre)
- Alphabulleuse #4 (27 septembre)
- Journées de concertation sur l'accompagnement à la transition écologique des acteurs culturels organisées par GrandAngoulême (6-8 octobre)
- Festival Courant3D (8-12 octobre)
- SCUCC Games (prix culinaire remporté par le Cnam-Enjmin) (9 octobre)
- Game Conf #5 (9-10 octobre)
- Conférence internationale H2PTM (Université de Lorraine) (15-17 octobre)
- Fête de l'anim' / ONE SHOT (18 octobre)
- Paris Games Week (30 octobre-2 novembre)
- Press Start - Bpi Centre Pompidou (12 novembre)
- Rencontres Campus France (Paris) (19-20 novembre)
- Breizh Galaxy Games (22-23 novembre)
- We Are French Touch (26 novembre)
- Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis (26 novembre–1er décembre)
- Courts d'Écoles#6 : 1re rencontre du comité de sélection - Poitiers (29-30 novembre)

Concours étudiants (2)

- Le prix d'excellence artistique pour Le Dernier Courrier au BIC Festival (15-17 août)
- 3 jeux étudiants sélectionnés au Stunfest Indie Awards (24-26 octobre)


FRANCE
2030

