

École nationale du jeu et des médias interactifs numériques

Projets

Nos projets actuels

Vous trouverez ci-dessous les projets en cours auxquels le Cnam-Enjmin participe. Cliquez sur les menus déroulants pour en savoir plus.



Nathan DUPONT

Assistant de projet

nathan.dupont@lecnam.net



Nathan DUPONT

Assistant de projet

nathan.dupont@lecnam.net



À venir

Chargée - chargé de projet



INSPIRE.

Hugo GUILLOU

AVENUE

L'Europe est une plaque tournante d'idées novatrices dans toutes sortes de domaines. Cependant, le continent n'exploite pas son potentiel dans les affaires mondiales en raison d'un manque de collaboration, de technologie et d'esprit d'entreprise.

Cofinancé par la Commission européenne, le projet européen **AVENUE** (*Audiovisual Education and Training Network for European Vocational Excellence*) espère combler cette lacune dans l'**industrie européenne de la création visuelle**. Il s'agit d'un projet de 4 ans, de 2025 à 2029.

AVENUE débouchera sur un partenariat profondément enraciné entre cinq écosystèmes solides grâce à la création de **5 centres d'excellence professionnelle (CoVE)** dans des domaines liés à l'industrie européenne de la création visuelle : **animation, jeux vidéo, VFX, visual storytelling et XR**.

Le projet est coordonné par le **VIA University College** (Danemark) et bénéficie de la participation d'autres membres de toute l'Europe : **Politecnico di Torino** (Italie), **Breda University of Applied Sciences** (Pays-Bas), **Institute of Design, Art and Technology** (Irlande) et, bien sûr, le **Cnam-Enjmin** (France).

Le Cnam-Enjmin fait partie de la CoVE Jeu vidéo, tout comme le développeur, éditeur et distributeur français de jeux vidéo, Ubisoft Paris Studio, et l'écosystème d'arts visuels basé à Angoulême, Magelis. L'association BoCAJ (*Bouleversement Carbone dans l'Animation et le Jeu vidéo*), basée dans la région Nouvelle-Aquitaine, participe également en tant que partenaire associé.

Le Pôle des industries créatives Magelis enverra chaque année une enquête détaillée aux studios de jeux vidéo afin d'identifier les compétences les plus recherchées dans l'industrie du jeu vidéo à l'heure actuelle. Sur la base des résultats obtenus et en s'appuyant sur l'expertise d'Ubisoft Paris Studio et de BoCAJ, le Cnam-Enjmin créera des micro-certifications dans le domaine des jeux vidéo afin de mieux préparer les acteurs de l'industrie de demain.

Quels sont les principaux objectifs du projet AVENUE ?

Créer des formations professionnelles

Innover dans les méthodes d'enseignement pour mieux transmettre les compétences, le savoir-être et les compétences attendus par le marché

Proposer un large éventail de formats de formation au sein et à travers les 5 écosystèmes faisant partie du projet, y compris un *Open Access* qui permet aux pros de tout le continent d'améliorer leurs compétences

Promouvoir des pratiques durables et des environnements de travail sains

Faciliter la mobilité et le réseautage

Former une main-d'œuvre qualifiée et à la pointe des évolutions du secteur

Accompagner et valoriser les apprenantes · apprenants, étudiantes · étudiants et pros



Co-funded by
the European Union

Ensamble Creativo

Suite au succès de **Confluence Creative** (2019-2023), la coopération entre la Communauté d'Agglomération du GrandAngoulême (France) et la Municipalité de Zapopan (Mexique) se poursuit avec un nouveau projet : **Ensamble Creativo**.

Ce programme de trois ans vise à **renforcer davantage les écosystèmes français et mexicains des industries culturelles et créatives**, le tout selon une approche favorisant l'égalité des genres, l'inclusion sociale et la jeunesse. De plus, l'ambition est d'ouvrir la voie à une coopération durable, pérenne et réciproque entre les deux entités.

Le pilote français du projet est le GrandAngoulême. Ce pôle administratif constitue l'un des premiers centres européens dans le domaine de l'image animée et représente le deuxième plus grand producteur de bandes dessinées en France. Le GrandAngoulême bénéficie d'un vaste écosystème d'écoles et d'entreprises (environ 200 institutions) travaillant dans la production et l'innovation des secteurs du numérique, de l'image animée et de la BD. Il accueille 200 auteurs de bande dessinée, environ 40 studios d'animation et de jeux vidéo, et attire un grand nombre de visiteurs dans ses musées et ses festivals annuels.

Le partenaire mexicain, la Municipalité de Zapopan, fait partie de Guadalajara et constitue l'une des capitales économiques de l'État de Jalisco. Située dans la « Silicon Valley mexicaine », elle accueille de nombreuses entreprises internationales, dispose d'infrastructures modernes avec une forte présence académique (12 universités) et sert de cadre à de nombreux festivals et événements culturels et créatifs. Grâce à ces atouts, la zone est classée Ville créative de l'UNESCO et est reconnue pour son dynamisme dans les domaines de la haute technologie, de l'électronique, de l'agroalimentaire, des télécommunications et de la construction.

Ensemble Creativo vise à mettre en œuvre les actions suivantes, renforçant ainsi la coopération et le développement mutuel des deux régions :

- Soutenir les auteurs et les étudiants, notamment en promouvant la Casa del Autor
- Développer davantage le Master en Médias Créatifs et Arts Numériques (créé sous l'égide de Confluence Creative avec l'Institut technologique et d'études supérieures de Monterrey)
- Établir deux nouveaux réseaux numériques : **EXHIBITEC**(plateforme visant à accroître la créativité des écoles participantes grâce à la collaboration numérique) et **e-DIALOGOS** (espace favorisant la communication autour de projets de recherche innovants)
- Intensifier la recherche internationale
- Soutenir l'entrepreneuriat international
- Mettre l'accent sur la jeunesse et la responsabilité sociale**, notamment en promouvant l'éducation artistique et culturelle auprès des écoliers
- Sensibiliser aux droits civiques et à la solidarité internationale
- Prendre des mesures pour réduire l'empreinte carbone des activités du projet

Le Cnam-Enjmin pilotera une partie fondamentale du projet : la plateforme collaborative EXHIBITEC, qui permettra la création d'un ou plusieurs métavers (espaces virtuels collaboratifs) pour l'expérimentation, la création, l'échange et l'exposition de contenus numériques entre les utilisateurs.



ÉVOLUTION Jeu Vidéo

Le projet [ÉVOLUTION Jeu Vidéo](#) s'inscrit dans le cadre du programme [France 2030](#) et résulte de l'appel à projets « Compétences et Métiers d'Avenir », qui souhaite accélérer la formation aux métiers de demain, notamment dans le secteur des Industries Culturelles et Créatives, dont fait partie l'industrie du jeu vidéo.

Dans ce contexte, ÉVOLUTION Jeu Vidéo réunit 14 structures :

- 1 établissement d'enseignement supérieur, le Cnam-Enjmin
- 1 établissement d'enseignement et de formation professionnels, Gamaste
- 2 organismes de formation professionnelle agréés par l'État, AFDAS et Atlas
- 10 entreprises et associations professionnelles, Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV), Plug In Digital, Quantic Dream, New Tales, Big Bad Wolf, Celsius Online, Financière Ranma, The Tiny Digital Factory et Wanadev

L'objectif est de renforcer la compétitivité des entreprises et l'employabilité des salariés, ainsi que de soutenir le développement et d'anticiper les changements dans l'industrie en soutenant la communauté d'apprentissage professionnel.

Cela passe par la création d'un **référentiel gratuit et complet des compétences de l'industrie** pour permettre aux salariées · salariés et futures · futurs professionnels de se positionner et de construire leur plan de développement des compétences. Ce document permettra également aux entreprises d'identifier les compétences sur lesquelles elles peuvent capitaliser et celles qu'elles doivent renforcer pour rester compétitives.

À partir de ce référentiel, le projet ÉVOLUTION Jeu Vidéo mettra en place **un système de labellisation, afin de valoriser les parcours professionnels**, d'accompagner l'évolution des talents et de renforcer l'adéquation entre les formations, initiales comme continues, et les besoins de l'industrie du jeu vidéo.

Cette initiative expérimentera également une pédagogie innovante pour construire une nouvelle offre de formation continue adaptée, permettant ainsi d'impliquer l'ensemble du secteur dans cette thématique importante.

L'objectif d'ÉVOLUTION Jeu Vidéo est de devenir une ressource de compétences et de formation à part entière en transformant l'environnement de la formation continue et en impliquant activement les professionnels dans l'élaboration des contenus.

Sur une période de 4 ans (2024-2028), ÉVOLUTION Jeu Vidéo déploiera :

Un référentiel des compétences du secteur

Des outils RH pour permettre aux salariées · salariés et aux entreprises d'exploiter pleinement ce référentiel

Une structure indépendante de labellisation des formations

133 nouvelles formations dans des formats variés (asynchrone, hybride, présentiel)

Une plateforme dédiée à la formation et au développement des compétences pour l'industrie française du jeu vidéo



INSPIRE

Créé dans le cadre du programme [France 2030](#), INSPIRE (*Interactive and Networked System for Participatory, Immersive, and Real-time Experiences*) vise à créer une plateforme avec une suite d'outils open-source dédiée à la création de mondes virtuels multi-utilisateurs multiplateformes et entièrement open-source. Basé sur le moteur de jeu Godot, il contient tous les logiciels nécessaires pour créer de tels univers immersifs et les mettre à la disposition de leurs utilisateurs quelle que soit l'interface utilisée (web, PC, mobile, casque VR).

La suite d'outils est disponible gratuitement en open-source et toutes les technologies INSPIRE permettent également aux créateurs de projets innovants, liés ou non aux jeux vidéo, d'inventer de nouvelles façons pour plusieurs personnes d'interagir dans la sphère numérique.

Stormancer est le promoteur du projet INSPIRE. Avec plus de 10 ans d'expérience et de savoir-faire dans le domaine des technologies en ligne innovantes pour les jeux vidéo, Stormancer aide les studios et les éditeurs à mener à bien des projets ambitieux et créatifs.

INSPIRE, qui se déroulera sur près de 4 ans (2024-2028), réunit des start-up françaises spécialisées dans les jeux vidéo multijoueurs, des acteurs de la numérisation de la culture et le laboratoire public d'informatique du Cnam autour d'une vision collective du développement public et communautaire, ouverte sur le reste de l'industrie, sur la recherche et sur la culture.



