

French National School of Video Games and Digital Interactive Media

Academic Team

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

The academic team is made up of teacher-researchers from Cnam, the University of Poitiers and industry professionals from the world of video games and digital interactive media. Scientists and theorists in the field collaborate with artists and industrialists involved in the gaming industry.

Please note: The vast entirety of this master's degree, including the entrance exam and classes, is conducted in French. Only Semester 3 is conducted in English. This page, which presents the academic members of staff involved in the degree course, is therefore only available in French.



Catherine ROLLAND

Responsable des projets

Cheffe de projet du Gamelab de la chaire science et jeu vidéo de l'École polytechnique, maîtresse de conférences associée du Cnam

[LinkedIn](#)



Aïda DEL SOLAR

Directrice d'art et de création

Directrice d'art et de création

Aïda DEL SOLAR est diplômée d'un Master de l'ENSad en Cinéma et Animation et la La Femis en scénario, écoles où elle devint enseignante.

Elle accompagne des auteurs · autrices de projets à travers d'un "capacity building" soucieux de contenu, de créativité et de direction artistique, tant pour des auteurs de niveau professionnel international comme pour les grandes écoles:

Projets, scénarii de films et séries en Amérique du Sud, Afrique du Sud, Groenland, Chine, Qatar, Venezuela, grâce, à l'Unesco IFPC, l'Institut français, le Goethe Institut, Gobelins l'école de l'image, The Animation Workshop (DK development dept), le Festival du Film d'Animation de Annecy, AniDox (Dk), Tifa Cusco (Pérou, Ministère de Culture).

Elle a aussi conçu et dirigé des parcours ludo-interactifs en poste de Commissaire d'exposition au "Musée de la Vache qui rit" (Fondation Bel - Lons-le-Saunier) et "The French Kiss Exhibition" (au Viborg Museum - Film Festival).

Aïda écrit des projets de docu-fiction tant en prise de vue réelle comme en animation, linéaires ou interactifs (Bourse Scam).

[LinkedIn](#)

Game Design

Stéphanie MADER

Responsable universitaire

Maîtresse de conférences au Cnam

Stéphanie MADER est titulaire d'un **doctorat en informatique** et du master jeux et médias interactifs numériques, parcours game design, du Cnam-Enjmin.

Depuis 2017, elle est **maîtresse de conférences dans l'équipe de recherche ILJ** (interaction pour lire et jouer) du [laboratoire d'informatique le Cédric au Cnam](#).

Ses sujets de recherche concernent les **méthodes et outils de game design pour différents types de jeux vidéo** (divertissement, apprentissage, thérapeutique, pour les joueurs · joueuses aveugles).

Elle est **responsable nationale du Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives - IDE** (Cnam-Enjmin et [GOBELINS Paris](#)), **responsable universitaire du parcours game design du master JMIN** du Cnam-Enjmin et **responsable de l'équipe de recherche ILJ** ([Interactivité pour lire et jouer](#)) au laboratoire Cédric du Cnam.

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

[LinkedIn](#)











Camille MOREAU

Responsable professionnelle

Lead Game Designer

[LinkedIn](#)











Lucile CACCIUTTOLO

Chargée d'animation et d'ingénierie pédagogique

Game Designer | Enseignante en Game Design

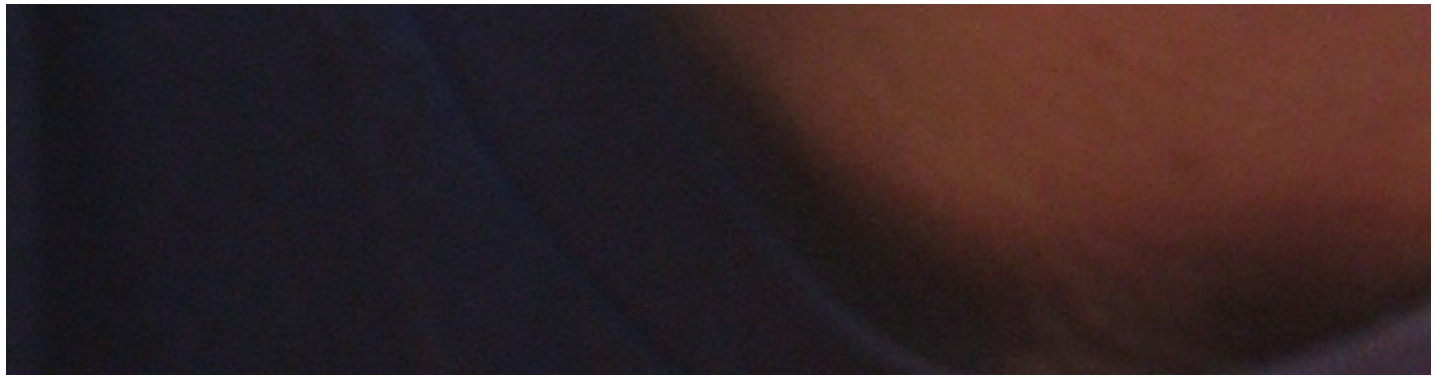
Lucile a commencé en tant que graphiste dans l'industrie du jeu vidéo où elle a notamment travaillé sur *Adibou*, *Spyro* et *Transformers*. Elle a également travaillé sur diverses séries d'animation telles que *Grabouillon* et *La Chouette & Cie* diffusées sur **France Télévision**. En tant que game designer, elle a conçu plus d'une cinquantaine de jeux et expériences interactives sur table tactile et supports innovants. En 2022 et 2023, elle travaille chez **Ubisoft**, où elle participe à la création de leur parc d'attraction.

[LinkedIn](#)









Karim MEDJAD

Responsable universitaire

Professeur du Cnam

Titulaire de la chaire de développement international des entreprises du Cnam

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

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

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

[LinkedIn](#)



Stéphane FROMENT

Responsable professionnel

Senior Producer

[LinkedIn](#)

Programmation

Axel BUENDIA

Responsable universitaire

Fondateur et dirigeant de Spir.Ops, docteur en intelligence artificielle, professeur et titulaire de la chaire médias interactifs numériques du Cnam et directeur du Cnam-Enjmin

Axel BUENDIA est l'un des **fondateurs de Spir.Ops, laboratoire indépendant d'Intelligence Artificielle depuis 2004.**

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

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

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

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

[LinkedIn](#)



Lucie DEWAGNIER

Responsable professionnelle

Game Developer

[LinkedIn](#)



David ELAHEE

Chargé d'animation et d'ingénierie pédagogique

Code artist & Boss de HEADBANG CLUB

David Elahee est un vétéran de l'industrie du jeu vidéo. En tant que développeur tiers, il a travaillé pour de grands acteurs comme Ubisoft ou Activision. Plus tard, il rejoint la communauté des développeurs indépendants sous le pseudonyme Blackmagic dans la coopérative Motion Twin. Il est également cofondateur de plusieurs festivals et associations. Il est intervenus sur plus de 70 titres et codirige aujourd'hui le studio Headbang Club qu'il a fondé avec des amis.

[LinkedIn](#)









Conception visuelle



Sophie DASTE

Responsable universitaire

Co-direction du groupe de recherche EnsADLab GoD|Art (Game oriented Design|Art)

[LinkedIn](#)



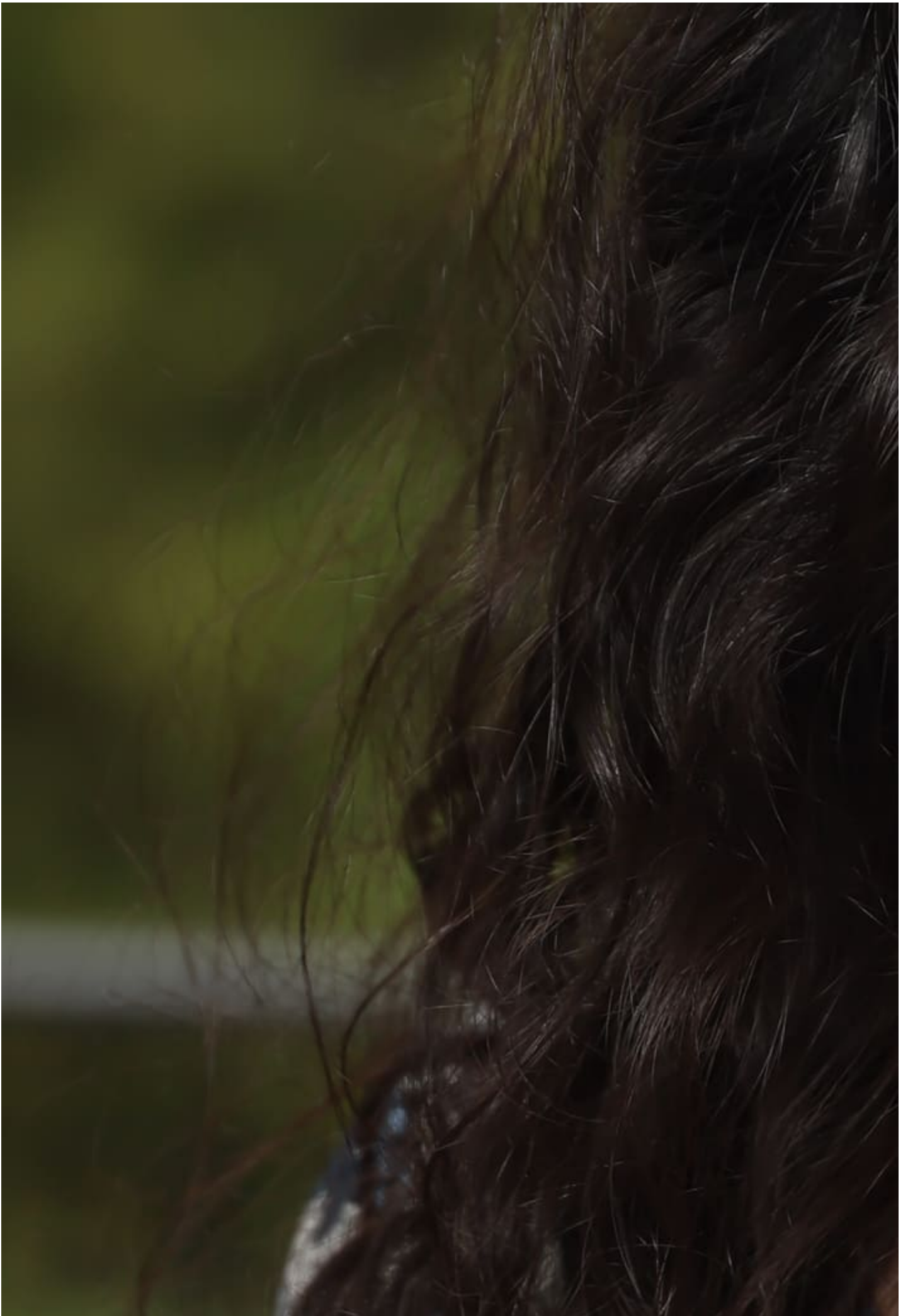
Alexandre SAUDERAIS

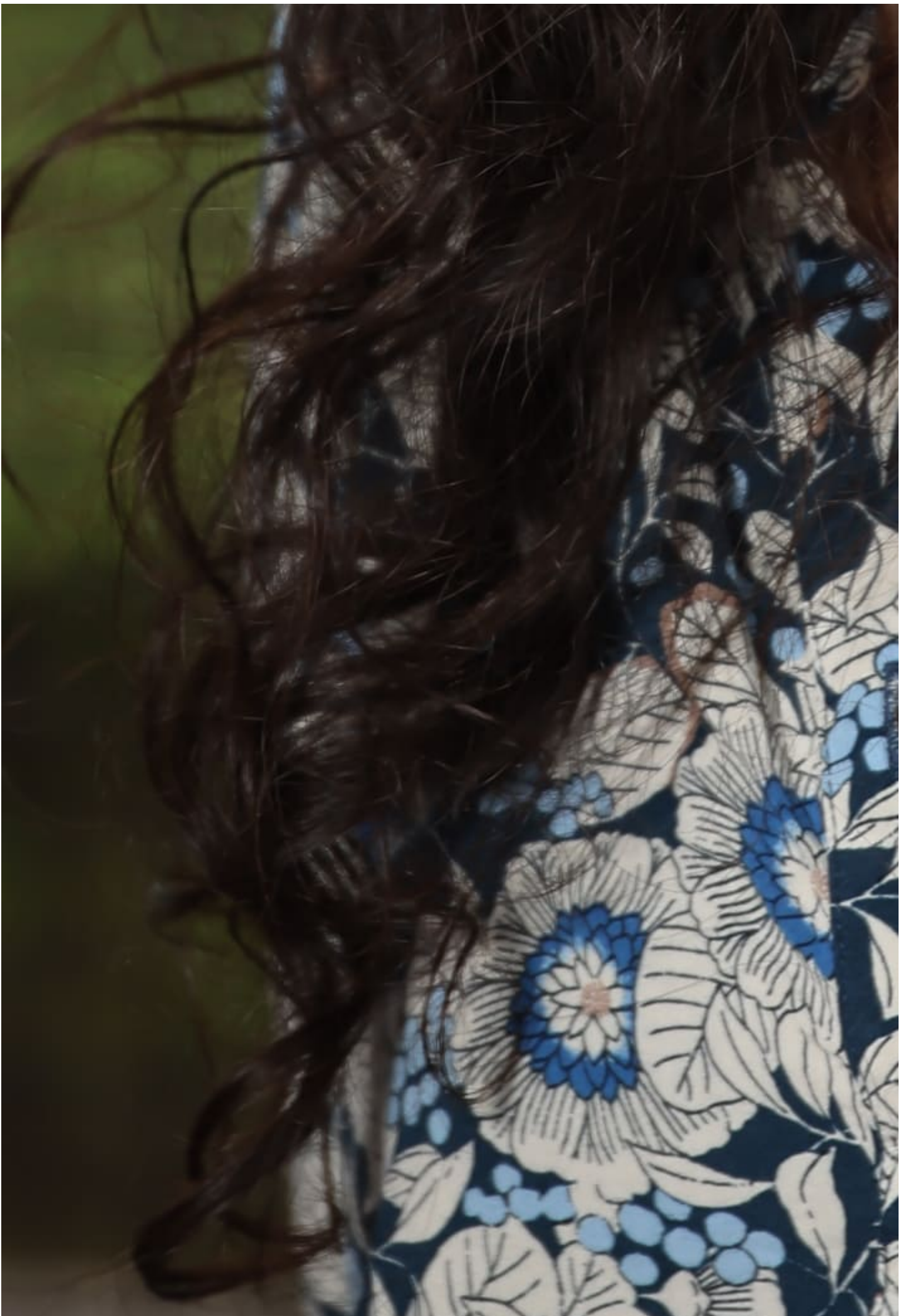
Responsable professionnel

Graphiste 2D / 3D freelance

[LinkedIn](#)









Farhanaz "Joy" ELAHEE

Chargée d'animation et d'ingénierie pédagogique

Game Artist | Autrice | Directrice artistique et créative | Game Poet

Farhanaz a.k.a Joy a travaillé et s'est spécialisée en tant qu'animatrice 2D et 3D dans l'industrie du jeu vidéo à Ubisoft ainsi que dans divers studios de jeu vidéo. Elle a également travaillé sur diverses séries d'animation pour la France et Disney. Elle est également Charadesigner, narrative designer et illustratrice. Depuis 2022, elle a co-fondé le studio Purple Meadows. Elle est aujourd'hui directrice artistique et créative. Fait partie d'un groupe de Game Poet international et a publié une dizaine de livres dont l'un a reçu le Label Chaire Unesco Santé sexuelle et Droits humains.

[LinkedIn](#)

Conception sonore

Isabelle BALLET

Responsable universitaire

Directrice de production de G4F

[LinkedIn](#)



Thierry DILGER

Responsable professionnel

Designer sonore et d'interaction | Créateur d'expériences immersives

Fondateur du projet [Mixage Fou.](#)



Sandrine GIL

Responsable universitaire

Professeure des universités à l'Université de Poitiers

[Professeure des universités, Université de Poitiers](#)



Xavier RÉTAUX

Responsable professionnel

Consultant en ergonomie chez AXErgonomie

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

Travaux de recherche

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

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

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

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

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

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

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

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

[LinkedIn](#)



Professor Axel BUENDIA

National Head of Degree

Professional speakers share their knowledge

On this page, you can see the large team of academic staff devoted to helping students on the JMIN Master's programme. However, there are **around 40 professionals** who also give courses and lectures to our students, accounting for **50% of all teaching**.

They are employees at **Ubisoft, Amplitude Studio, Spirops, OUAT Entertainment, Game Audio Factory, Audio Gaming, Orb, Trailer Productions, Axergonomy, KTM Advance, Magma Mobile, XiLabs...**

<https://enjmin-en.cnam.fr/academic-team-1036389.kjsp?RH=1542121774062>