

Testimonies master JMIN

```
/**/ 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"; } /**/
```

They're looking in the mirror!

The alumni of the JMIN Master's degree talk about their time in this course, its strong points, their internships and their professional projects!

Balthazar AUGER

"I discovered the enormous expressive field that video games can fill!"

[Read the interview](#)

Vincent PERCEVAULT

"I believe in this training which is essential and unique in France!"

[Read the interview](#)

Marie BOUCHAUD

"The Cnam-Enjmin allows you to take charge of your life!"

[Read the interview](#)

Témoignages des ancien·ne·s

Balthazar AUGER

My project has always been to enter the video game industry, I was aware of the existence of Enjmin since the time of the DESS, and I had to wait until I finished my degree before I could finally apply. I was part of the 2006-2008 class, or the P3 as it was then!

One of the determining factors of my choice was that the Enjmin was a public structure. This guaranteed me that the degree I eventually obtained would be easily recognized internationally and also allowed me to continue on to research, which attracted me (and still attracts me...) Moreover, my family could not afford private training, and it was important for me to continue to benefit from the CROUS scholarships.



At Enjmin, I was able to discover the enormous expressive field that video games can fill, while exploring the analytical and formal possibilities that can be applied to them. The contacts we had with recognized professionals in the field allowed me to anchor the theory to the reality of the day-day of video game development.

I think that one of the strengths of the Enjmin is, on the one hand, the creative independence it guarantees to students, while at the same time providing them with excellent support, both pedagogical and material, to help them realize their concepts. Another strong point in my opinion is that each colouring is oriented towards the others, that is to say, not only does the school train students in their profession, but it also teaches them to work with the other trades that make up the video game, which is just as important.

The years I spent at Enjmin were an excellent opportunity for me to form lasting relationships with my classmates while learning together what it means to be a Game Designer. It was also a time when I was able to discover in myself analytical or creative abilities that I never suspected.

In accordance with my coloring, I joined Ubisoft France as a Game Designer. I stayed there for two years after my internship, and then turned to other projects. Enjmin has allowed me to remain open to the problems of other colorations, I currently offer producer / designer / developer services to several freelance clients.

Vincent PERCEVAULT

J'ai connu cette formation sur le web, après diverses recherches de formations spécialisées. J'ai intégré le Cnam-Enjmin et j'ai suivi le DESS Jeux vidéo et médias interactifs en 2002/2003, embryon de Cnam-Enjmin, en spécialité son.

Passionné par la musique et le son depuis ma plus tendre enfance, grandissant dans une famille de musiciens, j'ai eu la chance de participer aux débuts de la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), à la composition sur trackers (pour les connaisseurs), et je me suis très tôt lancé dans l'enregistrement et la création de bandes son. **Le Cnam-Enjmin est venu professionnaliser ma pratique.**



À l'époque, c'était la seule formation me permettant de recouper mes passions pour le son, l'informatique et les jeux vidéo. Un idéal !

Les points forts du Cnam-Enjmin sont divers. Tout d'abord, la qualité des intervenants qui viennent en grande partie du monde professionnel. Le travail par équipe et par spécialité est aussi un des points forts, cela permet de se confronter aux problématiques rencontrées dans la vie active.

Je garde un souvenir incroyable de mon passage dans les murs de cette école, l'esprit de corps et la solidarité de notre promo est toujours intacte. Nous étions une bande de passionnés qui avaient trouvé leur voie, il s'en dégageait une énergie extrêmement positive : à la fois créative, insouciante et fertile !

Ma formation m'a apporté une vision exhaustive de la production d'un jeu, des expériences en équipe formatrices, et ce fût un formidable tremplin !

Le Cnam-Enjmin m'a propulsé dans la vie active lors de mon stage à Cyanide qui marque le début de ma carrière professionnelle dans le son pour les jeux vidéo. Après avoir participé à la croissance de Cyanide pendant 5 ans, j'ai choisi de créer ma propre société, spécialisée dans la production sonore, afin de m'ouvrir de nouvelles portes et de développer de nouvelles activités cross-média. Voilà 5 ans que Game Audio Factory existe, et **la quasi-totalité des employés sont des diplômés du Cnam-Enjmin !**

Aujourd'hui, j'interviens régulièrement dans le contenu pédagogique de la spécialité son **car je crois en cette formation qui est indispensable et unique en son genre en France !**

Marie BOUCHAUD

J'ai connu le Cnam-Enjmin en 2005 lorsque, après un cursus à l'IUT puis dans un IUP dans la conception et production multimédia, j'ai souhaité compléter ma formation dans une spécialisation plus précise. Je cherchais alors un master soit dans la gestion de projet soit dans le design centré utilisateur.

J'ai intégré la spécialité ergonomie en 2005-2007, promotion Eric Viennot.

J'ai une base de formation assez vaste dans le domaine du multimédia : gestion de projet, graphisme 2D et 3D, programmation, etc... Cela m'a donné un bagage vraiment solide pour arriver dans le monde du jeu vidéo avec en complément le Cnam-Enjmin pour consolider le tout et me spécialiser.



J'ai souhaité intégrer cette école car le jeu vidéo est une passion de longue date pour moi, comme pour beaucoup d'autres étudiants qui y viennent d'ailleurs. À l'époque, on était en pleine réforme LMD, je savais qu'un Master serait vraiment un atout dans mon cursus et serait reconnu non seulement en France mais aussi en Europe. Allier une passion avec un diplôme reconnu, je n'ai pas hésité à postuler.

Le Cnam-Enjmin, en tant que master, recrute les étudiants ayant un bac +3 ou équivalent, ce qui permet de travailler avec des personnes avec un bagage déjà solide. Dans ma promo, certains programmeurs étaient déjà ingénieur, par exemple. L'école enseigne donc réellement le travail dans le monde du jeu vidéo avec une vraie expérience de projet en équipe, les étudiants arrivant déjà avec une base de leur métier. Au final, cela nous rend opérationnel pour intégrer un studio de développement ou un éditeur.

La formation m'a apporté une connaissance du fonctionnement particulier du monde du jeu vidéo. Les processus de développement sont assez similaires au web, cependant les contraintes sont complètement différentes. De plus, l'objectif d'un jeu vidéo est d'apporter du plaisir au joueur, c'est une composante, notamment dans mon domaine, qui est très importante à prendre en compte et pas toujours évidente. Je cherchais aussi à me spécialiser dans la conception centrée utilisateur et le Cnam-Enjmin a pu me donner le bagage nécessaire pour que j'en fasse mon métier.

Je retiens surtout de ces deux années que **le Cnam-Enjmin permet de se prendre en main**. On a pu développer beaucoup de projets personnels, se tromper mais aussi, bien entendu, briller. Dans les deux cas, cela permet de se confronter à ce qu'on peut vivre dans le milieu professionnel mais en ayant l'accompagnement nécessaire.

En deuxième année de master, Ubisoft est venu directement chercher des ergonomes pour des stages. Le service dans lequel je travaillais venait d'ouvrir et le stage s'est transformé en poste permanent. Je suis donc toujours chez Ubisoft en tant qu'ergonome éditorial sur les jeux grands publics tel que les titres de danse et de fitness ou encore les jeux pour enfants, par exemple. Je suis aussi régulièrement appelée en interne pour apporter mon aide ponctuellement sur d'autres jeux. En parallèle, depuis 2010, j'effectue des interventions dans des écoles de jeu vidéo ou de multimédia soit pour simplement présenter mon métier, soit pour sensibiliser les étudiants à la conception centrée utilisateur en leur apportant des outils et des méthodologies. Cette année, j'ai eu l'opportunité de revenir au Cnam-Enjmin en tant qu'intervenant.

Les parrains et marraines du master JMIN

Promotion	Années	Parrain / Marraine
P1	2004-2006	Frédéric RAYNAL
P2	2005-2007	Eric VIENNOT

P3	2006-2008	Jordan MECHNER
P4	2007-2009	Serge HASCOET
P5	2008-2010	Viktor ANTONOV
P6	2009-2011	Philippe ULRICH et Pierre GINER
P7	2010-2012	Xavier POIX
P8	2011-2013	Jurie HORNEMAN
P9	2012-2014	Gary CARR
P10	2013-2015	Patrice DESILETS
P11	2014-2016	Dirk RIEGERT
P12	2015-2017	Célia HODENT

Interview de David BOWMAN, parrain de la promo 2017-2019



Can you describe your career ?

Started as a designer at Bungie when it was a small studio in Chicago. When Microsoft bought Bungie, I moved to Massachusetts to join the startup MMO studio Turbine as Design Director, then became the VP of Development. Moved to Arizona to be VP of Product Development at Artifact Entertainment working on an MMO. Later became the CEO of Tulga Games in order to restructure the company. Then helped found Certain Affinity in Austin as the Design Director, Producer, and Business Development (startup, we all had multiple responsibilities). Then helped found Burst Online Entertainment in Philadelphia as VP of Product Development and Executive Producer. Moved to Germany to join Crytek as Publisher Producer, then became the Director of Production. Returned to the USA as VP of Production for Telltale Games. Then joined Darewise in Paris as the

consulting VP of Product in May of this year, which will convert to permanent in October.

What position do you currently occupy?

Currently I'm the VP of Product at Darewise in Paris. We're building a company that creates AAA experiences on multiple platforms. We are now developing a virtual world with a team of 20 very experienced developers.

How and why did you become the godfather of a JMIN Master's promotion?

I was first invited to visit and do a presentation while I was at Crytek. It was great meeting the students and faculty, and I was impressed with what was evolving in Angoulême. I returned several times afterward to be involved, as well as volunteered to meet with students on Skype twice a week to provide feedback on their projects. It's been incredibly fun to be inspired by new ideas and to share the excitement that students bring to the game industry. I was delighted to be asked to be more deeply involved for this year.

This is not the first time that you will follow student projects, what are for you the strengths of the master degree?

The program gives students an opportunity to form teams, to learn the real-world ramifications of being dependent on other humans with their strengths and weaknesses, and to grow their understanding of all of the requirements necessary for the delivery of a complete experience at the end of the process. As a student, they are able to take risks, and be experimental, in a way that is rarely available in the corporate game development environment.

What would you like to say to the young graduates?

I'm looking forward with anticipation to getting to know you, to provide whatever support I can to help you learn what you want to personally discover during your studies. I will provide perspective from my experience, and try to challenge you to think deeply about not just how and what you are doing, but why.

[Lien vers le profil LinkedIn de David BOWMAN](#)