

French National School of Video Games and Digital Interactive Media

What previous students had to say...

Please note: The vast majority of this master's degree, including the entrance exam and classes, is conducted in French. Only Semester 3 is conducted in English. This page, where alumni take a walk down memory lane, is therefore only available in French.

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

Ils regardent dans le rétro !

Les ancien-ne-s du master JMIN se livrent sur leur passage dans cette formation, sur ses points forts, sur leurs stages et sur leurs projets professionnels !

Balthazar Auger

"J'ai découvert l'énorme champ expressif que peuvent emplit les jeux vidéo !"

[Lire l'interview](#)

Vincent Percevault

"Je crois en cette formation qui est indispensable et unique en son genre en France !"

[Lire l'interview](#)

Marie Bouchaud

"Le Cnam-Enjmin permet de se prendre en main !"

[Lire l'interview](#)

Témoignages des ancien-ne-s

Balthazar AUGER

Mon projet a toujours été d'entrer dans l'industrie des jeux vidéo, j'étais au courant de l'existence de l'Enjmin depuis l'époque du DESS, et j'ai dû attendre de finir ma licence pour pouvoir enfin postuler. J'ai fait partie de la promo 2006-2008, ou la P3 comme on comptait à l'époque !

Un des facteurs déterminants de mon choix était que l'Enjmin était une structure publique. Ceci me garantissait que le diplôme obtenu éventuellement serait facilement reconnu internationalement et me permettait aussi de continuer vers la recherche, qui m'attirait (et m'attire toujours...) De plus, ma famille n'avait pas les moyens de payer une formation privée, et il était important pour moi de continuer à bénéficier des bourses du CROUS.



À l'Enjmin, j'ai pu découvrir l'énorme champ expressif que peuvent emplir les jeux vidéo, tout en explorant les possibilités analytiques et formelles qui peuvent s'y appliquer. Les contacts que nous avons eus avec des professionnels reconnus du milieu m'ont permis d'ancrer la théorie à la réalité du jour-au-jour du développement de jeux vidéos.

Je pense qu'un des points forts de l'Enjmin est d'un côté l'indépendance créative qu'elle garantit aux étudiants, tout en leur prêtant un excellent appui, à la fois pédagogique et matériel, pour les aider à réaliser leurs concepts. Un autre point fort à mon avis est que chaque coloration est tournée vers les autres, c'est à dire que non seulement l'école forme les étudiants dans leur métier, sinon qu'elle leur apprend aussi à travailler avec les autres corps de métier qui composent le jeu vidéo, ce qui est tout aussi important.

Les années que j'ai passées à l'Enjmin furent pour moi une excellente opportunité pour former des liens durables avec mes camarades de promotion tout en apprenant ensemble ce que ça signifie d'être Game Designer. Ce fut aussi un moment où j'ai pu découvrir en moi des capacités analytiques ou créatives que je ne soupçonnais pas.

En concordance avec ma coloration, je suis entré en tant que Game Designer à Ubisoft France. J'y suis resté deux ans suite à mon stage, pour ensuite me tourner vers d'autres projets. L'Enjmin m'ayant permis de rester ouvert aux problématiques des autres colorations, je propose actuellement des services de producteur / designer / développeur à plusieurs clients en freelance.

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 du 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.

Patrons of the JMIN Master's degree

P1 (2004-2006)
Frédéric RAYNAL

P2 (2005-2007)
Eric VIENNOT

P3 (2006-2008)
Jordan MECHNER

P4 (2007-2009)
Serge HASCOET

P5 (2008-2010)
Serge HASCOET

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

P13 (2016-2018)
Christophe HÉRAL

P14 (2017-2019)
David BOWMAN

P15 (2018-2020)
[Audrey LEPRINCE](#),
[Julie CHALMETTE](#)
et [Farhanaz ELAHÉE](#)

Interview with David Bowman, Patron of the 2017-2019 Cohort



Can you describe your career?

I 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 becoming the VP of Development. I moved to Arizona to be VP of Product Development at Artifact Entertainment working on an MMO. Later, I became the CEO of Tulga Games in order to restructure the company, before helping found Certain Affinity in Austin as the Design Director, Producer, and Business Development (it was a startup so we all had multiple responsibilities). I then helped found Burst Online Entertainment in Philadelphia as VP of Product Development and Executive Producer. I moved to Germany to join Crytek as Publisher Producer and then became the Director of Production. I returned to the USA as VP of Production for Telltale Games, before joining 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 blockbuster 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 a patron of one of our master's cohorts?

I was first invited to visit and do a presentation while I was at Crytek. It was great meeting the students and the school, and I was impressed with what was evolving in Angoulême. I returned several times afterward to be involved, as well as volunteering 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 support student projects. In your opinion, what are the strengths of the master's degree?

The programme 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.

<https://enjmin-en.cnam.fr/what-previous-students-had-to-say--1036393.kjsp?RH=1542121546934>