



COMMUNIQUÉ DE PRESSE – 28 JUIN 2022

L'X et l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques deviennent partenaires

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du CNAM (Cnam-Enjmin) rejoint la vingtaine d'écoles d'applications de l'École polytechnique permettant ainsi une spécialisation des élèves dans le champ des médias interactifs numériques. Elle apporte sa connaissance du jeu vidéo en tant que loisir, mais également en tant qu'outil applicable, entre autres, à la défense ou la santé.

Pour les polytechniciennes et polytechniciens, la 4^e année est placée sous le signe de la spécialisation. La signature de ce partenariat vise à faciliter la possibilité pour les élèves suivants le Cycle d'Ingénieur polytechnicien de réaliser cette dernière année au Cnam-Enjmin et d'être diplômés des deux écoles à l'issue de leur formation.

Ce partenariat acte les liens construits entre l'X et le Cnam-Enjmin, alimentés par les travaux de la Chaire « Science et jeu vidéo », créée en janvier 2019 à l'École polytechnique par Raphaël Granier de Cassagnac. L'intégration d'une école d'application issue du milieu vidéoludique répond à l'un des objectifs de la Chaire fixés lors de sa création avec son mécène Ubisoft.

Cette collaboration répond également à la volonté des étudiants d'intégrer l'industrie vidéoludique. Deux étudiants ont ainsi déjà profité de l'accord de principe entre les deux écoles pour réaliser leur 4^e année actuelle à l'Enjmin. Deux autres, dont une femme, intégreront l'école à la rentrée prochaine. Actuellement, le Cnam-Enjmin encadre conjointement une thèse avec la Chaire centrée sur le thème de l'apprentissage par la création du jeu vidéo dans un contexte scolaire.

CONTACTS PRESSE

Laëtitia Piriou
+ 33 1 69 33 38 70 / + 33 6 66 53 56 10
laetitia.piriou@polytechnique.edu



À PROPOS DE L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE / Largement internationalisée (40% de ses étudiants, 40% de son corps d'enseignants), l'École polytechnique associe recherche, enseignement et innovation au meilleur niveau scientifique et technologique. Sa formation promeut une culture d'excellence à forte dominante en sciences, ouverte sur une grande tradition humaniste.

À travers son offre de formation – bachelor, cycle ingénieur polytechnicien, master, programmes gradués, programme doctoral, doctorat, formation continue – l'École polytechnique forme des décideurs à forte culture scientifique pluridisciplinaire en les exposant à la fois au monde de la recherche et à celui de l'entreprise. Avec ses 23 laboratoires, dont 22 sont unités mixtes de recherche avec le CNRS, le centre de recherche de l'X travaille aux frontières de la connaissance sur les grands enjeux interdisciplinaires scientifiques, technologiques et sociétaux. L'École polytechnique est membre fondateur de l'Institut Polytechnique de Paris.

www.polytechnique.edu

À PROPOS DU CNAM-ENJMIN / Le Cnam-Enjmin, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam, est la grande école publique française de tous les métiers du jeu vidéo. Établissement public d'enseignement supérieur et de recherche créé en 2001, elle fait partie du Campus de l'image Magelis d'Angoulême. L'école collabore avec les laboratoires de l'Université de Poitiers, l'ÉESI et le Cédric du Cnam dans de nombreux projets de recherche sur les médias numériques, mais aussi avec des universités et centres de recherches dans le monde entier. 4 start-ups sont actuellement incubées au sein de All4Games, le programme d'incubation du Cnam-Enjmin. L'école forme des jeunes et des adultes tout au long de leur vie professionnelle. Diplômes accessibles par la formation ou la VAE (validation des acquis de l'expérience) : Licence informatique jeux vidéo, Diplôme d'ingénieur e informatique et multimédia, Master jeux et médias interactifs numériques coaccrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers et Mastère Spécialisé Cnam Interactive Digital Experiences en partenariat avec GOBELINS et accrédité par la Conférence des grandes écoles

<https://enjmin.cnam.fr>