ECOLE NATIONALE
DU **JEU** ET DES **MEDIAS**
INTERACTIFS NUMERIQUES

Etablissement public d'enseignement supérieur
Institut du Conservatoire national des arts et métiers
Master co-habilité par le Cnam et les Universités de La Rochelle et de Poitiers

DOSSIER DE PRESSE

CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS

ENJMIN
121, rue de Bordeaux - 16 000 ANGOULEME - FRANCE
Tél. : + 33(0)5 45 38 65 68 - contact@enjmin.fr - www.enjmin.fr

CONTACT PRESSE
Laurence Bussy - 05 49 49 61 35 - lbussy@cnam-poitou-charentes.fr

CONTEXTE ET HISTOIRE DE L'ENJMIN

1/ Le jeu vidéo, champ expérimental des médias du 21ème siècle

Le jeu vidéo, né il y a 30 ans, aujourd'hui interactif et multijoueur, constitue sans aucun doute le champ expérimental de la communication de demain.

Les éditeurs et studios de conception des jeux, au premier chef, mais aussi les opérateurs de télécommunication, les producteurs de contenus audio-visuel, les constructeurs de consoles ou de téléphones portables, les économistes et sociologues ne s'y sont pas trompés.

Au carrefour de l'image et de l'imaginaire, du son et d'Internet, le jeu vidéo préfigure le média intégré du futur et avec lui des comportements individuels et sociaux dans un univers où réel et virtuel s'entremêlent de plus en plus étroitement.

Les enjeux sont tout d'abord économiques avec la montée en puissance des loisirs interactifs. Selon l'Institut de statistiques *Analysys*, le marché mondial des jeux sur portable devrait passer de 200 millions d'euros en 2002 à près de 3 milliards en 2008. Les enjeux sont également culturels, le jeu vidéo préfigurant les usages des futurs outils de communication. Ils sont scientifiques et techniques puisque porteurs du développement d'univers et d'interfaces de plus en plus évolués.

Secteur d'activité essentiel du paysage audiovisuel, forme nouvelle d'expression et de création, le jeu interactif a et aura de plus en plus un impact induit dans d'autres secteurs. Il semble donc urgent que la formation soit en relation directe avec les structures de financement de la création et de l'innovation.

2/ Vers une Ecole nationale...

1999 Dans le cadre de sa stratégie de développement, le Cnam Poitou-Charentes identifie la nécessité de créer une formation multimédia au centre Cnam d'Angoulême. La création de cette formation supérieure se fait en partenariat notamment avec les deux Universités de la Région (La Rochelle et Poitiers) et le Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image (CNDBI).

2000 L'orientation " Jeux électroniques et médias interactifs " du DESS est adoptée.

2001 Accueil de la première promotion (17 élèves) du DESS " Jeu Vidéo et Médias Interactifs "

2002 Seconde promotion de 37 élèves. Plus de 50 sociétés sont partenaires du DESS.

2003 Faisant suite à la demande des syndicats représentant les éditeurs de jeu (SELL) et les studios de création (APOM), le Premier Ministre Monsieur Jean-Pierre Raffarin annonce en mai la création de l'ENJMIN.
L'association " *Pour la création d'une Ecole Nationale du Jeu Vidéo à Angoulême* " est crée afin de définir les programmes et le mode de fonctionnement de la future Ecole Nationale.

2004 Le DESS devient un " Master Jeu et Médias Interactifs Numériques ".
Le 2 novembre, la première promotion du Master fait sa rentrée : 45 élèves recrutés dans six spécialités.

2005 La seconde promotion du Master fait sa rentrée et l'Ecole compte désormais 90 étudiants.
L'ENJMIN est officiellement créée par le Conseil d'Administration du Cnam du 13 octobre sous le statut de centre spécialisé du Cnam en attendant la publication de l'arrêté minsistériel comme Institut.
28 novembre : inauguration officielle en présence de l'ensemble des acteurs.

2006 L'arrêté ministériel du 7 septembre érige l'Enjmin en Institut du Cnam.
Septembre : sortie de la 1ère promotion diplômée Master.

UNE ECOLE UNIQUE EN EUROPE

Située à Angoulême au sein de la capitale de l'Image, l'Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques est une structure de formation et de recherche travaillant dans un contexte international en matière de création et de technologie.

Elle dispense un Master en deux ans, pouvant être complété par une année de projet personnel. Le Master est constitué d'un tronc commun et de six spécialités : game design, programmation, conception visuelle, conception sonore, gestion de projet et ergonomie.

1/ Les objectifs

L'Enjmin a pour vocation de :
- former des professionnels, des chercheurs et des artistes de haut niveau (formation initiale ou continue),
- constituer un lieu de recherche fondamentale et appliquée dans les domaines scientifiques et techniques, supports des médias interactifs,
- proposer une ouverture aux professionnels de l'audiovisuel cherchant une nouvelle orientation et une qualification pour les personnels déjà impliqués dans ce secteur,
- accompagner les élèves et anciens élèves dans leur demande d'aides financières à la création d'œuvres ou d'entreprises,
- créer un lieu de rencontres internationales, physique et virtuel ouvert aux auteurs professionnels et aux chercheurs des médias interactifs numériques.

L'Enjmin forme des chefs de projets et des responsables d'équipes qui interviendront, par la suite, dans des domaines variés :
- production, conception et réalisation de jeux vidéo et plus généralement de médias interactifs numériques (jeux, œuvres de loisirs interactives, cinéma et télévision numériques, jeux en réseaux, jeux pour mobiles…),
- dispositifs de travail à distance, d'enseignement à distance,
- assistance scientifique et technique à la réalisation d'installation et de dispositifs pour l'art numérique interactif (assistants musicaux, synthèse d'images et effets spéciaux en temps réel, conception d'installation et de dispositifs numériques pour le spectacle vivant…),
- développement d'outils numériques pour les jeux (moteurs de jeu, logiciels graphiques, son, logiciels auteurs, environnement de développement informatique…),
- intégration des systèmes multimédia (système de stockage et de diffusion d'information multimédia, mobiles multimédia, système de réalité virtuelle…).

2/ Le fonctionnement

L'Enjmin, Institut du Cnam, est une structure publique. Son budget de fonctionnement est financé par :
- l'Etat, via les Universités et le Cnam,
- le Conseil Général de la Charente et le Conseil Régional de Poitou-Charentes, le Syndicat Mixte du Pôle Image-Magélis par des aides au titre de la formation,
- des entreprises partenaires, par des conventions de formation continue, de la taxe d'apprentissage et du parrainage.

Son fonctionnement est fondé sur un partenariat entre :
- le Conservatoire national des arts et métiers (Cnam),
- les Universités de La Rochelle et de Poitiers,
- le Cnam Poitou-Charentes,
- la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image (CIBDI),
- les industriels des secteurs de l'audiovisuel, des télécommunications et du jeu.

Pour adapter ses flux de sortie à la demande, l'Enjmin est dotée d'un comité de perfectionnement conseillé par les professionnels des secteurs concernés et en particulier ceux du jeu vidéo. L'école s'appuie également sur les organismes d'observation des carrières (OFMI, IDATE…).

3/ L'équipe pédagogique

La formation dispensée à l'Enjmin est considérée comme une spécialisation venant compléter une formation initiale ou des connaissances acquises dans la pratique professionnelle.

Elle s'adresse à des élèves ayant déjà un haut niveau de connaissance dans l'un des métiers de base nécessaire à la création d'un jeu ou de l'audiovisuel numérique.

L'école a pour but de les mener à un travail de spécialistes dans un contexte d'équipes de production pluridisciplinaires. Elle s'appuie sur les principes pédagogiques des grandes écoles du cinéma et de l'audiovisuel et cherche à développer, outre une compétence professionnelle, une capacité d'innovation dans le contenu, dans la technologie et dans l'usage social des nouveaux médias.

Pour dispenser cette formation de haut niveau et de qualité, une équipe pédagogique comprenant des scientifiques et des théoriciens du domaine, des artistes et des industriels impliqués dans le domaine du jeu a été constituée sous la direction de Stéphane Natkin, professeur titulaire de la chaire Systèmes Multimédia du

4/ Les étudiants

Cnam .
Les promotions Master Jeu et Médias Interactifs Numériques sont composées de 45 élèves recrutés dans six spécialités :

L'Ecole compte ainsi 90 élèves en totalité sur les deux années du Master.
- Chef de projet : 5 élèves
- Game design : 10 élèves
- Conception graphique : 10 élèves
- Conception sonore : 5 élèves
- Programmation : 10 élèves
- Ergonomie : 5 élèves

Par ailleurs, l'Enjmin en tant qu'école nationale et internationale accueille des étudiants de la France entière et de l'étranger issus de formations diverses. En voici le découpage:

Promotion	Effectif	Poitou-Charentes	Autres régions	Etranger	Sciences	Lettres Arts	Psycho Socio	Autres
2004-2006	41	4	35	2	28	8	5	
2005-2007	46	2	43	1	26	17	3	
2006-2008	46	7	38	1	23	17	3	3
2007-2009	50	3	47	1	19	20	4	7

Afin de compléter leur formation de haut niveau, les étudiants de l'Enjmin intègrent des entreprises de renom pour des stages ou y sont embauchés après avoir obtenu leurs diplômes.

Entreprises accueillant des satgiaires (en 2006 et 2007)
Arkane Studios, Artefacts Studio, C4MProd, Devalley Entertainment, Info Multi Services, Lexis Numérique, Mindscape France, Oc and Co, Odyssée Interactive Games, OUAT Entertainment, Pulsanim Interactive, Queen Bee Interactive, RVP, SC2X, Sixela Productions, Tiwak, Ubisoft, Ubisoft Design, Ubisoft Graphics, Ubisoft Pictures, Ubisoft Simulations, Ubisoft Productions France, Ubisoft World Studios, Widescreen Games...

Entreprise ayant embauché des diplômés de l'Enjmin (en 2006 et 2007)
Antefilms Studio, Asobo Studio, Black Sheep Studio, Electronic Arts (Montréal), Le Caillou, Neko Entertainment, Phoenix Interactive, Ubisoft (Montréal), Ubisoft World, Ubisoft (Québec), Widescreen Games, Bouygues Telecom, Gameloft, Kylotonn Entertainment, Lexis Numérique, Mekensleep Touch, Pulsanim Interactive, TF1, Tiwak, Ubisoft (Shangaï)...

UNE FORMATION DE HAUT NIVEAU

L'ENJMIN dispense une formation de haut niveau dans six spécialités de pointe et s'adresse à différents publics :
- les étudiants (niveau bac+3) désirant poursuivre leurs études vers un Master
- les salariés et demandeurs d'emploi des secteurs de l'industrie audiovisuelle, des télécommunications et des jeux vidéo,
- les entreprises de l'industrie audiovisuelle, des télécommunications et des jeux vidéo.

1/ Le Master Jeu et Médias Interactifs numériques

Le Master est un cursus universitaire de deux années (bac + 5) dans six spécialités :
- game design,
- chef de projet,
- conception visuelle,
- conception sonore,
- programmation/informatique
- ergonomie.

Il peut être complété par une troisième année de projet personnel.

Le master peut être suivi en formation initiale ou continue.

En formation initiale

Pour les étudiants possédant un bac+3 minimum, issus des disciplines suivantes : informatique, audiovisuel, arts plastiques, musique et sciences cognitives.

En formation continue

La formation continue est accessible aux salariés ou demandeurs d'emploi qui possèdent le titre requis (bac + 3 minimum). Il est également possible, pour les personnes ne possédant pas le niveau requis mais qui ont acquis au cours de leur vie professionnelle et/ou personnelle un capital de connaissances et de compétences pendant au moins 3 ans, d'envisager la validation des acquis de l'expérience (VAE). La VAE peut permettre d'obtenir le diplôme, de valider une partie du diplôme ou bien d'accéder à la formation sans avoir le titre requis à l'entrée. L'ENJMIN accompagne les personnes engagées dans cette démarche pour apprécier les procédures les mieux adaptées aux projets professionnels.

L'ENJMIN, pour qui ? Et vers quoi ?

Origine du candidat	Métiers visés	Coloration
	Ecriture (Game Design) Programmation du jeu (scripts)	Game Design
lisation audio visuelle,	Réalisateur audio visuel numérique, Conception graphique, effets spéciaux, animation,	Conception visuelle
que, Ingénieur du son, audio	Conception sonore et musicale, programmation sonore	Conception sonore
	Programmeur de moteurs de jeu (graphiques, IA, son, physique, réseau), programmation du jeu (objets, scripts), programmation graphique	Programmation
	Ergonome de conception IHM. Conception et évaluation des interfaces et du Game Design Etudes des aspects humains dans les media interactifs.	Ergonomie
	Chef de Projet, producteur exécutif	Chef de Projet
	Chercheur en informatique, arts visuels, musique et audio numérique, sociologie des médias, psychologie cognitive et ergonomie (poursuite en thèse)	Toutes coloration et choix des UE recherche en dernier semestre

Les contenus pédagogiques

1ER SEMESTRE

Anglais
(50h)

Tronc commun
(120h de cours/TD)
- analyse de films, de jeux et de médias interactifs numériques (30h)
- économie et droit de l'audiovisuel et du jeu vidéo (30h)
- sensibilisation au contexte socio-professionnel du jeu vidéo (30h)
- sociologie des médias interactifs et bases de l'ergonomie des interfaces homme/machine (30h)

Fondements
(4x30h cours/TP/TD au choix en dehors de la formation initiale de l'élève)
- bases de l'informatique
- bases techniques de l'acquisition et du traitement du son
- bases techniques de l'acquisition et du traitement de l'image fixe et animée
- éléments de synthèse d'image narration audio-visuelle
- bases de la comptabilité financière

2EME SEMESTRE

180 h de cours/TD/TP dans la coloration choisie

Game Design
- processus de production dans les médias linéaires et non linéaires
- introduction aux techniques de la réalisation filmique
- principes de la conception des jeux vidéo
- techniques avancées de la conception des jeux et des médias interactifs numériques

Chef de Projet
- processus de production dans les médias linéaires et non linéaires
- production sonore
- production des images et de l'animation pour les médias numériques
- génie logiciel dans les jeux et médias numériques
- management social et humain
- management économique

Conception Visuelle
- introduction aux techniques de la réalisation filmique
- production des images et de l'animation pour les médias numériques
- narration visuelle dans l'animation et les jeux vidéo
- rendu en temps réel
- animation 2D/3D
- effets spéciaux
- contraintes liées à la synthèse et à la transformation de l'image en temps réel

Conception Sonore
- introduction aux techniques de la réalisation filmique
- production sonore
- musique et sound design pour les médias linéaires et non linéaires
- compléments audionumériques
- outils pour la composition interactive
- conception et utilisation des moteurs sons

Programmation/Informatique
- génie logiciel dans les jeux et médias numériques
- intelligence artificielle dans les jeux
- compléments en synthèse d'images et de sons
- algorithmique de l'animation
- programmation des jeux et de la réalité virtuelle
- jeux mobiles et répartis

Ergonomie
- cognition et environnements interactifs
- ergonomie des systèmes multimédia
- multimédia, ergonomie et cognition

3EME ET 4EME SEMESTRE

Pour un Master Professionnel
- anglais
- séminaire international
- cours d'approfondissement selon la spécialité choisie
- projet pluridisciplinaire en groupes de 9 étudiants
- stage de 4 mois en entreprise
- initiation à la recherche

Pour un Master Recherche
- anglais
- séminaire international
- cours d'approfondissement dans la spécialité choisie
- projet
- stage de recherche dans le cadre d'un des projets proposés par l'un de nos laboratoires associés
- initiation à la recherche

Un recrutement " sur projet " à dimension internationale

Le Master est une formation contingentée, c'est-à-dire qu'elle offre un nombre de places limité. Un recrutement international dit " sur projet " est organisé, pour chaque rentrée, de fin mars à mi-juillet. Les épreuves comportent la réalisation d'un dossier sur un thème imposé et mis en ligne sur www.enjmin.fr, des tests écrits et oraux (analyse d'œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive, connaissances en culture scientifique et technique, anglais).

Les candidats qui se présentent doivent :
- soit être titulaire d'un bac + 3 minimum
- soit être salarié ou demandeur d'emploi avec plus de trois années d'expérience professionnelle et/ou personnelle (VAE)

Les candidats (hors VAE) réalisent un dossier sur un thème imposé :
- mi-mars : mise en ligne du sujet sur www.enjmin.fr
- mi-mai : retour des dossiers
- mi-juin : épreuves écrites (analyse d'œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive, connaissances en culture scientifique et technique et anglais).
- début juillet : épreuves orales à Angoulême
- fin juillet : annonce des résultats sur www.enjmin.fr

2/ La formation continue

Le Master Jeu et Médias Interactifs Numériques

Le Master est accessible en formation continue pour les salariés et demandeurs d'emploi.

Les stages inter-entreprises

Ces formations professionnelles* répondent à des besoins exprimés par les entreprises du secteur du jeu, des télécommunications et de l'audiovisuel.
Organisées en cycles courts, elles sont centrées sur des problématiques / compétences recherchées par les entreprises et permettent de former rapidement leurs collaborateurs.

Par exemple :
- Conception sonore pour les jeux vidéos et les médias interactifs "
- Conception et programmation de jeux vidéos sur téléphone portable
- Production de programmes et services interactifs en télévision "

Les Formations à la demande

L'ENJMIN élabore avec les entreprises des formations dites " intra-entreprises ". Il s'agit de programmes de formations spécifiques construits sur mesure à partir des besoins exprimés par les entreprises. Ces formations peuvent se dérouler au sein des entreprises et/ou à distance.

La Validation des Acquis de l'Expérience

L'ENJMIN accompagne les professionnels désirant valider leur expérience pour obtenir tout ou partie du Master.

3/ Prix et récompenses

- Prix du story board 2006 - Conseil général de la Charente dans le cadre du Festival International de la BD d'Angoulême.
- Prix du meilleur graphisme étudiant pour Le jardin de Mirabelle - IMAGINA 2006.
- Prix de la "Meilleure œuvre de création en télévision interactive" pour BabelTivi - AFDESI 2006
- Lily et le Géant a gagné le concours organisé par la SACD - Août 2006.

- Premier prix dans la catégorie jeux - Festival MAIN 2006 (Marseilles).

- Prix de la SACD, dans la catégorie œuvres interactives, pour Vocal adventure - E-magiciens 2006
- 1er prix du concours story board 2007 - Conseil général de la Charente dans le cadre du Festival International de la BD d'Angoulême.
- Hasta la muerte a reçu un prix lors du festival des Dream Build Play en octobre 2007.
- Prix du jury SACD et de la meilleure conception sonore pour Fear Window aux E.magiciens de novembre 2007.
- Prix Etudiant 2007 du Festival du Jeu Vidéo pour 4 étudiants de l'Enjmin pour Cloudscape.

LES PARTENARIATS AVEC LES ENTREPRISES

Une des vocations premières de l'ENJMIN est d'être en prise directe avec le monde professionnel et d'établir des relations constructives, durables et profitables avec les entreprises du secteur de l'industrie audiovisuelle, des télécommunications et des jeux vidéos.

Ces collaborations peuvent prendre des formes variées et permettre aux entreprises de :
- former des créateurs, des experts et des gestionnaires de projet,
- faire face à l'évolution technologique,
- développer des contenus innovants,
- communiquer auprès de futurs professionnels.

1/ La formation continue ou comment accompagner le développement des compétences dans l'entreprise

Le Master
L'ENJMIN propose aux entreprises d'améliorer le niveau de compétence de leurs collaborateurs en leur permettant de suivre tout ou partie des cours du Master. Dès la rentrée 2005, 20% de professionnels seront accueillis dans les promotions. Depuis trois ans la SACEM confie à l'école la formation de jeunes compositeurs aux techniques de la musique et du son interactifs.

Des stages inter-entreprises
Des stages inter-entreprises sont organisés afin de former des professionnels sur des thématiques spécifiques (cf p. 8 pour le programme prévisionnel).

Des formations à la demande
L'ENJMIN élabore avec les entreprises des programmes de formation spécifiques à leurs besoins. Ces formations peuvent se dérouler au sein des entreprises et/ou à distance.

La Validation des Acquis de l'Expérience
L'ENJMIN accompagne les professionnels désirant valider leur expérience (VAE) pour obtenir tout ou partie du diplôme.

Accueil de stagiaires
L'école est ouverte à toutes les propositions des entreprises en terme de stages de fin d'études (4 à 6 mois).

2/ Les collaborations en matière de R&D

L'ENJMIN est un partenaire privilégié de toutes les entreprises qui désirent faire face à l'évolution technologique et renforcer leurs projets de recherche et de développement dans les domaines de l'audiovisuel, des télécommunications ou des jeux vidéos.

L'expertise unique de l'école, repose sur une synergie de compétences scientifiques de trois laboratoires publics reconnus par le ministère de l'enseignement supérieur : CEDRIC (CNAM), L3i (Université de La Rochelle), LACO (Université de Poitiers) et la participation du CSTM (CNBDI).

Les domaines d'expertise couverts par ces laboratoires vont de l'analyse d'image jusqu'à la conception et la modélisation de mondes virtuels, en passant par les aspects cognitifs et ergonomiques des interfaces.

Quelques exemples de collaboration de recherche avec des entreprises partenaires :
- JIMM est un projet RIAM ayant pour partenaires industriels Bouygues Telecom, Pastagames et le CEDRIC. Son objectif : créer et mettre en oeuvre une plate forme de jeu mobile.
- AQU@THEQUE a permis au Laboratoire L3i de développer, avec le soutien de l'ANVAR, une technologie de modélisation et de représentation de comportements d'écosystème marins. Une partie de cette technologie a été acquise et est maintenant exploitée par la société 2D-3D Animation, en particulier, dans son offre de borne interactive.

3/ La production audiovisuelle

Dans le cadre de leurs projets de fins d'études, les élèves de l'ENJMIN sont amenés à réaliser des travaux de pré-production d'œuvres interactives.
Ces projets durent en général huit mois et mobilisent des équipes pluridisciplinaires d'environ huit étudiants encadrés par des entreprises tutrices. L'école produit ainsi des projets et des prototypes d'oeuvres audio visuelles à la hauteur d'une pré-production d'un jeu vidéo. Il s'agit toujours de travaux ayant un niveau d'achèvement industriel : conception de l'œuvre telle qu'elle sera finalisée, réalisation des dossiers de faisabilité artistique et technique, des plannings et budgets prévisionnels.

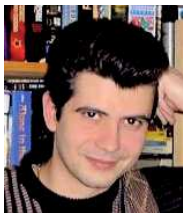
Les entreprises qui désirent participer à ces projets, comme bases éventuelles d'un de leurs produits, peuvent le faire de différentes manières :

- en proposant, comme thème, leurs synopsis et en assurant le tutorat du projet correspondant,
- en rachetant aux auteurs et à l'école les droits des projets réalisés, et en s'appuyant sur le savoir-faire des équipes d'étudiants.

Afin de maintenir le contact et de développer des relations constructives avec le monde professionnel, l'ENJMIN a lancé, en février dernier, le Club des Partenaires. Cet accès privilégié permet aux entreprises du secteur du jeu, des télécommunications et de l'audiovisuel, de bénéficier de nombreux avantages : informations préférentielles sur les stages et formations, veille technologique (accès aux publications), invitations aux événements organisés par l'ENJMIN, accès aux actions développées dans la cadre de Magélis Pôle Image d'Angoulême…

LES PARRAINS DE L'ENJMIN

1/ Frédérick Raynal, parrain de la 1ère promotion



Frédéric Raynal est l'une des figures emblématiques du jeu vidéo français. Il est connu pour avoir développé le casse-briques *Pop-Corn* et le jeu vidéo *Alone in the Dark*.

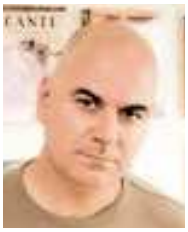
C'est en 1988 qu'il sort le casse-brique *Pop-Corn*, qui est distribué gratuitement. Suite à ce succès et reconnu par tous dans le domaine du jeu vidéo, il est embauché par Infogrames où il crée le jeu vidéo parmi les plus révolutionnaires, *Alone in the Dark*, en 1992. Ce jeu d'un genre nouveau qui sort de l'ordinaire rencontre un grand succès auprès des professionnels du jeu et surtout auprès des joueurs.

En 1993, il fonde Adeline Software International avec dans anciens d'Infogrames mais reste toujours concentré sur la création. Ainsi il développe rapidement *Little Big Adventure* (1994) et la suite *Little Big Adventure 2*. Cette série de jeux séduit de nouveaux joueurs du grand public. Le premier volet de cette série se vend à plus de 350 000 exemplaires.

Racheté par Sega en 1996, Adeline Software International devient No Cliché et se concentre sur des développements de jeux pour Dreamcast. Le studio No Cliché disparaît en 2001.

Frédérick Raynal a intégré depuis peu le studio Ubisoft Montpellier, dans une petite équipe, pour travailler sur un projet de jeu pour PC.

2/ Eric Viennot, parrain de la 2ème promotion



Éric Viennot est un créateur multimédia français. Il est le concepteur des séries de jeux vidéo *Les Aventures de l'Oncle Ernest* et *In Memoriam*.

Plasticien de formation, il pratique dans les années 80 la photographie, la peinture et la vidéo. Il participe alors à plusieurs expositions multimédia et expose en France, en Allemagne, en Italie et au Danemark. Par la suite il enseigne pendant plusieurs années les nouveaux médias à l'Université de Paris 1 - Panthéon Sorbonne

En 1990, il fonde Lexis Numérique et en devient le directeur de création. Lexis Numérique est un des plus importants studios indépendants français de développement de jeux vidéo. Dans le cadre de ce studio, il participe à partir de 1998 à de nombreuses productions destinées à la jeunesse, comme l'adaptation de films ou de contes mondialement connus : *Les Aventures du poisson Arc-en-ciel, La Belle ou la Bête, E.T. l'extraterrestre, Le Livre de la Jungle…*

En parallèle, Eric Viennot mène une carrière d'auteur réalisateur puisqu'en 1998, il crée *Les Aventures de l'Oncle Ernest*, collection de CD-rom destinée aux enfants qui lui vaudra de nombreuses distinctions internationales. Il adapte d'ailleurs cette collection pour enfants en livre.

Il est également le concepteur de la série *In Memoriam*, premier thriller interactif au concept innovant qui permet aux joueurs de participer à une enquête très réaliste dans laquelle ils incarnent leur propre rôle. C'est avec ce jeu qu'il obtient le Prix SACD en 2003.

3/ Jordan Mechner, parrain de la dernière promotion



Jordan Mechner, programmeur, game designer et scénariste de jeux vidéo s'est surtout fait connaître en développant le jeu *Karateka* et a confirmé son talent en créant *Prince of Persia*.

En effet, en 1984 alors encore étudiant, il crée *Karateka*, un des premiers jeux de combat sur ordinateur. Ce jeu se démarque grâce à sa fluidité dans l'animation mais surtout par son effet de profondeur lorsque le premier plan se déplace alors que le décor de fond reste fixe : le scrolling. Il se vend à plus de 500 000 exemplaires et devient une référence dans le monde du jeu vidéo.

Il poursuit son travail avec *Prince of Persia*, qui sort après 4 ans de labeur, aidé uniquement par sa famille (son père compose la musique et son frère sert de modèle pour capturer les mouvements du personnage). Bien que créé artisanalement, *Prince of Persia* reste un des plus grands succès de son époque, reconnu par le magazine PC Review. Traduit en six langues, ce jeu se vend à près de 2 millions d'exemplaires et est le plus récompensé dans toute l'histoire du jeu vidéo : Action Game of the Year - CGW, Jeux de la décennie - Canal+Generation 4, Meilleur jeu - Tilt d'Or - Generation 4, Meilleure animation - Tilt d'Or, Excellence Award - Game Player's...

Polyvalent, Jordan Mechner se tourne également vers son autre passion, le cinéma. Il réalise donc des courts-métrages, comme *Waiting for Dark* produit et réalisé par ses soins en 1993.

Par ailleurs il crée Smoking Car Productions, un studio de développement de jeux vidéo à San Francisco.

LE CAILLOU, UN STUDIO MADE IN ENJMIN

La création du studio

Fondé il y a un an par quatre passionnés aux compétences complémentaires et hybrides (un game designer, un directeur artistique, un chef d'entreprise, un médecin), le studio Le Caillou développe aussi bien des outils technologiques que du serious-game ou des jeux vidéo pour le grand public.
Basée à Paris, l'ambition de cette jeune équipe, issue majoritairement de **l'ENJMIN** (École Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques), est de proposer des expériences ludiques et innovantes associées avec un style visuel précurseur.

L'actualité du Caillou

Le CAILLOU présente son 1er jeu sur Nintendo DS : MTV FANATTACK."Vis les frasques d'une célébrité prête à tout pour devenir La Star ! " Dans MTV FanAttack, le joueur incarne Ugo, une rock star prête à tout pour devenir célèbre. Mais cette ascension vers les étoiles va se transformer en enfer, des hordes de fans en furie le pourchassent. Le joueur devra courir, sauter, sprinter, et utiliser tous les ressorts de sa Nintendo DS pour s'échapper.
MTV FanAttack offre au joueur la possibilité de visiter des lieux incontournables de la Jet Set : Paris, Rio de Janeïro, Tokyo…et bien d'autres encore, d'exécuter plus de 28 missions passionnantes, de participer à des mini-jeux insolites, et pour finir de tester leurs compétences dans des courses-poursuites avec les fans et les paparazzis.
Le jeu transporte les joueurs au cœur du show-biz et leur permet de devenir La Star capricieuse et imprévisible par excellence, mais aussi de découvrir un scénario totalement inédit avec des aventures riches en rebondissements (détruire sa chambre d'hôtel, séduire une belle italienne, lancer sa culotte dans le public,...). Le jeu promet une expérience surprenante à tout joueur cherchant une bonne dose d'action et d'humour.

Jeu : action / humour
Plateforme : Nintendo DS™
Public : 7 ans et plus
Disponible depuis le 14 novembre 2007



Contact presse : Isabelle Letessier
Studio Le caillou / 7 rue d'Enghien / 75010 PARIS
Tél: +33 (0)1 46 07 02 07
isabelle.letessier@lecaillou-studio.com
www.lecaillou-studio.com