

SYNDICAT MIXTE DU POLE IMAGE
MAGELIS

Comité Syndical du 29 septembre

Délibération n°53/2026

L'an deux mille vingt-six, le 29 septembre à quatorze heures trente, les membres du Comité Syndical se sont réunis aux Ateliers Magelis suivant la convocation qui leur a été adressée par Madame La Présidente en application des articles L. 2121.9, L. 2121.10, L. 2121.12 et L. 5211-8 du Code Général des Collectivités

Date de convocation : 15 septembre 2026.

Membres présents : messieurs Philippe BOUTY, Michel CARTERET, François BONNEAU, Fabrice POINT, François NEBOUT, Jérôme SOURRISSEAU, Gérard DESAPHY, Michaël LAVILLE, Mesdames Martine PINVILLE, Virgine LEBRAUD, Maryline VINET, Emilie RICHAUD, Laetitia REGRENIL, Hortense CHARTIER, Zalissa ZOUNGRANA.

Membres absents ou excusés : monsieur Jean-François DAURE, Mesdames Charline CLAVEAU, Caroline COLOMBIER, Fabienne GODICHAUD, Nicole BONNEFOY.

Membres consultatifs absents : messieurs Alain LEBRET, Andreas KOCH.

Secrétaire de séance : madame Hortense CHARTIER.

Nombre de délégués en exercice	20
Présents	15
Pouvoir(s)	0
Absent(s)	5
Votants	15

Objet : Cnam Enjmin - Convention 2026

L'Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (Cnam Enjmin) est une entité du Cnam créée en 2001 qui propose actuellement les **formations diplômantes et certifiantes** suivantes :

1. La **Licence Informatique parcours jeu vidéo** par apprentissage. 6^{ème} promotion avec 19 étudiants en 2025-2026 (dont 10 en contrat d'apprentissage).
2. La **Licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numérique (LAN)** par apprentissage (ouverture en octobre 2025 avec 18 étudiants dont 3 en contrat d'apprentissage).
3. Le **Diplôme d'Ingénieur spécialisé informatique et multimédia (IEM)** en apprentissage et implanté à Angoulême et en partenariat avec l'Université de Toulon. En 2025, 20 étudiants des 2 promotions étaient en cours de formation.
4. Le **Master audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux**, co-accrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers, avec une double diplomation possible avec l'Université de Cologne (Cologne Game Lab), école d'application de l'École polytechnique, et un double parcours avec l'École NAD-UQAC au Canada. En 2025, 55 étudiants ont intégré la 22^{ème} promotion. Les étudiants sont régulièrement sélectionnés et primés dans les

festivals nationaux et internationaux (2025 : *Busan Indie Connect Festival* en Corée du Sud et *Stunfest* de Rennes).

5. Le **Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (IDE, bac+6)**, en partenariat avec *GOBELINS Paris*. La 15^{ème} promotion ouverte en 2025 a accueilli 16 élèves dont 11 en contrat de professionnalisation.

Cnam Enjmin réalise également des **programmes de recherche** avec des laboratoires partenaires :

1. Partenariat de recherche **Créativité, Images et Interactions Numériques (EESI, CNRS, Université de Poitiers, Cnam)**.
2. Le **Centre d'Étude et de Recherche en Informatique et Communication (Cédric – EA4629)** du Cnam, équipe *Interactions pour Lire et Jouer (ILJ)*.
3. Les **participations à des appels à projets en consortium international** comme *Ensamble Creativo* (sous la maîtrise d'ouvrage de l'ÉESI et aux côtés de GrandAngoulême, l'Université de Poitiers et le ITESM - Tecnológico de Monterrey). Dans le cadre du projet **Audiovisual Education and Training Network for European Vocational Excellence, The AVENUE**, le Cnam Enjmin, le Pôle Image Magelis, Ubisoft IP, l'association *La BoCAJ* constituent le pool français de ce projet visant la création en Europe de cinq centres d'excellence professionnelle (CoVE) en animation, jeux vidéo, VFX, visual storytelling et XR, aux côtés de partenaires Danois, Irlandais, Hollandais et Italiens.

Lauréate 2024 de l'appel à projet **La Grande Fabrique de l'Image (France 2030)**, le Cnam-Enjmin s'est vu allouer une enveloppe de 2 846 000 € pour une durée de trois ans et vise près de 300 nouveaux étudiants supplémentaires chaque année. 7 recrutements ont ainsi été effectués par Cnam établissement public en 2025. Le programme comprend la création de :

1. 2 nouvelles formations publiques en apprentissage (**licence game design** ouvrant ses portes en octobre 2026 et **licence arts numériques pour le jeu vidéo** ouverte en octobre 2025),
2. une cinquantaine de **modules de formation à distance** (formation tout au long de la vie),
3. la création d'un **master international, Video Games and Digital Interactive Media**.

L'incubateur All4games du Cnam-Enjmin poursuit son développement et son évolution en collaboration avec l'écosystème. En 10 ans d'existence, 8 studios de jeu vidéo ont été créés et accompagnés au sein de l'incubateur. On note des succès comme celui du jeu *Guilty as Sock*, un jeu cocréé par des studios angoumoisins et piloté par l'un des studios en incubation. Le Cnam est engagé, avec le Pôle Image Magelis, la technopole Eurekatech et l'ensemble des acteurs de l'écosystème dans le renforcement de la dynamique entrepreneuriale et la pérennité des studios ainsi créés.

L'établissement a **organisé, coorganisé ou participé à plus de 60 évènements**. La 3^{ème} édition du festival du jeu vidéo d'Angoulême, *Spawn*, a par exemple rassemblé 1 390 visiteurs les 4 et 5 avril 2025. L'*Enjmin Games Show* des 24 et 28 juin a permis quant à lui aux élèves de l'École de présenter leurs projets aux professionnels, aux équipes pédagogiques et aux alumni.

La gouvernance de l'établissement est assurée par le **Cnam établissement public**, avec le soutien du **Cnam Nouvelle-Aquitaine**.

L'École s'attache à **renforcer un fort sentiment d'appartenance** avec l'organisation annuelle de l'*Enjminale* par l'association des étudiants du Cnam-Enjmin et l'activation du **réseau des Enjminati** (839 membres en 2024). Elle a mis en place **des dispositifs d'accompagnement, de coaching et de communication spécifiques pour faciliter le placement en entreprises de ses stagiaires et apprentis**.

Un effort global a été réalisé en 2025 sur le plan de la communication sur les réseaux sociaux et dans la presse en faisant le choix de publications moins nombreuses mais aux contenus plus ajustés aux cibles et qui favorisent ainsi l'engagement. Le Cnam-Enjmin totalise 117 retombées médias en 2025.

Pour l'année 2026, le budget prévisionnel de l'école est estimé à 3 022 200 €. Le Cnam-Enjmin sollicite le soutien du Pôle Image Magelis à hauteur de 640 000 €, soit un montant équivalent à la subvention attribuée en 2025. Cette contribution correspond à 21,18 % du budget prévisionnel 2026.

Le projet de convention relatif au financement du Cnam Enjmin qui vous est présenté en annexe a pour but de préciser les obligations des deux partenaires (Syndicat Mixte du Pôle Image Magelis et Association de Gestion du Conservatoire National des Arts et Métiers) et notamment de détailler les modalités de versement de l'aide financière accordée par le Syndicat Mixte du Pôle Image Magelis. Elle fixe également des engagements précis en termes de communication.

.....

Après en avoir délibéré, les membres du Comité Syndical, à l'unanimité :

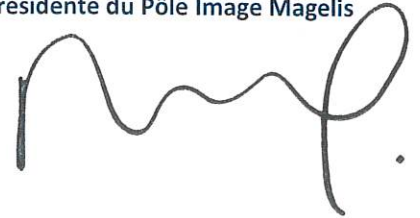
- **acceptent le principe et les termes de la convention établie au titre de l'année 2026 ;**
- **autorisent Madame la Présidente à la signer, ainsi que tous les documents afférents à ce dossier.**

Acte administratif rendu exécutoire
du fait de sa publication le 06 oct. 2026
et de sa transmission au
représentant de l'Etat le 06 oct. 2026
(Lois de décentralisation des 2 mars et 22 juillet 1982)

Angoulême, le 06 octobre 2026

Signé: La Présidente

Stéphanie GARCIA
Présidente du Pôle Image Magelis



AR Prefecture

016-251602595-20260929-DELIB53_2026-DE
Reçu le 06/10/2026