

## Équipe pédagogique 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"; } /**/
```

### Équipe pédagogique

L'équipe pédagogique est composée d'enseignant-e-s chercheur-euse-s du Cnam, de l'Université de La Rochelle, de l'Université de Poitiers et de professionnels du monde des médias interactifs numériques. Scientifiques et théoricien-ne-s du domaine collaborent avec des artistes et des industriel-le-s impliqué-e-s dans le domaine du jeu.

### Présentation de l'équipe

#### Game design

Ronan CHAMPAGNAT

Responsable universitaire



#### Maître de conférences

Ronan CHAMPAGNAT est maître de conférences en informatique, au département Informatique de l'IUT de La Rochelle, où il enseigne principalement la programmation, la programmation Web, le réseau et les architectures orientées services.

Il a été chef du département Informatique de l'IUT de La Rochelle de 2006 à 2009 ; responsable de parcours au sein de l'IUT ; vice-président de l'assemblée des chef de département Informatique ; il est maintenant membre suppléant à la Commission Pédagogique Nationale INFO-STID depuis 2010.

Les travaux de recherche de Ronan CHAMPAGNAT concernent le pilotage d'applications interactives scénarisées. Il s'agit de proposer à un participant une application qui adapte son exécution, afin de suivre une structure prédéfinie par un expert du domaine, en amont, et en tenant compte des actions du participant.

### Thierry PERREAU

Responsable professionnel



### Responsable professionnel

Thierry PERREAU, **Directeur Créatif chez Magma Mobile** et diplômé de l'école de dessin technique et artistique Sornas. Il a effectué toute sa carrière dans le monde du jeu vidéos : de Coktel Vision, à Ubisoft en passant par Delphine Software et Neko Entertainment...

Il a pu aborder toutes les étapes de la production sur tous les supports : la conception graphique, la création de concept, l'écriture de game design, la coordination d'équipes et la création d'entreprise.

**Il a participé à la création de plus d'une soixantaine de titres, dont certains sont devenus des classiques de l'histoire du jeu :** la série éducative Adi, Flashback, la série des Moto Racer, Fade to Black, la série des Horse Life, etc.

**Il est également responsable projets au Cnam-Enjmin.**

## Management de projet

### Pascal ESTRAILLIER

Responsable universitaire



### Professeur à l'université de La Rochelle

Chargé de mission (mise à disposition à temps-partiel - 60%), responsable du domaine STIC ; logiciel Direction Générale pour la Recherche et l'Innovation (DGRI) ; service de la Stratégie et de l'innovation (SSRI)

### Formation

Thèse (1986) et Habilitation à Diriger des Recherches- HDR (1991) de l'université Paris 6

## Carrière

Université de Paris 6 : assistant (1982), Maître de conférences (1989), Professeur (1992), Professeur de 1er classe (1998)

Université de la Rochelle (depuis 1998) – Professeur de classe exceptionnelle (2009)

Ministère de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur (depuis 1998) : Conseiller scientifique

## Recherche

Conception et Contrôle Adaptatif d'Applications Interactives

"Mes travaux de Recherche portent sur le Génie Logiciel pour la Supervision des Systèmes Interactifs afin de concevoir un environnement de production et de personnalisation d'applications interactives à exécution adaptative. J'étudie l'architecture des composants logiciels dans des systèmes interactifs caractérisés par des composants à comportement complexe."

## Enseignement :

Management de projet  
Systèmes interactifs

niveau Licence :

UE Libre  
« Jeux vidéo : quelle histoire ... »

niveau Master :

«Système d'Information appliqué au Management» (SIAM)  
« Ingénierie des Contenus Numériques en Entreprise » (ICONE)  
« Jeu vidéo et Médias interactifs » (ENJMIN)

## Jacky PRIEUR

Responsable professionnel



## Responsable professionnel

Le parcours professionnel de Jacky PRIEUR est **diversifié et riche en expériences dans des secteurs d'activités différents : formateur en management et responsable pédagogique au Cnam Poitou-Charentes**, qualificateur en milieu hospitalier, référent professionnel en management et gestion de projet au Cnam-Enjmin, responsable associatif.

Le fil conducteur de sa carrière est caractérisé **par une forte implication dans la formation initiale et continue des managers ; il favorise l'adoption de postures professionnelles où chacun est incité à être auteur-acteur dans sa pratique professionnelle.**

Sa maxime favorite dans la vie : "Chemin faisant....Le chemin se construit en marchant...Et pourquoi pas en faire un jeu !!!"

## Programmation

### Guillaume LEVIEUX

Responsable universitaire



### Maître de conférences

Guillaume LEVIEUX est Maître de Conférences au département Informatique du Cnam. Il enseigne la conception et le développement de programmes informatiques à différents niveaux du cursus universitaire ainsi que pour la formation des ingénieurs en alternance.

Au sein du master JMIN et du mastère spécialisé IDE, Guillaume LEVIEUX enseigne plus particulièrement certains aspects de **la programmation logicielle des jeux vidéo**, aussi bien du point de vue des **API graphiques et physiques** que pour **l'utilisation avancée des moteurs commerciaux**. Il donne également des cours de **level design** à l'ensemble du master JMIN.

Depuis sa thèse de doctorat intitulée "**Mesure de la difficulté dans les jeux vidéo**", Guillaume LEVIEUX effectue des recherches au sein du Centre d'Études et de Recherche en Informatique et Communications (CEDRIC). Il s'intéresse principalement à **la théorie du game design ainsi qu'aux systèmes procéduraux pour les expériences interactives**.

### Axel BUENDIA

Responsable professionnel



### Responsable professionnel

Axel BUENDIA est l'un des **fondateurs de Spir.Ops**, une société qui fournit des services et outils autour du thème de **l'Intelligence Artificielle**.

Un doctorat et plusieurs années passées à travailler dans divers studios de jeux vidéo tels que Cryo ou encore Polygon Studios, lui ont procuré l'expérience nécessaire à la création d'outils avancés pour concevoir les comportements de demain.

Depuis la création de Spir.Ops, il a collaboré avec des studios renommés tels qu'Ubisoft, sur différents styles de jeux, depuis le sport jusqu'aux FPS, en passant par l'aventure.

**Maître de Conférence associé au Cnam** depuis plusieurs années, il enseigne l'intelligence artificielle dans plusieurs universités dont le Cnam-Enjmin. **Avec un pied dans l'industrie et un pied dans l'université, il essaie d'apporter cette vision moderne du travail, mêlant la recherche et les besoins industriels.**

## Conception graphique

**Stéphane NATKIN**

Responsable pédagogique



**Responsable pédagogique**

Stéphane NATKIN est **professeur et membre du conseil d'administration du Cnam. Il est le directeur du Cnam-Enjmin et responsable de l'équipe "Media Interaction et Mobilité"(MIM)** du laboratoire de recherche en Informatique du Cnam, le CEDRIC. Il a été à trois reprises le directeur du CEDRIC et en particulier de 2007 à 2010. Il est membre du CA et du bureau exécutif du pôle de compétitivité « Cap Digital » de la région Ile de France. Il est également le représentant de la France dans le TC14 (Entertainment Computing) de l'IFIP (International Federation for Information Processing).

Il est l'auteur de **nombreuses publications scientifiques dans les domaines de la conception des jeux vidéo, des architectures de systèmes multimédia et de la sûreté des systèmes informatiques.** Dans le cadre de l'équipe MIM dirige ou a dirigé de nombreux projets (FUI, RIAM, RNTL, IST) portant sur la théorie du Game Design, les jeux sérieux éducatifs et thérapeutiques, le jeu vidéo et le handicap, le son interactif...

Stéphane NATKIN enseigne **la conception des jeux vidéo et des applications multimédia, les réseaux et systèmes répartis, la sûreté et la sécurité des systèmes complexes.**

**José XAVIER**

Responsable professionnel



Cinéaste, essayiste, peintre, graveur et poète

**José XAVIER, cinéaste, essayiste, peintre, graveur et poète, est né à Lisbonne, ville où il a fait ses études artistiques et musicales. Encore très jeune il pratique dans la capitale portugaise le dessin animé publicitaire pour vivre et s'amuser.**

En 1965, après s'être rendu compte que le régime Salazar n'aimait ni les dessins animés, ni personne, il prend la décision d'aller vivre au pays de la liberté, de l'égalité et de la fraternité. Dans la capitale française, il pratique le cinéma d'animation, anime bon nombre de films, fait de la peinture, expose des œuvres d'art conceptuel à la Biennale de Paris, pratique également la gravure (initié par le grand maître Alexandre Alexeïeff), réalise des illustrations pour des livres, des revues et des journaux jusqu'à ce qu'il comprenne que le cinéma d'animation n'a de réel intérêt que s'il est pratiqué en tant que forme d'art.

Pour prouver qu'il avait raison, il accepte alors d'enseigner l'art du mouvement apparent à l'École Supérieure des Arts Appliqués Duperré de Paris et dessine, anime et réalise un film intitulé *Désert* qui obtiendra le prix du meilleur film d'animation au festival de Chicago.

Il s'intéresse ensuite aux nouvelles technologies et réalise un film commémoratif pour le bicentenaire de la révolution française, *Paris 1789*, en dessins animés et en image de synthèse ainsi que de nombreux films publicitaires, des courts et moyens métrages d'animation pour le cinéma et la télévision et des multiples génériques et trucages. Pour en savoir plus sur son travail, cliquer [ici](#).

Depuis la fin des années 80, il n'a plus jamais cessé de s'interroger, en travaillant, en écrivant et en enseignant, sur l'art de créer des mouvements illusoires. *Les films 28* (d'après l'œuvre de Fernando Pessoa), le poème animé *Várzea* et les *6 Essais sur le Mouvement*, témoignent de cette démarche. Membre du IEMO (Institut des Études sur le Modernisme de l'Université Nouvelle de Lisbonne), José Xavier a écrit deux livres sur la Poétique du Mouvement, des préfaces et des articles sur le cinéma d'animation, un essai sur les manuscrits de Fernando Pessoa (*l'Esthétique de l'illisible*), ainsi qu'un recueil de poèmes en prose, à propos de ses relations avec ce grand écrivain, intitulé *Lui et Moi*.

## Conception sonore

Cécile LE PRADO

Responsable pédagogique



## Compositrice et Sound Designer

Études au CNR (Conservatoire National de Région) de Nantes, composition de musique électroacoustique.

Collaborations successives avec l'INA- GRM (Groupe de Recherche Musical de l'Institut National de l'Audiovisuel), puis et l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique /Musique).

Réalisation d'installations sonores avec pour préoccupation le paysage sonore, la spatialisation du son et l'écriture sonore interactive.

Réalisation de partitions sonores pour des films de fictions et documentaires.

Maître de conférences associée au Cnam (Conservatoire National des Arts et Métiers).

Membre du CEDRIC (Centre d'Étude et de Recherche en Informatique du Cnam), équipe ILJ (Interactivité pour Lire et Jouer).

Responsable pédagogique de la spécialité "Conception sonore" du Cnam-Enjmin.

Docteur en informatique du Cnam, thèse soutenue en décembre 2013. Écriture sonore : entre déterminisme, émergence et interactivité.

Pour en savoir plus (prix, édition phonographique, sélection compositions pour œuvres audiovisuelles, dernières installations sonores, dernières compositions pour installations sonores...) :

<http://cedric.cnam.fr/~lepradoc/>

<http://www.lastfm.fr/music/Cecile+le+Prado>

<http://cedric.cnam.fr/index.php/labo/membre/view?id=47>

## Vincent PERCEVAULT

Responsable professionnel



## PDG de Game Audio Factory

Vincent PERCEVAULT est le **fondateur, chef de production et PDG de Game Audio Factory.**

Producteur audio senior dans l'industrie du jeu vidéo, il a travaillé sur plus d'une centaine de jeux sur toutes les plates-formes.

Site : <http://gameaudiofactory.com>

## Ergonomie

## Nicolas LOUVETON

Responsable universitaire



### Maître de conférence à l'Université de Poitiers

Nicolas LOUVETON est maître de conférence à l'Université de Poitiers où il enseigne **la psychologie et l'ergonomie cognitive**.

Ses thèmes de recherche portent sur la recherche d'informations visuelles dans des scènes réalistes ou des médias visuels (documents, interface), le contrôle de tâches multiples et la collaboration Homme-Machine.

### Xavier RÉTAUX

Responsable professionnel



### Consultant en ergonomie

**Consultant en ergonomie** dans le cabinet qu'il a fondé en 2004, **Axergonomie**, enseignant au sein du master JMIN.

### Travaux de recherche

RETAUX X. (2000). Approche anthropocentrée de l'utilisation des technologies de réalité virtuelle. Ergo-IHM 2000, Biarritz.

BOURMAUD G. & RETAUX X. (2002). Rapports entre conception institutionnelle et conception dans l'usage. Ergo-IHM 2002, Poitiers, 26-29 novembre 2002.

RETAUX X. (2002). A subjective measure of presence feeling : the autoconfrontation method. Fifth Annual International Workshop Presence 2002, Porto, october, 9, 10 and 11.

RETAUX X. (2002). Realism vs Surprise and Coherence: Different Aspect of Playability in Computer Games. Playing with the future, Manchester, April, 4, 5, 6 and 7.

RETAUX, X., & CHEVALLIER, S. (2003). Les périphériques pour jouer en ligne. In Auray, N., Craipeau, S. Les jeux en ligne. Les cahiers numériques Vol (4). N°2-2003.. Hermes/ Lavoisier

RETAUX X. (2003). Presence in the environment: theories, methodologies and applications to video games. Psychology. Volume 1 (3). pp 284-310

RETAUX, X. (2003). Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo. In Roustan M. La pratique des jeux vidéo : réalité ou virtualité. Dossier sciences humaines et sociales. L'Harmattan, Paris.

RETAUX X., BALLETA., DEGANS J., GEISSLER F. & VALLIN N. (2011). Téléprésence, transparence et médiation : comparaison Kinect et Pad. Ludovia 2011. Ax-les-Thermes.



Cyril PERRET

Responsable universitaire



Maître de conférences

Maître de conférence en psychologie cognitive, ses travaux portent sur la compréhension des mécanismes impliqués dans la production du langage.

Il travaille en particulier sur le lien entre les différentes interfaces (papier/crayon, clavier, tablette numérique) et la production de l'écrit.

## Les intervenants professionnels

Des pros qui partagent leur connaissances !

Nous vous avons présenté ici les responsables pédagogiques du master mais **une quarantaine de professionnels** dispensent aussi des cours et conférences à nos étudiants à hauteur de **50% de l'ensemble des enseignements**.

Ils sont employés par **Ubisoft, Amplitude Studio, Spirops, OUAT Entertainment, Game Audio Factory, Audio Gaming, Orbe, Bande Annonce Productions, Axergonomie, KTM Advance, Magma Mobile, XiLabs...**