

## L'IIM s'impose sur le secteur du jeu vidéo !

Dans son numéro du 17 février 2010, TØIØrama insère le supplément Formations ART avec une double-page consacrée aux jeux vidéo, première industrie culturelle mondiale où l'on souligne la reconnaissance du savoir-faire français.

Cet article est constitué principalement d'une interview de Monika Siejka, Directrice de l'Institut International du Multimédia, d'une illustration d'un jeu réalisé par des étudiants de l'IIM et d'une présentation de l'Institut.



**L'IIM, Paris**  
*Des formations ouvertes sur le monde*

Fondé en 1995 et situé au cœur du quartier de la Défense, l'Institut international du multimédia insiste sur la nécessité d'une double compétence de ses étudiants. « *Un chef de projet multimédia doit avoir une vision globale du métier, explique Monika Siejka, cofondatrice de l'école. Il va travailler aussi bien avec des développeurs que des commerciaux. Il lui faut donc maîtriser la technique et le management.* » Après une année préparatoire, les élèves suivent deux ans de cours axés sur la création et la technique, puis deux années supplémentaires orientées vers le business. L'IIM propose aussi un MBA producer pour aller plus loin, et offrira en 2010 une nouvelle formation, celle de développeur (niveau bac + 5). Ouverte à l'international, l'école met l'accent sur l'anglais obligatoire et propose une option japonais.

www.iim.fr, tél. : 01-41-16-75-11. Journée portes ouvertes : 20 mars.  
Coût : de 5000 à 6400 €. 40 places en 2<sup>e</sup> année jeux vidéo.

Cette présence forte dans l'Ødition nationale de TØIØrama est une belle reconnaissance de l'IIM qui s'affirme aujourd'hui comme une Øcole leader dans le secteur du Multimédia et du jeu VidØo.



[Agrandir la page](#)