

DIAGORIENTE

Biographies de L'équipe



- 1. Pascal CHAUMETTE** **DIRECTION**
- 2. Florent de BUCK** **RESPONSABLE DÉPLOIEMENT**
- 3. Amélie METALDI** **DIRECTRICE PÉDAGOGIQUE**
- 4. Noé CAZIN** **INGÉNIEUR PÉDAGOGIQUE**
- 5. Maxime LARTISIEN** **DIRECTEUR ARTISTIQUE**
- 6. Raphaëlle HENNEBELLE** **DIR. ACTIONS TRANSVERSALES**
- 7. Joey MENUGE** **PSYCHOLOGUE DU TRAVAIL**
- 8. Robin SIMONOT** **DÉVELOPPEUR FRONT-END**
- 9. Sandra MELONI** **DIRECTRICE MARKETING**
- 10. Eddy DEL DEGAN** **RESPONSABLE PRODUIT**

DIRECTION

Pascal CHAUMETTE

L'EXPLORATEUR
DU SOCIAL



Pascal est un homme discret et **animé par le mouvement.**

Né en Allemagne dans une famille bi-nationale et militaire, il grandit dans la **mobilité et l'ouverture.**

Dès le collège, il organise des voyages pour sa classe, révélant déjà son goût pour l'**exploration et l'initiative.**

Rapidement, il comprend que voyager ne suffit pas : c'est la **coopération internationale** qui donne du sens à son parcours. L'Europe devient son terrain d'action, où il multiplie les expériences autour de l'insertion, du partage et de la solidarité.

Un parcours marqué par la diversité

Ses études, bien que non linéaires – il quitte le lycée sans le bac – l'amènent à se spécialiser dans des dynamiques européennes et l'innovation socio-pédagogique.

Après une **maîtrise en Gestion et Développement social** sur le tard, il intègre **Sciences Po** et complète son parcours par une **formation longue au Conseil de l'Europe**.

Il multiplie les stages de Bruxelles à Bilbao ou Budapest et façonne un profil **ancré dans le terrain, alliant réflexion stratégique et action**.

1996 - 2012

● **Responsable Europe**

Mission Locale

1996 - 2012

● **Président fondateur
réseau européen**

Youth Opp. Network

2000

● **Co-Fondateur d'Id6**

2010 - 2013

● **Fondateur Impact+
Club européen
d'entreprise**

2003 - 2018

● **Pilote
d'expérimentations
sociales, innovation
pédagogique**

2018 - 2025

● **Directeur Startup
d'État Diagoriente**



Avant de se lancer dans l'entrepreneuriat et l'innovation éducative, Pascal cumule **une multitude d'expériences** en usine, en banque, en hôpital, dans le sport, en tant que guide touristique, formateur, chargé de cours à l'Université, manager dans une entreprise internationale ou en mission locale... il **voyage** à Shanghai, Istanbul, Hong Kong... s'immerge dans **des projets de solidarité en Inde** sur des questions de travail des enfants, devient **expert pour la commission européenne**.

Autant d'univers qui nourrissent sa **compréhension du monde et des réalités du travail**.

Dans le secteur socio-éducatif il pilote **plus de 30 projets de coopération internationale**, connectant Madrid à Moscou, Copenhague à Oujda. Il fonde le réseau européen Youth Opportunities Network, qui regroupe 14 organisations européennes, coordonne des initiatives en Russie et crée un club européen d'entreprises sous l'égide de DHL.

L'entreprenariat d'intérêt général

Fondateur et directeur d'Id6, il constitue une équipe qui développe des projets socio-éducatifs inédits (SkillPass, Backstage, Syrinx...) **combinant des approches pédagogiques à des instruments digitaux.**

Il inscrit ces projets dans des **partenariats d'expérimentation sociale et de recherche fondamentale.** Cette dynamique l'amènera au **pilotage de Diagoriente** startup d'État qui propose des services pour l'orientation.

Ces projets ont été primés à 11 reprises, dont 2 fois le Grand Prix des technologies éducatives du salon de l'éducation à Paris.

Son équipe a levé **plus de 30 millions d'euros de financement** public/privé, réinvestis dans des services d'intérêt général destinés à des milliers de professionnels travaillant auprès de publics fragilisés.





Porter une vision face à une société en profonde mutation

Pascal ne cesse de porter l'enjeu d'**une orientation inclusive et agile**, face à une société en mutation rapide et incertaine.

Il croit en **la force du collectif**, en **la nécessité de faire bouger les lignes** et en **la capacité de chacun à se construire un avenir**, quelles que soient les difficultés.

Son parcours prouve que la **diversité des expériences est une richesse et que l'innovation**, lorsqu'elle est mise au service des autres, peut véritablement **transformer des vies**.

RESPONSABLE DÉPLOIEMENT

Florent De BUCK

BUSINESSMAN
ENDURANT



Né en 1989 à Paris, Florent grandit dans un climat familial tendu et traverse une scolarité compliquée.

Les adultes doutent de lui, il redouble à plusieurs reprises et rate son brevet. Au milieu de ces difficultés, un goût d'apprendre autrement s'affirme.

Ses professeurs repèrent sa facilité en travaux pratiques et l'encouragent à suivre un BEP électrotechnique.

Deux ans plus tard, diplôme en poche, il découvre le monde professionnel.

Très vite, il **enchaîne les expériences** : restauration rapide, sécurité incendie, commerce itinérant, téléconseil, grande distribution... Chaque poste devient pour lui un **terrain d'apprentissage**. Il y affine **son sens du contact humain**, son besoin d'être utile, sa recherche de reconnaissance.

Sur les chantiers, il apprécie l'**esprit d'équipe** et la **fierté du travail accompli**.

Mais c'est en reprenant une formation de Manager d'univers marchand, puis lors d'un stage chez Leroy Merlin, qu'il trouve un déclic : on lui confie de vraies responsabilités, il gagne en **autonomie** et découvre **le sens de la transmission**.

2008

Obtention du BEP et entrée dans le monde du travail

2011 - 2012

Naissance de ses garçons

2019

Reprise des études

Titre professionnel Manager d'univers Marchand

2021

Naissance de sa fille et obtention du titre de Formateur Professionnel d'Adultes

2022

Début chez Id6



Lors de cette année de Licence en alternance, un problème de santé vient freiner son parcours. Florent choisit pourtant de tenir son cap et persévère dans cette voie.

Il obtient un titre de formateur et se plonge dans l'**ingénierie pédagogique**, la **création d'évaluations**, l'**accompagnement d'apprenants**. Il découvre une posture qui lui correspond : **comprendre, guider, partager**.

Accompagner les autres devient une évidence, à l'image de ce qu'il vit aussi comme père de famille. C'est dans ce cheminement qu'il croise ID6. L'outil Diagoriente résonne avec son histoire : « **Si j'avais eu ça plus jeune, mon orientation aurait été tout autre.** »

Convaincu de son utilité, il choisit de s'y investir. D'abord **formateur**, il est aujourd'hui **responsable du déploiement et des partenariats**, un rôle qui le conduit à aller sur le terrain, rencontrer, convaincre et transmettre.

Son engagement personnel pour ces sujets l'amène à suivre des cours du soir au CNAM, afin de continuer à **élargir ses compétences**.

En parallèle, Florent cultive le goût de l'**endurance** à travers la pratique du vélo ou du trail. Une discipline où l'effort devient une **source de réflexion et un moyen de se dépasser**.

Comme dans son parcours, il avance pas à pas, en transformant chaque défi en nouvelle étape.



DIRECTRICE PÉDAGOGIQUE

Amélie METALDI

THÉORITIEUNE
DES PRATIQUES



Amélie Metaldi a toujours eu **soif de comprendre** : comment fonctionne le monde, les institutions, les parcours, les individus. Rien ne la prédestinait pourtant à la **sociologie**.

Après un BTS d'assistante trilingue, elle **quitte les études, travaille, voyage, tâtonne**.

C'est en lisant la presse, en s'ouvrant à l'économie, à la politique et à la société qu'elle trouve sa voie : **penser l'action publique, déconstruire les évidences, analyser pour mieux agir**.

Elle reprend alors le chemin des études et se lance dans un master de sociologie. Avec une rigueur qui la caractérise, elle rattrape seule des années de programme et s'immerge dans les grands courants théoriques.

La sociologie devient pour elle un outil de lucidité, une manière d'analyser les politiques publiques et les postures d'action. « **La puissance de la déconstruction** » devient sa boussole.

Son stage à la Mission locale de Roubaix, aux côtés de Pascal Chaumette, la confronte à la réalité de l'insertion et à l'action publique en train de se faire. C'est une rencontre déterminante : elle rejoint bientôt ID6, où elle entraîne son œil sociologique sur des projets très concrets.

2007

Diplômée de sociologie

Rencontre avec ID6 en stage

2014

Premier rapport d'impact

Mobilité européenne & jeunesse

2021

Naissance de son petit garçon

Ezra est né !

2023

Devient directrice pédagogique

2025

Pilotage d'un projet d'innovation pour le RPE

Accompagnement à l'orientation



Amélie y construit une expertise fine des politiques publiques et des dispositifs d'accompagnement.

Elle **formalise des démarches, rédige des guides, conçoit des outils** de valorisation des compétences et d'aide à l'orientation.

Elle **relie les acteurs**, fait **dialoguer les logiques** du terrain et celles des institutions, tout en gardant le cap : rendre l'action publique plus **intelligible** et plus **juste** pour ses destinataires comme pour ses relais.

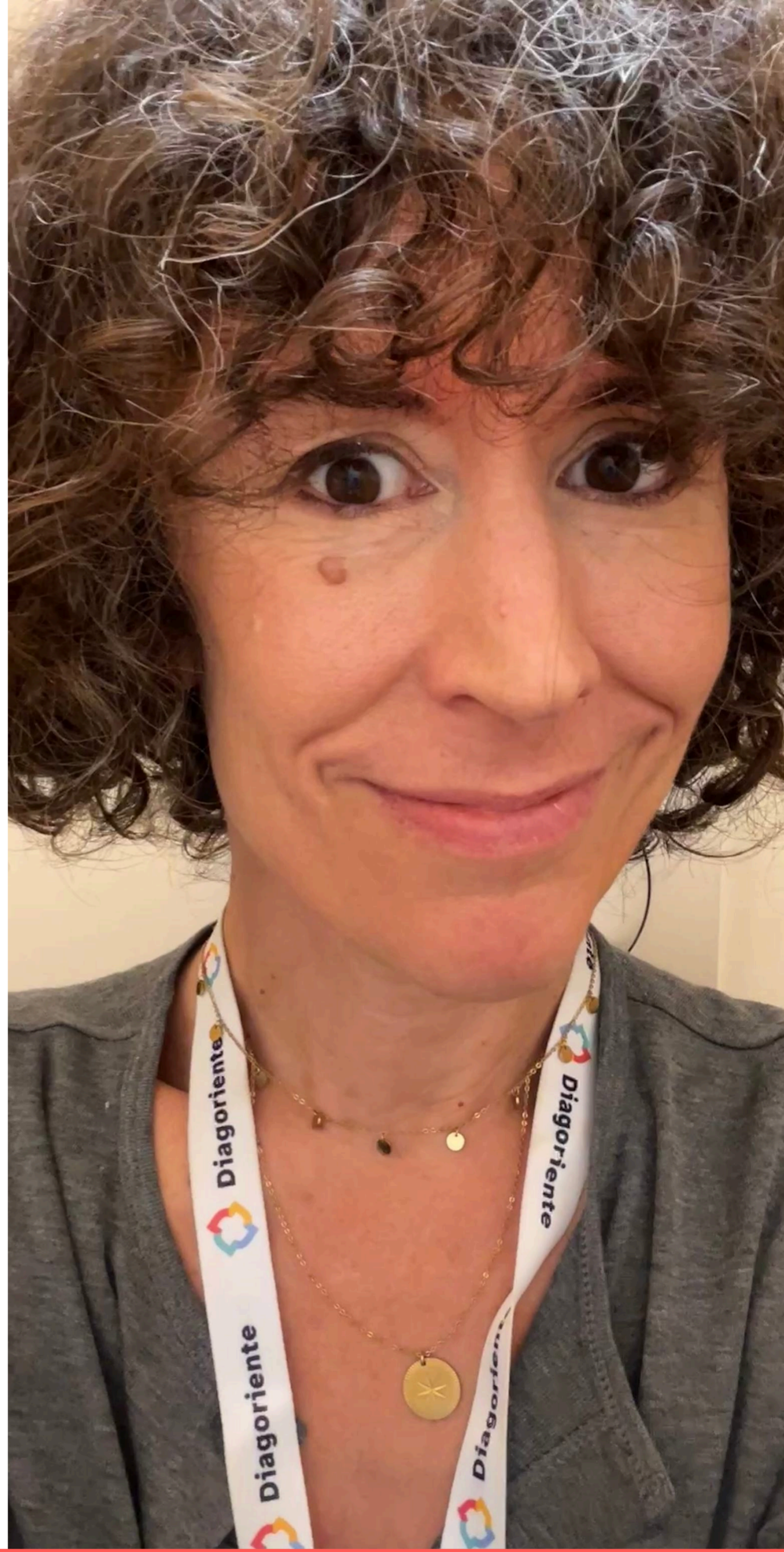
De la mobilité européenne à Diagoriente, elle accompagne la **structuration** des projets et leur **ancrage pédagogique**.

Curieuse et exigeante, elle met en discussion **approches théoriques** et **usages professionnels**, dialoguant avec des chercheurs, des décideurs, des praticiens et des bénéficiaires de l'action publique.

Aujourd'hui directrice adjointe et pédagogique, Amélie poursuit le même fil : **faire mieux, en comprenant mieux.**

Elle a troqué les soirées jeux vidéo contre la vie de famille mais reste une stratège dans l'âme : toujours en **quête de sens**, toujours **ournée vers l'action.**

Observatrice, rigoureuse et engagée, elle garde ce regard sociologique qui **questionne, éclaire et donne du sens.**



INGÉNIEUR PÉDAGOGIQUE

Noé CAZIN

INGÉNIEUR
CRÉATIF



Depuis l'enfance, Noé Cazin est animé par la **curiosité**, l'**envie d'apprendre**, d'**explorer** et de faire par lui-même.

Il grandit en Picardie, et c'est au collège qu'il se lance dans sa première grande aventure.

Il crée, avec un ami, une **association de reconstitutions historiques**, dans laquelle il s'impliquera jusqu'à ses 23 ans. Ce premier **engagement bénévole** deviendra un pilier de son identité.

Plus tard, il cofondera une autre association qui organise des **résidences artistiques** en partenariat avec de multiples pays européens.

Au fil des années, Noé expérimente de nombreux médias artistiques.

D'abord dans la **musique**, où il s'engage dans un groupe et se retrouve à étudier au conservatoire, sans même savoir lire une partition. **Basse, guitare, piano, banjo** puis **musique électronique**, sa curiosité et sa persévérance l'incitent sans cesse à **explorer de nouvelles pistes**.

Par la suite, il touche également à l'**animation 2D**, au **pixel art**, au **dessin**, au **Vjing**, au **dessin**, à la **sculpture** et au **modélisme** avec toujours l'envie d'expérimenter.

2010

Création de l'association Clan du Vestfold

2013 - 2014

Erasmus

Université de Bangor

2015

Mémoire sur l'apprentissage informel de l'anglais dans les jeux vidéos

2 000 réponses aux questionnaires du mémoire en moins de 24h

2019

Création de l'association Empreinte

2023

Atelier au Bazaar St So



Après une licence en langues étrangères, Noé réalise une année d'Erasmus au Pays de Galles.

Pendant cette année, Noé garde contact avec son petit frère via un jeu en ligne multijoueur.

En le voyant progresser en anglais grâce au jeu, il trouve son projet : **lier jeux vidéo et pédagogie.**

Il décide alors de se spécialiser en **ingénierie pédagogique multimédia** à l'Université de Lille et consacre son mémoire de Master 2 aux freins à l'introduction des jeux vidéo en classe.

Son Master de recherche sur l'apprentissage informel de l'anglais et ses expériences de bénévolat le mènent naturellement vers ID6 pour réaliser son stage de fin d'études, où il travaille sur la **conception d'un jeu sérieux (Syrinx) et de son lien avec la pédagogie.**

Il s'investira ensuite sur les projets porteurs de sens de l'association, en lien avec **l'engagement, le bénévolat ou l'Europe.**

Il défend l'idée que **les compétences acquises dans des cadres non formels sont aussi importantes** et peuvent être valorisées dans un parcours professionnel.



DIRECTEUR ARTISTIQUE

Maxime LARTISIEN

CRÉATIF
INGÉNIEUX



Né en 1998, Maxime grandit à Avion, dans le Nord de la France. Enfant réservé, élève studieux, il découvre très tôt l'**univers numérique**.

Avec son père, il monte un blog d'astuces autour d'un **jeu vidéo** ; avec son beau-frère, ils se relayent la nuit pour faire évoluer leur personnage ; avec son meilleur ami, il passe des heures au téléphone pour jouer ensemble.

L'ordinateur devient alors autant un **terrain de jeu** qu'un **espace de lien social** et de **créativité**.

Le **dessin** viendra rapidement nourrir son imaginaire, passion qui le suivra toujours.

Entouré de quelques amitiés solides, il s'interroge sans cesse sur l'individu et sa façon de penser. **Comprendre l'autre** devient une clé de lecture du monde, presque une passion.

Après un parcours scientifique au lycée, il envisage un temps une filière d'ingénieur, pensant y trouver de quoi donner corps à ses idées créatives. Mais une simple journée portes ouvertes suffit : il sait que ce n'est pas pour lui. Ce qu'il veut, c'est relier **technique et créativité**.

Encouragé par ses discussions avec un ami, il choisit alors une **école d'art et de design digital**, fasciné par la possibilité de transmettre des **messages à travers l'image**.

2016

● **Obtention du bac S**

2016

● **Début des études d'art**

e-Artsup Lille, école d'art et de design digital

2017

● **Déménagement à Lille**

Début de l'indépendance

2019

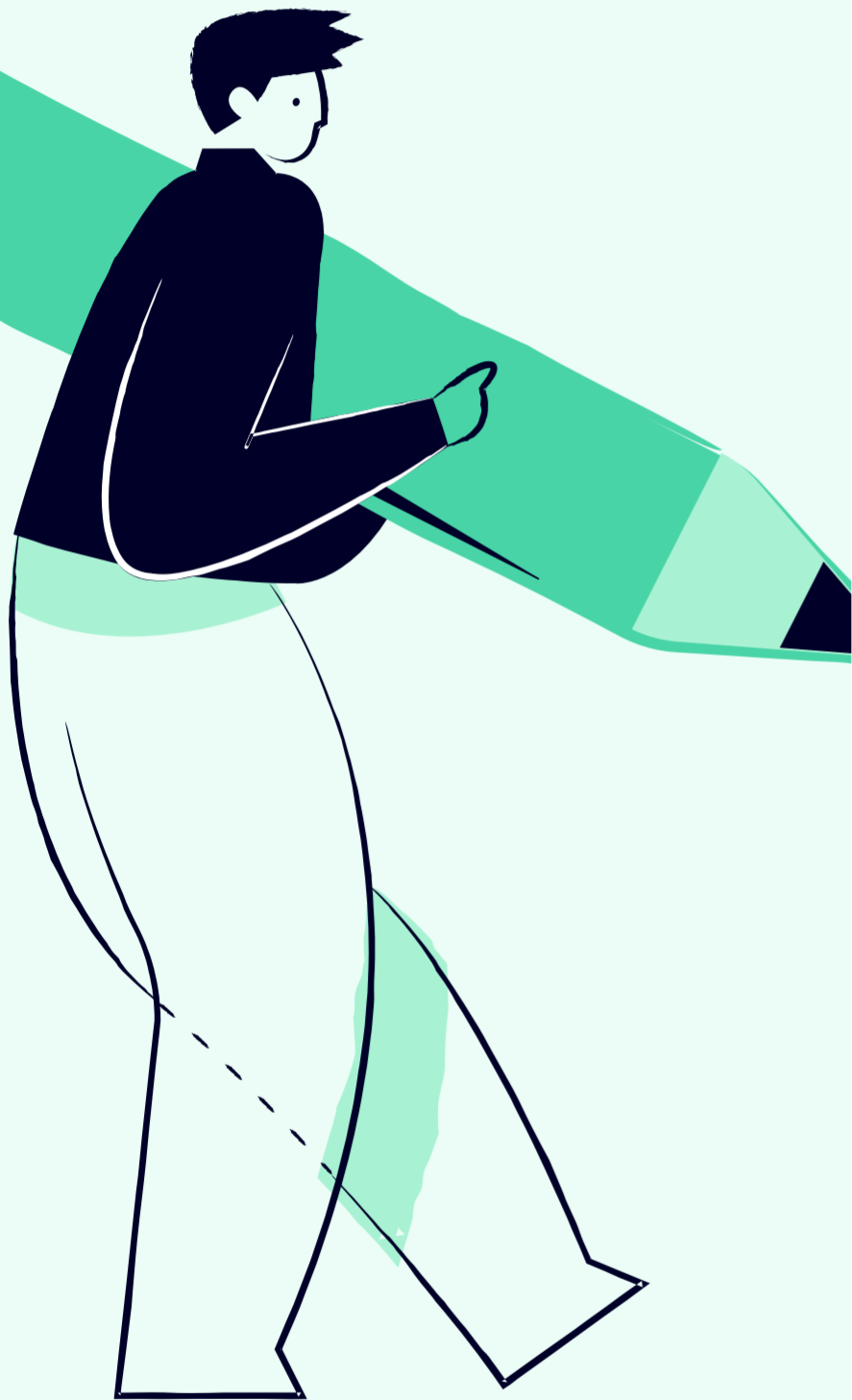
● **Freelance**

Designer pour ID6

2021

● **Embauche chez Id6**

Directeur artistique



Au terme de sa licence, il sent qu'il est temps de voler de ses propres ailes. Il se lance en **freelance** et retrouve ID6, où il avait effectué un stage. Fidèle à sa promesse, Pascal l'appelle et lui propose de collaborer : une **relation de confiance** qui l'ancre dans ses débuts professionnels.

Deux ans plus tard, Maxime rejoint officiellement l'association. Son rôle en communication devient une évidence : il est partout à la fois, traverse les projets, va chercher l'information auprès des collègues.

Ce travail l'oblige à multiplier les échanges, ce qui résonne profondément avec ce qui le définit : **l'intérêt pour les autres, leur manière de réfléchir, leur singularité.**

Aujourd'hui, il évolue dans un cadre qui lui ressemble : **autonome, confiant, entouré d'amis.**

Ce qui l'anime : **apprendre des autres, créer des passerelles,** et faire de chaque projet une **aventure créative.**



DIRECTRICE ACTIONS TRANSVERSALES

Raphaëlle HENNEBELLE

CADREUSE DE
PROJETS



Raphaëlle grandit dans le Pas-de-Calais dans une atmosphère familiale où la réussite scolaire est un passage obligé. Son grand frère, plus rêveur et moins scolaire, attire sur elle une certaine **pression scolaire**.

Elle n'a pas vraiment le choix, elle doit réussir, et très tôt, elle suit cette trajectoire : « elle ira jusqu'au bac+5 ! ». Poussée par sa famille, elle choisit l'allemand et le latin pour intégrer la **meilleure classe**, se **consacre à ses études**, et trouve un équilibre entre l'**effort** et l'**évasion** : natation intensive pour corriger sa scoliose, saxophone dans un orchestre pour le plaisir de **partager** et voyages linguistiques pour **s'ouvrir aux autres**.

Une passion l'anime depuis toujours : **la biologie**. Enfant, elle s'émerveille devant *Il était une fois la vie* et les documentaires animaliers. Plus tard, les TP de son DUT à Lille confirment ce goût pour l'**expérimentation** et la **curiosité du vivant**.

Par la suite, à Grenoble, son parcours prend une **dimension scientifique exigeante** : licence, maîtrise, DEA, puis une thèse sur les bactéries polaires et la pollution au mercure.

Cette immersion dans la recherche lui apprend la **rigueur**, l'**autonomie** et la joie de **comprendre en profondeur les mécanismes du vivant**.

Elle partage sa thèse entre Grenoble, Clermont-Ferrand et Venise lui permettant de cultiver son goût du **voyage** et des **rencontres internationales**.

1998

Arrivée à Lille
à l'IUT de Biologie

2005

Début de thèse
Grenoble

2007

Mission scientifique au Pôle Nord
2 mois au Svalbard

2011

Consultante Crédit Impôt Recherche
Lyon

2019

Recrutement chez ID6
Retour à Lille



À la sortie de sa thèse, Raphaëlle explore d'autres horizons : un **projet européen** pour recenser les pratiques écologiques d'écolieux en France, une **activité de consultante** en crédit impôt recherche dans la biologie et la pharmacie, puis une **tentative entrepreneuriale** autour du développement personnel et des outils pour coachs.

Ce fil de la transmission devient récurrent au fil des années : petite, elle voulait être institutrice, puis prof de biologie ; plus tard, elle s'oriente vers le **conseil** et le **coaching**.

L'envie de **comprendre** et de **partager** reste toujours au cœur de ses choix. Les étapes s'enchaînent, parfois dans la difficulté, mais toujours avec cette capacité à rebondir et à chercher l'endroit où sa **curiosité** et son **besoin de sens** peuvent se déployer.

Aujourd'hui, Raphaëlle conjugue **expertise scientifique**, **expérience terrain** et **engagement** pour des projets à fort impact humain et/ou environnemental, portant un regard à la fois **analytique** et **attentif** sur le monde qui l'entoure.



PSYCHOLOGUE DU TRAVAIL

Joey

MENUGE

PARTENAIRE
NATURE



En région parisienne, Joey connaît très tôt un parcours mouvementé.

Élève appliqué jusqu'à ses 12 ans, il **décroche progressivement du cadre scolaire**. Les années de lycée s'accumulent sans jamais aboutir au bac, mais deviennent pour lui un terrain d'**expérimentation sociale** : comprendre les autres, trouver sa place, apprendre par le contact humain.

Dans ses premiers jobs dans la vente ou l'animation, et dans ses activités liées aux jeux vidéo, il révèle ses compétences de **coordination**, de **gestion de groupe** et d'**organisation événementielle**.

À 22 ans, il crée une auto-entreprise de babysitting et se forme en autodidacte sur l'**usage du jeu** dans le développement des enfants.

Cette première aventure entrepreneuriale lui apprend la gestion, le **développement commercial** et la **transmission**. Mais Joey sent qu'il tourne en rond : gagner de l'argent ne suffit pas, il a besoin de sens.

C'est une rencontre décisive, avec une conseillère de Mission Locale, qui va lui faire découvrir un univers insoupçonné : la **psychologie du travail**.

2005

Début du décrochage scolaire

2015

Rencontre avec une conseillère de Mission Locale

2017

Études de psychologie

2020

Rencontre avec son mentor

Jérôme Iborra, chez Pearson

2025

Rencontre avec le cabinet du Ministre de l'Éducation Nationale



Convaincu, il reprend le chemin des études à 24 ans. Il décroche son bac ES en candidat libre et intègre l'École de Psychologues Praticiens de Paris.

Il s'oriente naturellement vers l'**insertion**, l'**orientation** et la **psychologie du travail**. Ses stages et son alternance chez Pearson l'immergent dans l'accompagnement avec des outils psychométriques.

Rapidement, il prend en charge le portefeuille « structures publiques » et affine sa conviction : **l'accès à des outils de qualité doit être garanti à tous**, surtout aux publics décrocheurs ou éloignés de l'emploi.

C'est dans ce contexte qu'il découvre ID6 et Diagoriente. Ce qui devait être un simple benchmark devient un coup de cœur professionnel. Joey choisit de rejoindre l'équipe.

Aujourd'hui, il met son énergie au service du **déploiement** et de **l'accompagnement des partenaires**, avec une idée forte : **rendre l'orientation plus accessible.**

Il trouve son équilibre et nourrit sa curiosité dans des projets personnels : **gestion d'une forêt, préservation de la biodiversité, éducation canine** ou encore **remise en état de bateaux abandonnés.**



DÉVELOPPEUR FRONT-END

Robin SIMONOT

DÉVELOPPEUR
D'HARMONIES



Robin grandit dans une enfance qu'il qualifie de « cool », proche de sa petite sœur avec qui il **invente des jeux**, ayant un accès limité aux consoles ou à la télévision.

Au collège et au lycée, il rencontre des difficultés scolaires liées à un TDA non diagnostiqué, mais développe sa **persévérance** avec la guitare et nourrit un premier rêve professionnel: devenir vétérinaire.

Rapidement, il réalise qu'il n'a pas le niveau requis et choisit son orientation selon la matière où il a le plus de facilités: la SVT.

Après une première **licence en biologie** difficile, en raison de l'absence de méthodes de travail adaptées, c'est un cours d'**informatique** en deuxième année qui va marquer un tournant : ce qui semblait ennuyeux devient une révélation.

Il enrichit son cursus avec des modules de **bioinformatique**, effectue un stage dans le domaine et décroche un master à Nantes, où il découvre un **environnement stimulant**, des **camarades passionnés** et la **liberté d'une vie étudiante autonome**.

Entre ses deux années de master, il participe au Google Summer of Code, collaborant avec des mentors japonais sur un projet de **modélisation en biologie des systèmes**, une expérience exigeante mais formatrice.

2015

Achat d'une Fender Telecaster

marque le début de son attachement à la musique

2016

Découverte de l'informatique

en UE imposée à la fac

2018

Officialisation de la relation

avec sa compagne

2019

Deviens proche aidant

2024

Changement de priorités

reprise de la méditation et découverte du zen



La maladie de sa compagne le conduit à **plusieurs déménagements** et à **repenser ses priorités**.

Robin apprend à concilier vie professionnelle et vie personnelle, adoptant une approche où le **bien-être** et la **simplicité** priment sur le carriérisme.

Ces défis lui donnent aussi le temps de se reconnecter à des pratiques plus introspectives : **méditation** et **philosophie Zen** viennent nourrir sa manière d'aborder la vie et ses choix.

Ses expériences dans les assurances, la finance et l'interphonie lui ont permis de naviguer entre **responsabilités techniques** et **gestion de projets**, de s'adapter à des environnements exigeants et d'expérimenter différents modes de travail.

Aujourd'hui chez ID6, il trouve un cadre qui correspond à ses valeurs: une **structure humaine, flexible** et attentive à la **qualité du travail**.

Développeur atypique, qui apprécie la déconnexion, il allie rigueur et équilibre, et poursuit son chemin avec **conscience des priorités qui comptent réellement dans sa vie**.



DIRECTRICE MARKETING

Sandra MELONI

PRATICIENNE
DE THÉORIES



Depuis toujours, Sandra avance entre pôles opposés : le **corps contraint** et l'**élan vers le sport**, la **rigueur scientifique** et la **créativité**, la **réserve apparente** et l'**attention aux autres**.

Là où certains verraient des tensions, elle y trouve son **équilibre**.

Le sport est un fil continu de sa vie : **gymnastique, athlétisme** en sport-études, **handball, cyclisme**... Autant de pratiques qu'elle a investies malgré de lourdes interventions chirurgicales et des soins constants pour son dos.

Et si son rêve – devenir danseuse professionnelle – n'a pas pris la forme des grandes scènes, il reste bien vivant : elle poursuit cette passion aujourd'hui au sein d'une petite troupe à côté de Lille.

Son parcours académique reflète la même capacité à conjuguer les contraires.

Très bonne élève, elle s'oriente vers un bac scientifique, attirée par la logique et la programmation, mais sa fibre créative l'entraîne vers l'**univers des jeux vidéo**.

À e-Artsup, elle découvre le **design** et son attrait pour la « fabrication de concepts », où elle se dévoile remportant un hackathon pour France Télévisions Publicité et effectuant un stage en agence 360 au Luxembourg.

L'alternance en Master sera décisive : guidée par un manager inspirant, elle s'initie au **marketing** et à la **communication** et trouve sa voie professionnelle.

2005

Première victoire en compétition sportive

2016

Opération du dos, Baccalauréat et BAFA

2018

Exposition photo

2021

Mémoire sur la médiation animale pour les enfants placés ou handicapés

2025

Intégration à l'équipe pilotage d'ID6



En parallèle, Sandra met son énergie au service des autres : **animer des colonies** pour enfants de l'ASE, **accompagner une personne en situation de handicap**, ou encore guider des jeunes dans le cadre de **mentorats**.

Sa rigueur, sa disponibilité et son sens de l'attention deviennent des outils concrets pour **créer du lien** et **ouvrir des perspectives**, y compris dans son quotidien professionnel.

Aujourd'hui, **directrice communication et marketing** chez ID6-Diagoriente, Sandra applique les méthodes du marketing non pas pour vendre, mais pour servir une mission : accompagner les plus fragiles vers la qualification et l'emploi.

Elle **transpose les outils du privé dans le champ social**, assumant pleinement cette contradiction.

Ses contrastes sont sa signature, comme une danse qu'elle poursuit depuis l'enfance, elle continue à habiter ces écarts, mêlant contraintes et liberté, sur scène comme dans sa vie professionnelle.



RESPONSABLE PRODUIT

Eddy DEL DEGAN

RÉALISATEUR DE
PRODUITS



Né dans le Nord (59), Eddy grandit dans un environnement modeste où les perspectives paraissent tracées d'avance.

Enfant d'ouvrier, il entend très tôt qu'un parcours « sérieux » doit mener vers un métier stable et rationnel. Mais cette injonction le frustre : lui rêve d'**art**, de **formes**, de **création**, alors même que l'accès aux activités culturelles lui est restreint.

De ce décalage naît un besoin tenace : trouver sa place dans un univers qui allierait **créativité artistique** et **métier d'avenir**.

Après un bac scientifique, **ne pouvant suivre son rêve** d'intégrer un BTS audiovisuel, Eddy commence un DEUG de mathématiques et d'informatique appliquées aux sciences, qu'il **ne valide pas**.

Il se **réoriente** ensuite vers un BTS informatique de gestion, puis poursuit en licence de développement informatique avant de tenter une licence de chef de projet junior, qu'il **ne terminera pas**, trouvant finalement sa place dans le **monde professionnel**.

Bien que ces parcours ne lui ouvrent pas directement les portes qu'il espérait, c'est tout au long de ces années qu'il développe son goût pour le **collectif** et l'**accompagnement**, organisant des groupes de travail et de révision pour ses camarades.

1990

Début de sa passion pour les jeux vidéos

avec Super Mario bros.

2000

Premier ordinateur

Officiellement pour préparer le bac, en réalité un premier outil à bidouiller

2003

Découverte du monde du travail

Job étudiant dans un cinéma

2008

Premier travail en lien avec ses études

Intégrateur-développeur web

2018

Balade sur Mulholland Drive

Après 4 jours d'interviews de géants du monde du jeu vidéo



En parallèle, sa vie est riche d'expériences.

Il travaille quatre ans dans un cinéma, une période qui lui permet de s'ouvrir aux autres et de développer ses capacités de **communication**.

Et c'est dans le **journalisme bénévole** qu'il trace son chemin pendant plus de dix ans. Passionné, il devient **rédacteur en chef** pour des sites de jeux vidéo, participe à de grandes conventions et y interviewe des figures marquantes de l'industrie. **Podcasts, vidéos, articles** : il trouve son équilibre **entre créativité et partage**.

Son parcours professionnel est indissociable de ses passions.

Durant quinze ans, Eddy est **développeur web** au sein d'une SCOP, où il met son goût pour le **collectif** et l'**expérience utilisateur** (UX) au service de ses projets. Il œuvre pour une meilleure structuration des méthodes de travail et se spécialise dans l'UX, qu'il considère comme le point de rencontre entre **graphisme** et **technique**.

Après avoir travaillé comme **prestataire** pour l'équipe d'ID6, il intègre l'association pour prendre en charge le projet Mona, qu'il voit comme une opportunité de proposer aux jeunes des expériences (notamment la mobilité Erasmus) qui n'existaient pas pour lui.

Aujourd'hui, il défend une approche du travail fondée sur l'**adaptabilité**, la **collaboration** et le **partage**.

