

## Recherche et développement

La polyvalence a ses avantages. L'un est l'ouverture d'un esprit multifacette, déceler ce qui rapproche des domaines que l'on tend à séparer, percevoir des solutions communes.

De par mes expériences, j'ai la forte intuition que Gui est l'amorce nécessaire à beaucoup de solutions. Néanmoins, quand bien même elle se répète et se confirme, une intuition ne reste qu'une intuition. Elle a besoin d'être vérifiée par la mise en pratique, éprouvée par des expérimentations scientifiques.



C'est dans cette perspective que j'entre en M2 pro Sciences de l'Éducation, spécialité Sciences du Jeu.

Cette formation m'apportera un encadrement en Sciences Humaines et en Game Design, nécessaire pour affiner la pertinence de l'outil et de ses accompagnements. Le **stage** que je suivrai, qu'il se déroule au sein d'une structure privée ou publique, sera l'occasion de tester et d'éprouver des dispositifs d'applications concrets.

Mes compétences en scénarisation, pédagogie, game design et création multimédia, combinées à mon intérêt profond pour les Sciences Humaines et la coordination de projets collaboratifs, me dotent d'un profil idéal pour mener à bien une telle exploration.

Il ne me manque plus qu'un commanditaire, apportant un cadre concret.

Quels pionniers encadreront ces premières mises en application ?