

# JOYCE

# DE WITTE



Je suis **Joyce De Witte** de la promo 2021, **Cheffe de projet** pour la société **COM-3D**. Mon rôle est de dispatcher les missions design entre les autres employés et moi-même. La majorité de mon travail, c'est la relation avec le client et donc le cahier des charges.

J'ai fait un BTS tourisme après plusieurs séjours à l'étranger parce que je voulais développer mon intérêt pour plusieurs langues, puis une licence en commerce où j'ai trouvé une alternance dans un magasin de meubles en ligne qui avait un e-shop et je devais m'occuper de la mise en ligne d'articles, gérer l'inventaire photos, etc... Puis je savais que si je partais dans le monde du travail j'aurais obligatoirement fini par travailler pour une grosse boîte et être toute seule pour gérer la partie design. C'est pourquoi je me suis dirigé vers le Master DGI anciennement DGDI afin de plus toucher au code et d'avoir cette facette d'intégrateur web.

Pour ce qui est de la formation DGI :

Points forts : carnet d'adresse des anciens étudiants, design graphique top mais pas assez. Bonne théorie qui ne te punis pas, les profs s'adaptent pour te faire évoluer, cours d'interface UX / UI avec Ubisoft.

Points faibles : Période covid, les cours en distanciel sont trop compliqués à suivre . Enseignement avec trop de code, mais pas assez de motion design.

Mon parcours professionnel a été assez sinueux entre alternance, stage chez Machines-3D et CDI... À la fin de mon stage, il était hors de question que je travaille seule, je voulais être Cheffe de projet et avec Machines-3D, j'ai pu développer l'agence de COM-3D qui à maintenant fêté ses 2 ans .

J'utilise toujours mes compétences acquises avec le Master parce que je continue de regarder le code de certains projets, je fais du design tout le temps, de la théorie aussi, du diagramme de gantt... Parfois même je travaille sur certains projets et je me dis "ah, tiens, ce projet pourrait être interactif ça pourrait être cool". La théorie que je mets en pratique, c'est le fait que "design" ne veut pas dire beau et que face à un client, quand il cherche quelque chose de "moderne", il ne va pas le voir comme moi je le vois donc il faut que ce soit un parfait mélange entre l'esthétisme, l'interactif et l'utilisabilité.

“ Il faut que ce soit un parfait mélange entre l'esthétisme, l'interactif et l'utilisabilité. ”

Pour ce qui est de mes recherches d'emplois, j'ai fait énormément de porte-à-porte parce que quand j'aime une entreprise, je vais directement postuler et je ne vais pas attendre qu'ils postent une annonce. À la fin de mon stage, quand j'ai commencé à chercher un emploi, j'allais vers les entreprises que j'aimais bien. Je ne sais pas si je le fais bien, mais c'est ma façon.

Dans le métier communication-design, je trouve que l'urgence n'est pas un souci, même s'il faut gérer la pression, parce qu'on a plein d'outils pour aller plus vite et je pense qu'on a tous les capacités de faire un rendu vite et bien. Quand tu sors des études il y a une sorte d'inégalité entre les pros qui veulent aller plus vite et les grandes entreprises, où on ne travaille que sur une partie de ce qu'on a vu dans le master et on reste sur le même projet trop longtemps pour moi.

Je vais beaucoup voir la concurrence, pour me renseigner sur ce qui se fait. Concernant les logiciels il y a évidemment Adobe, Figma même si j'ai été un peu en retard pour le connaître. Pour les inspirations, je fais beaucoup de veille sur Dribbble et Behance, LinkedIn pour regarder les portfolio de freelance.