Marie Potte

Entretien avec une ancienne diplômée du Master design graphique et d'interaction en 2019

Quel a été ton parcours avant le master?

On peut dire de mon parcours qu'il n'a pas vraiment été linéaire. Avant d'intégrer le master DGI, j'ai fait des études de cinéma et après, je me suis orientée vers une licence d'événementiel culturel. Après ça, j'ai travaillé dans l'événementiel et il m'arrivait de devoir créer des designs pour des flyers par exemple.

Je me suis rendu compte que j'aimais bien cette partie de mon travail et j'ai décidé de me réorienter en design graphique. Je suis rentrée directement en troisième année en bachelor design graphique à Esupcom' et l'année d'après j'étais prise en première année de master.

> « Avoir eu des cours encadrés par des professionnels, c'est un plus »

Quels étaient les apports et les limites du master selon toi?

Je trouve que les cours en première année de master étaient plutôt diversifiés. C'est super parce qu'on a l'occasion de découvrir et tester plusieurs choses et de mieux définir ce qui nous plaît. Avoir eu des cours encadrés par des professionnels, c'est un plus.

Quand tu as le regard d'un professionnel sur ton travail tu évolues mieux, ça permet aussi d'avoir un retour direct de la réalité du monde du travail.

En deuxième année, il y a un projet personnel à développer sur toute l'année, et même si c'est une grosse charge de travail, j'ai trouvé que c'était une belle opportunité pour créer quelque chose dans son entièreté, sur un sujet qui te plaît et qui te tient à cœur. On n'a pas toujours l'occasion de mener un tel projet.

Il y a peut-être une chose que j'aurais aimé approfondir. C'est vrai qu'au niveau des outils de web analytics, de leur fonctionnement et de leur utilisation, on n'a pas l'occasion de pouvoir les utiliser correctement. Je pense que ça aurait pu être plus exploité pendant le master.

Est-ce que ça a été compliqué de trouver les stages durant le master ?

Non pas plus que ça, mais c'est vrai que c'était plus facile dès que j'ai eu mon portfolio en ligne, surtout que j'ai voulu me spécialiser vers le web.

En général pour les stages, ça se passe souvent de la même façon. Il y a un premier échange avec l'organisme, puis un entretien en physique ou en visio. Assez souvent, on va te demander de passer un test technique pour jauger ton niveau. On t'envoie un brief et ensuite, tu dois réaliser l'exercice dans un délai imparti. Il faut faire attention, des fois, les organismes vont te demander de travailler sur un de leur projet, qu'ils pourront réutiliser sans t'avoir embauché et sans ton autorisation, mais ça reste rare.

Est-ce que tu as senti un décalage entre le master et la réalité professionnelle ?

Je dirais que le monde du travail est toujours assez différent des études universitaires, mais globalement, pendant le master, on travaille avec beaucoup de méthodes très utilisées et répandues dans le domaine de l'ux. C'est une bonne chose, ça permet d'avoir un bagage de compétences assez conséquent qui est très ancré dans les usages. C'est vrai qu'une fois dans un contexte professionnel, ces méthodes semblent quand même plus concrètes.

D'ailleurs, pour le projet personnel de deuxième année, on a été amené à utiliser ces méthodes pour développer notre idée.
Par contre, en ce qui concerne les tests utilisateurs, j'ai effectivement senti ce décalage, surtout quand tu as une cible précise. Les gens vont rarement accepter de donner de leur temps gratuitement pour un test. En réalité, on passe plutôt par des logiciels qui collectent ces données, tout le processus est externalisé.

Une autre chose qui m'a frappé, c'est que lorsqu'une entreprise recherche un ux designer, la plupart du temps, tu vas plutôt faire de l'ui, surtout dans les petites entreprises. Plus tu travailles dans une grande structure, plus ces deux postes seront distincts. Au contraire, dans les petites entreprises, tu vas souvent devoir porter ces deux casquettes à la fois.

> « C'est grâce au master que j'ai compris dans quel domaine je voulais évoluer »

Comment tu appréhendais le métier de designer ?

Quand je travaillais dans l'événementiel culturel, on pouvait me demander de créer des visuels pour des flyers par exemple, et je savais que ça m'intéressait. Et pendant mon année en design graphique j'avais pas trop d'idée non plus.
C'est grâce au master que j'ai compris dans quel domaine je voulais évoluer, avant ça, je ne savais pas vraiment vers quoi me diriger.

> « J'ai pu signer un CDI à la fin du master »

Comment s'est passée ton insertion dans le monde professionnel après le master?

Trouver son premier travail une fois qu'on a terminé ses études, c'est le plus difficile.
Du coup pour mon stage de master 2, j'ai directement cherché une entreprise avec qui il y avait une possibilité d'embauche à la clef. J'ai postulé chez CleverConnect, qui m'ont prise pour ce stage de fin d'études, et après ça, ça s'est fait assez vite. J'ai pu signer un CDI à la fin du master.

Quel sont tes missions actuellement ?

Chez CleverConnect j'occupe actuellement le poste de product UI/UX designer. J'ai commencé chez eux en 2019, en tant que graphiste et web designer, avec par exemple la création de flyers.

Au fil du temps, mon poste a évolué en product designer, designer ui/ux dans lequel il y a pas mal de test et de recherche utilisateur pour orienter la façon dont on va développer un produit. Aujourd'hui, mes missions consistent à travailler sur la création de site pour des entretiens, où le candidat va recevoir un formulaire et pourra y répondre sous la forme d'une vidéo.
Je vais aussi beaucoup retravailler sur des fonctionnalités du site, donc sur l'évolution et l'amélioration des produits et plateformes que l'entreprise développe.

Je m'occupe également de développer le design system, donc les lignes directrices de ton logiciel, qui comprend le design de tes composants, les animations, les couleurs et leurs utilisations, les animations, tous les éléments qui se rapportent à l'interface.

propos recueillis par Jana Raad-Jawad