

Vivre de sa passion pour l'informatique

Formée comme ingénieure en développement logiciel, Maria Sisto travaille aujourd'hui dans le monde des jeux vidéo.

Zoé Schneider Office cantonal d'orientation scolaire et professionnelle

Passionnée de jeux vidéo d'aussi loin qu'elle s'en souvienne, Maria Sisto en a fait son métier, même si cela lui paraissait un rêve irréalisable. «À la fin de ma scolarité obligatoire, je n'arrivais pas à me décider sur ce que je voulais faire. J'ai donc continué mes études au gymnase, en choisissant maths niveau renforcé et italien. J'étais un peu une girouette au niveau de mes plans professionnels», sourit la jeune femme.

Elle envisage ensuite de poursuivre ses études en lettres ou en informatique. «L'histoire, la documentation et l'archivistique m'intéressaient énormément. Hésitante jusqu'à la dernière minute, j'ai finalement choisi l'informatique très rationnellement. Je ne me voyais pas faire le même métier toute ma vie et ce domaine me fournissait une boîte à outils permettant d'envisager plein d'opportunités différentes. Je n'imaginai pas du tout travailler dans la conception de jeux vidéo. Ce n'est vraiment pas ce qui a motivé mon choix car ça me paraissait complètement irréaliste.»



Active dans les jeux vidéo, Maria Sisto vit de sa passion et concrétise ses projets professionnels au-delà de ses espérances. CHANTAL DERVEY

Se former dans une HES

Un CFC complété par une maturité professionnelle ou une formation professionnelle accélérée après une maturité gymnasiale donnent un accès direct aux formations HES du domaine de l'informatique. Les compétences acquises durant ces cursus axés sur la pratique sont recherchées et permettent d'entrer sur le marché du travail directement après le bachelor. **ZSC**

Maria Sisto se lance donc en 2008 dans un cursus à l'EPFL qui s'avère plus compliqué que prévu. «J'étais passionnée d'informatique et je m'en sortais bien dans ce domaine, mais j'avais de la peine en physique.»

La HES comme pari gagnant

Un emploi en parallèle à ses études au helpdesk de l'EPFL et des difficultés dans sa famille la mènent finalement à un échec définitif. Persévérante, la jeune femme ne renonce pas à son projet de formation, motivée notamment par tout le potentiel du do-

main de l'informatique. Elle s'inscrit au bachelor correspondant à la Haute École d'ingénierie et d'architecture de Fribourg. «Le cursus comprenait du développement logiciel et la formation avait l'air dynamique. J'étais aussi contente de retrouver des classes plus petites...» Son parcours lui permet d'entrer directement en 2e année tandis que son travail au helpdesk est validé comme expérience professionnelle en lieu et place du stage requis pour les porteurs d'une maturité gymnasiale.

Pour ce nouveau départ, Maria Sisto change d'optique. «J'ai décidé de faire quelque chose qui

me plaisait et ne plus trop réfléchir à ce qui pourrait profiter à mon avenir professionnel. Pour mon travail de bachelor, j'ai conçu une batterie musicale en réalité virtuelle avec un moteur de développement de jeux.»

Premiers pas dans les jeux vidéo

L'étudiante se spécialise ensuite dans le «machine learning», une forme d'intelligence artificielle. Pour son travail de master, un de ses professeurs de «game design» lui propose un projet de recherche rémunéré dans le cadre de la Haute École Arc (HE-Arc) à Saint-Imier (BE). L'objectif est d'évaluer l'impact des changements d'environnement dans la réalité virtuelle sur les utilisateurs alors qu'ils sont en train de réaliser une activité dans ce même environnement. Les résultats, montrant que les utilisateurs ne sont pas conscients du changement, sont inattendus. Ils sont publiés et permettent à Maria Sisto d'obtenir un prix, puis de donner une conférence en Italie sur sa recherche.

Après l'obtention de son master, un poste lui est proposé dans le laboratoire d'imagerie et «serious game» de la HE-Arc. Durant quatre ans, elle y travaille dans le développement de jeux puis également en gestion de projet. L'ingénieure a notamment l'occasion d'assouvir sa passion pour l'histoire lors de la conception d'une application pour le site de Saint-Ursanne (JU). «Le projet consistait à mettre en valeur le patrimoine culturel et archéologique de la ville. J'ai pu notamment échanger avec la personne qui s'était occupée de la restauration du portail

sud de la collégiale, c'était passionnant!»

Des compétences recherchées

En 2020, Maria Sisto s'accorde une année sabbatique pour faire le tour du monde, voyage qui se transforme en tour de Suisse, conséquence des restrictions sanitaires. De retour à Saint-Imier, la jeune femme est contactée par une entreprise auprès de laquelle elle avait postulé quelque temps auparavant et qui avait conservé son dossier à la suite d'un entretien. Elle accepte le poste proposé par cette PME active dans le domaine des jeux vidéo. La boîte fonctionne sur la prise en charge de différents mandats pour des clients et sur la conception et la réalisation d'un jeu vidéo indépendant. La programmeuse est chargée de développer des jeux pour diverses entreprises et institutions. «Une fois le contrat conclu, il y a une étape de brainstorming, puis des propositions soumises au client, parfois la réalisation d'un prototype papier par notre «game designer». Mon travail consiste à transposer ce prototype et les mécanismes du jeu sur un support, qui peut être par exemple une tablette, un téléphone ou encore une console de jeux.»

Concrétisant ses projets professionnels au-delà de ses espérances, Maria Sisto vit finalement de sa passion, grâce notamment à sa persévérance et à sa motivation ainsi qu'à une solide formation.