Q : Tu peux te présenter toi et ton parcours ?

Bonjour, Olivier de Smet, développeur manager chez Big Smile Agency, société de communication qui produit tout ce qui touche à la communication pour les régies sur le web, principalement bannering web, emailing, site vitrine, one page, formulaire d’inscription, newsletter... Donc ce qui touche de près ou de loin à la communication sur le web. Ça fait 5-6 ans que je suis là-bas. C’est une moyenne boîte, on est une dizaine de personnes. On était plus à un moment mais le Covid est passé par là… Les gens sont partis et on ne les a pas forcément remplacés mais là le business recommence. On va pouvoir embaucher à nouveau. On est quand même la 40e agence de communication en Belgique donc elle a quand même bien fait sa place. Au niveau des technologies on utilise surtout HTML/CSS, PHP, MySQL, beaucoup de JavaScript et tout ce qui est les bibliothèque JavaScript comme node La liste est longue. Puis on fait aussi du développement de site WordPress et parfois un peu de laravel pour ce qui est du côté PHP.

J’ai fait une formation à DEMANDER (isfsc ?) sur 3 ans, un bachelier en écriture multimédia. C’était plus dans le contenu multimédia mais je me suis dirigé moi-même vers le développement front-end plus ou moins en autodidacte et faisait des petits contrats par-ci, par-là. Puis j’ai trouvé Big Smile et je suis resté. C’est une boite à taille humaine, très cool !

Q : Précisément c’est quoi ton rôle dans l’entreprise ?

Manager-web, donc : je suis full stack mais surtout sur le côté front-end. Côté management, je gère qui va faire quoi, le planning et dire qui va se spécialiser dans quel domaine. Sinon niveau web c’est surtout des sites one page, WordPress, newsletters avec gestion de données, suivi des newsletters, tout ce qui est slicing, mail de newsletters, redirection vers pages de formulaire ou selon les besoins du client ça peut être de la communication interne, ça peut être aussi des petits jeux concours ou du bannering web et de plus en plus de sites web.

Q : Du coup tu codes quand même ou tu passes tout ton temps côté organisation/gestion d’équipes ?

Oui je code, je code. La gestion d’équipe était la cerise sur le gâteau mais je fais surtout du code toute la journée devant l’ordinateur. On est une équipe de 4 développeurs, on était 7 avant le COVID…

Q : Tes journées elles ressemblent à quoi ?

Ma journée type : arrivée au boulot à 9h. On a une tradition, on se fait une petite to-do, un petit meeting avec l’équipe pour savoir ce qu’il y a à faire dans la journée et qui va faire quoi. Qui est surchargé et qui est moins chargé, répartir un petit peu le taff en fonction des besoins. Faut garder un peu à l’esprit qu’on a peut-être des boulots d’urgence qui vont sortir dans la journée et il faut anticiper ça. Après on regarde ce qui y a à faire, quelles sont les priorités, voir quels boulots doivent sortir en premier et faire le développement, c’est-à-dire se mettre devant Visual Studio Code et coder jusqu’à ce que ça sorte. Donc l’idée c’est qu’en règle générale un boulot va commencer quand l'account manager ? va étudier le besoin du client, ensuite elle va le traduire aux graphistes. Le graphiste va sortir un design, un mock-up du site ou un story board de la banner ou un PSD du mail qui va être validé par le client. Ensuite ça va passer dans l’équipe Dev et nous on va le développer. On va partir du boulot du graphiste on va le traduire en HTML, le mettre en ligne et faire le suivi Google analytics, suivi de campagne mail, sur les outils d’envois…

Q : Combien de temps tu codes par rapport au temps passé pour mettre en place et les réunions ?

Ça peut aller très vite. Si c’est bien cadré, on a un brief par exemple : une banner DCM, DCMR(DEMANDER\*\*), un slicing mail qui est sensé aller de telle plateforme à telle plateforme ou un site web où on a juste un one page où on va récupérer les informations… Et on a les contraintes au niveau technique, il faut que ce soit fait en tel langage ou tel langage mais en général de ce côté-là c’est plus nous qui allons proposer au client en fonction de ses besoins. Donc on va coder en général les projets qui chez nous sont assez courts, on va dire une demi-journée, une journée chez le graphiste puis ça va passer 2-3 jours chez les développeurs. Ensuite en fonction du suivi il va y avoir un système de ping-pong avec le client pour tout faire valider. Si c’est validé d’un coup tout le monde est content mais ça se passe rarement comme ça, en général, il y a toujours un retour en fonction des clients. Il y a un processus décisionnel par exemple, le n-1 va dire « c’est ok mais je dois valider avec mon n+1 », puis le n+1 va dire « voilà, je préférerais par ex le truc soit un peu plus gros ou qu’on insiste plus sur ce point-là… » et ainsi de suite…

Q : Tu t’attendais à ça avant de commencer ?

Je m’attendais à moins de pression. Il y a quand même relativement de la pression, surtout dans le domaine de la pub parce que c’est l’image de marque du client qui est en jeu donc si tu fais une erreur de ton côté ça se répercutera peut-être lui d’une manière dont tu ne doutes pas forcément au début. Donc il faut énormément de rigueur dont je ne m'attendais pas sur ce genre de taff parce qu’au début tu vas pas forcément penser à tous les tenants et aboutissants de ton code. Et tu vas te rendre compte quelques jours plus tard qu’il y a une situation à laquelle tu n’avais pas pensé et ton formulaire peut être buggé à cause de ça.

Par exemple, le truc classique au début, tu ne vas pas faire attention aux caractères spéciaux et tu vas tester avec ton nom ton prénom. Et en fait y a un caractère spécial chez un client, genre un nom avec un accent bizarre, et si tu n’as pas géré ça, alors ça ne rentrera pas dans la base de données et il va dire « oui je me suis inscrit mais je n’ai pas eu de mail de confirmation ». C’était un problème tout bête mais tu n’y penses pas forcément… Au fur à mesure tu crées tes propres check-list à respecter mais c’est une question d’habitude. De toute façon t’es pas livré à toi-même, t’as une période d’adaptation, t’as une période de formation. Tu ne vas pas livrer ton travail en main propre au client. Ça va d’abord passer par ton supérieur qui va checker et dire « ok c’est bon ». Ça va aussi passer par la com qui va faire une vérification. Par exemple, moi en néerlandais je pige rien mais ici à Bruxelles il faut que tout soit en 2 langues voire 3… Donc y a relecture des copies. Donc voilà, il y a quand même quelques échelons qui permettent que le boulot soit livré sans problèmes. Et si on peut éviter qu’il n’y ait trop de retours ça améliore notre rentabilité. Le job est rendu en main propre, le boss est content, tout le monde est content.

Q : Donc la pression fait partie des inconvénients du taff pour toi ?

Il y en a qui ne supportent pas, oui ! Après, toi aussi t’as bossé au Délirium, la pression tu vois ça. Mais j’en ai vu plusieurs qui ont lâché au bout de 2-3 jours parce qu’ils ne pensaient pas que ça serait autant de pression, mais ça n'a rien à voir avec l’horeca quand même. Ils s’attendaient à être le c\*l est dans une chaise à coder tranquille, mais en fait on se rend compte qu’il y a des deadlines et le site doit sortir. Si le contrat dit que le site doit être en ligne le lundi 23 octobre et si le vendredi 19 octobre t’as pas fini et bien tu vas devoir travailler tout le week-end et donc t’annules tes plans…

Il n’y a pas de pénalités en soit mais ce n’est pas bon pour la boite et c’est pas bon pour toi. Après tu t'arranges, tu rattrapes tes heures... On a déjà fait des nuits entières à coder jusqu'à 5h du matin parce que le truc devait sortir le lendemain et que y’avait un bug qui fallait réparer. Après t’en rigole mais sur le coup y’en a qui lâchent. Ça arrive on va dire 2-3 fois par an.

Q : C’est généralisé aux agences web ou c’est parce que vous êtes dans la com ?

Non je pense que chez les agences web c’est encore pire. Nous ça va parce que, comme je t’ai dit, c’est des petits projets donc ça ne va jamais prendre une blinde de temps. Mais sur des sites web où tu as un développement sur plusieurs mois, là tu vas être beaucoup plus amené en fin de projet à avoir un deadline ou tu vas cravacher et suer. Parce que les gens qui ont pris les décisions ont dit que ça devait sortir tel jour et y’a la communication sur le site web qui a commencé et parfois des communiqués de presse. Donc le site doit sortir, tout doit sortir et tant pis si ton petit bug fait que ça se n’affiche pas sur internet explorer mais voilà…

Q : Et si c’était à refaire, tu ferais pareil ?

Le seul truc que je ferais c’est de partir plus tôt de l’Horeca parce que j’ai eu du mal à trouver ma voie. Je l’ai trouvée un peu tard et maintenant je m’éclate dans le boulot, je m’éclate dans ce que je fais. Je ne fais rien d’autre et il n’y a rien d’autre qui me branche autant. Y a un côté gratifiant, tu fais un truc, comme parfois les petits challenges par exemple ça va être une animation que tu n’as jamais vu sur le web. Il n’y a pas longtemps, un client qui a vu les Avengers End-Game et il voulait une banner où le texte disparaisse comme le snap de Thanos. On était là « ah ouais ok ! » Et bien en une journée on a fait un texte qui est parti en Thanos et le client était super content ! Il avait une agence vidéo et il leur a envoyé pour qu’ils se basent sur ce qu’on avait fait. C’est très gratifiant.

Et pareil, quand tu as des projets un peu plus poussés comme les gestions de données et t’as tout qui s’emboite, quand tous tes modules s'emboîtent les uns dans les autres et t’as une application qui fonctionne t’as juste à rentrer un bazar dedans ça calcule ton truc, tout fonctionne bien, tous les rouages s'emboîtent les uns dans les autres tu as vraiment un côté gratifiant qui est super chouette. Et ça fait jouer aussi ton côté créatif donc t’as la balance entre la créativité et l’ingéniosité, ça fait travailler tes méninges, c’est cool !

Et tu vas voir au fur et à mesure y a des petites briques qui vont s’emboiter dans ta mémoire et tu vas te rappeler les problèmes que t’avais à une époque et tu dis « je l’ai réglé comme ça !? » Tu vas voir, un projet tu mettais 3 jours à faire, dans quelques années tu vas le faire en 1-2h.

Q : T’avais ça au début te lever la nuit avec des solutions, comme disait Florian ?

Oui, ça m’arrive encore et c’est ça qui est bien, ton cerveau trouve la solution, il ne va pas s’échapper et c’est là que tu vois que tu t’éclates dans ce que tu fais. Ça devient un jeu. Et quand ça marche c’est gratifiant et parfois ça peut être très frustrant, quand tu n’as pas la solution des fois elle ne vient pas et ça fait trois jours que tu es dessus. Et tu commences à avoir le boss qui te met la pression « il va falloir debugger ce bazar » mais tu ne sais pas comment faire… Là, il ne faut pas hésiter à demander de l’aide… Sur internet il y a une communauté qui est géniale ! T’as des sites comme StackOverflow, où tu poses une question et un quart d’heure après t’as déjà 6 réponses. T’as par exemple un gars qui a fait une fonction PHP exactement comme ce dont t’avais besoin mais lui il l’a fait en 5 lignes ce que toi t’as fait en 3 pages… Et c’est le gros avantage, on bosse sur des outils sur lesquels il y a des milliers de personnes dans le monde qui font la même chose et qui ont l’info. Tu n’es pas seul. À partir du moment où t’as une connexion internet t’as tout ce qu’il te faut. Il ne faut vraiment pas hésiter à poser des questions bêtes, même très bêtes. Google va être ton ami, si c’est vraiment bête, tu tapes ta question dans Google et y a forcément quelqu’un qui sortira un truc. Et si tu ne la trouves vraiment pas, tu vas sur stack overflow, c’est la bible. Codepen aussi, plus au niveau animation, CSS, visuel, front-end… C’est le Pinterest du code quoi !

Q : Jusqu’à quel point c’est cheaté ?

Ce n’est pas cheaté parce que ce sera jamais 100% ce que toi tu voulais. Il faut savoir l’utiliser, tu ne vas pas pouvoir faire un copier-coller à 100%. Donc ce n’est pas du cheat. Tout le monde fait ça. Tu vas récupérer ton bout de code et tu vas l’adapter. C’est juste prendre ce dont t’as besoin sans la pollution à côté ou bien comprendre comment ça a été fait pour l’adapter en fonction. 90% des problèmes que tu vas rencontrer il y a déjà quelqu’un qu’il l’a rencontré et qui a posé la question sur le net. Stack overflow pour tout ce qui est back-end et codepen pour tout ce qui est front-end. Sur codepen t’as même des mecs qui se sont amusé à faire une animation sympa et qui vont le mettre en ligne. Tu vas te demander « comment ils ont fait ça ! »

Q : Qu’est-ce qui font les qualités d’un bon Webdev ?

Humainement la curiosité ! Il faut clairement être curieux. Si tu vas juste pondre ce qu’on t’a demandé de faire sans proposer quelque chose derrière, sans réfléchir au truc, à améliorer et juste faire ce qu’on te demande de faire… tu ne vas pas t’améliorer. Il faut que toi tu t'y intéresses. Que tu ne te cantonnes pas aux outils que tu connais. Il faut essayer de savoir s’il n’y a pas un outil éventuellement, que tu ne connaîtrais pas, mais qui est mieux. C’est là que tu vas t’améliorer. C’est vraiment un boulot où il ne faut pas rester dans sa zone de confort. Exemple le gars « je connais WordPress, moi je fais que du WordPress. » Non ! Ça va pour certains types de site mais c’est une usine à gaz et parfois ça va être overkill, tu n’as pas besoin de ça pour ton site. T’as juste besoin d’un peu de PHP, un peu de MySQL et c’est bon ton site est là. Et des fois t’auras des trucs mieux, plus poussés et qui vont te donner plus de liberté comme par exemple Strapi ou des trucs comme ça… Mais tu vas devoir apprendre par toi-même ! Et aussi l’anglais, c’est indispensable. Si tu fais tes recherches en français tu te bloques 90% des réponses.

Sinon niveau technique, c’est difficile à dire. Il n’y a pas vraiment de qualité technique, ça s’apprend. Chaque poste va être différent et va te demander des qualités différentes. Si tu changes de boite tu ne vas pas forcément travailler pareil. T’es le roi du monde dans ta boite et tu vas arriver dans une boite tu vas être en bas de l’échelle et tu vas tout devoir réapprendre de zéro.

Q : Et là où t’es, tu fais html/ccs, PHP et JS ? mais est-ce tu prends du temps à apprendre d’autres langages ? pour le kiff ou pour la curiosité…

Ça arrive oui ! Mais ça arrive de moins en moins d’avoir du temps où me poser pour ça, mais oui. Quand on fait des sites web on essaie toujours de réfléchir à ce qu’on veut faire et après les clients viennent souvent avec des contraintes. Récemment on devait faire un FM manager ( ??) DEMANDER qui est un outil qui est déjà en place et qui est open source. Mais qui est Ruby à la base. Et je ne connaissais pas un seul mot de Ruby, je n’avais jamais installé un projet Ruby et j’ai dû apprendre. On m’a dit tu feras ça, on ne m’a pas demandé si je connaissais Ruby... Donc c’est vital. Effectivement dès que j’ai le temps de le faire… Après y a certains langages avec lequel t’as le plus d’affinité. Nous, dans l'équipe, on aime bien VuJS. C’est un Framework de JavaScript qui est cool et qui te permet de faire des sites ultra rapides, ultra légers. Quand on a découvert ça, ça a tout changé. Si t’assimiles à Strapi, t’as ton front end sur un serveur et ton back end sur l’autre et ton front end il va pas faire plus de 2 méga ! Donc ça revient à ce que je disais : il ne faut pas se cantonner à ce que tu connais déjà, il faut pas se mettre des œillères. Et il faut aussi discuter avec les autres développeurs parce que y a peut-être des outils dont tu n’as pas encore entendu parler et ils vont te dire par exemple « ce Framework js est cool, ouais tu veux des animations CSS j’utilise GreenWoerk tu vas voir ça va te changer la vie ». Et tu découvres morphésg( ??)DEMANDER et tu te demandes « waaa qu’est-ce que c’est que ce truc. » Donc voilà il faut être curieux. Et il ne faut pas se prendre la tête. Il y en a énormément comme ça dans le développement qui ont la grosse tête et qui disent que le code des autres c’est de la m\*\*de. Non ! Il faut garder l’humilité et savoir regarder le code des autres. Sinon tu n’apprendras pas de tes erreurs. Et ça rend le taff beaucoup moins routinier. Et le fait de travailler en équipe c’est assez cool. Si t’as l’habitude de travailler qu’avec ton propre code tu vas peut-être faire des erreurs ou des grossièretés et tu vas lire le code de quelqu’un d’autre et te dire « Ah oui il a fait ça comme ça !? ». Et être ouvert aux critiques, pas se dire, « il a critiqué mon taff va te foutre ». Non, écoute ce qu’il a à dire et t’auras bon !

Q : Tu te vois où dans 5 ans ?

Grande question. C’est plus une question personnelle. Côté professionnel j’espère bien garder mon taff. Malheureusement je peux difficilement monter dans les échelons maintenant mais j’aimerais bien me diriger plus dans le chef de projet. Gérer le projet, faire plus parti du processus de réflexion sur l’outil et proposer des solutions. Répondre à des problématiques plus du côté projet que du niveau technique.

La gestion d’équipe j’aime bien. C’est plus ou moins ce que je fais à l’heure actuelle mais on est quand même une petite boite, ça reste très modéré par rapport à une grosse boîte. Après le problème c’est que tu touches moins au code et t’as moins le côté gratifiant mais ça reste quand même cool. Il y a plus de processus décisionnel avec le client. Pour le moment j’ai vraiment zéro discussion avec le client. Je les rencontre de temps en temps et je trouve que c’est assez cool. Parce qu'avant que je passe manager dans ma boite c’était les account qui allaient au rendez-vous client et ils ont zéro connaissance technique. Ils vont toujours te dire « si, si je connais ! » mais en fait non.

Donc j’ai poussé pour que quand y a un projet relativement poussé y’a un développeur à la réunion pour mettre le holà. Genre « ça va être possible mais ça, ça ne va pas être possible » et expliquer au client pourquoi. Parce qu'il y a des problématiques auxquelles ils n’ont pas forcément pensé. Et tu te peux proposer une solution adaptée. Puis quand tu n’as pas de relation avec le client c’est les acount qui récupèrent tous les lauriers. Tu te fais taper sur les doigts quand ça ne va pas mais t’entends pas trop quand ça va bien. Alors quand tu vois le client qui a un grand sourire et qui dit « c’est génial ce que vous avez fait » c’est cool, ça a un côté assez gratifiant. Sinon, tu ne vois pas la tête du client quand tu rends le projet. En règle générale si t’aimes ce que tu fais, ton projet tu vas en être fier. C’est ton petit bébé, tu as passé du temps dessus et au bout d’un moment tu le donnes à quelqu’un d’autre et t’en entends plus parler. Alors, si t’as des retours du client voilà c’est assez cool et après tu peux avoir des discussions avec lui sur comment l’améliorer ça peut être bon pour le business. Aussi parce qu'il apprécie certaines parties d’un taf que t’as fait mais tu te n’en rends pas forcément compte.

C’est souvent en plus dans le web parce que ça va être des tout petits détails qui rentrent dans une globalité et l’œil externe va pas du tout le remarquer mais toi t’as réussi à faire un truc ! Surtout dans le back où c’est vraiment que des calculs derrières : tu vas juste entrer une donnée et y a une autre donnée qui va sortir mais l’utilisateur ne sait pas ce qu’il y a derrière, qu’il y a 15000 processus et t’as réussi à faire tout fonctionner. C’est assez drôle parfois, les briefs des clients, ils te disent « moi je ferais comme ci ou comme ça » Principalement au niveau des banners, où t’as des formats bien précis des pixels de largeur, des pixels de hauteurs et parfois ils vont te demander de ouais je veux une bannière responsive je partirais de celle-là pour faire celle-là. T’es là « non mec responsive ça réagit complètement différemment !» Tu rigoles intérieurement mais tu ne vas pas dire au client « non tu dis de la m\*\*de, tais-toi ! » tu vas faire « ouais c’est cool je vais garder ça à l’esprit » et faire ta sauce… Mais voilà, on diverge…

Q : tu vois comment le métier dans 5 ans ?

Oula c’est dur à dire ! C’est faire des plans sur la comète. Parce que tu peux avoir une nouvelle technologie, un nouveau langage qui va arriver et qui va révolutionner le truc. Allez Bam ! Du jour au lendemain ils vont sortir html 6 par exemple. Bon pour l’instant, html5 il n’y a pas besoin de le changer et il est top comme il est mais on ne sait jamais. Et c’est surtout au niveau des appareils qu’on va utiliser, par exemple il y a 15 ans le responsive c’était une cerise sur le gâteau, maintenant c’est mobile first depuis 10 ans : on pense d’abord au mobile.

Q : T’as vu le changement en 5 ans de taff ?

Sur les site web ça reste quand même desktop first mais il y a 10 ans c’était déjà bien ancré et je pense que maintenant ce qui va peut changer c’est l’affichage des trucs comme le Metaverse. Ça ne m’inquiète pas, y aura toujours du taff mais est-ce que dans 10 ans ils ne vont pas sortir un outil où t’auras plus besoin de développeur web pour sortir ton site. Avec les IA et tout. Au niveau du code je ne sais pas s’ils pourront tout faire mais au niveau des graphismes, je ne sais pas si tu vois ce qu’ils font maintenant avec les IA mais y a des trucs c’est ultra puissant. Genre t’as une idée derrière la tête tu lances le truc et l’IA va sortir un truc qui est encore plus fou que ce que tu t’imaginais. Mais au niveau actuel des choses tu peux pas remplacer une équipe de dev. Les gens qui vont te dire « j’ai fait mon site sur wix » mais ton site il est tout pété, ce n’est pas possible. C’est dommage, plus pour les indépendants qui visaient les petites entreprises et les particuliers pour faire leur site mais maintenant ils se retrouvent là. Un particulier ne va pas dépenser 800 euros pour sa page web. Il a Wix qui coûte 40 euros et il a un truc pas fou mais il est content. Après, y a toujours la communication où t’auras toujours des besoins bien précis et ce n’est pas une IA qui le fera je pense. Et ils ont du blé à dépenser, dans la com digitale.

Et je veux dire, il y a encore tout à faire dans la com digitale. C’est encore un nouveau domaine, t’as une montagne d’idées à creuser : des web page à faire, des jeux concours… Je pensais à un jeu concours où tu gagnerais des places pour un festival d’électro et l’idée c’était un one page où l’utilisateur devait faire le plus de tours de platine avec sa souris. Tu vois, c’est des petits trucs comme ça où tu te dis « ça va être cool » mais c’est tout un challenge derrière : faire ta platine et comment est-ce que ta platine va tourner, ton vinyle tu vas pas le faire tourner en jpeg ou png. Tu vas le faire tourner sur son axe. La platine, tu ne la vois pas dessus, elle est un peu décalée… Donc, c’est des petits détails comme ça qui vont te prendre la tête et comme je disais tantôt, sur codepen, tu vas voir que y en a un qui a fait un projet un peu comme ça et après tu cherches un compteur de tour et tu vois qu’un autre l’a fait. T’utilises les 2 et c’est comme un puzzle. Forcément t’as besoin d'idées fraîches qui viennent toi. Mais c’est ça qui est vraiment le côté gratifiant.

Q : Un mot de la fin ?

C’est cool ! Contrairement à ce qu’on croit y a du taff, y’a même des pénuries en fait dans le web ! Donc c’est une bonne réinsertion. Après, il ne faut pas avoir peur de se vendre et de chercher. Parce que pour 10 entretiens d’embauche tu vas en avoir un qui va vouloir te prendre. Et il faut trouver la boite qui te correspond. Donc faut pas avoir peur au niveau de la recherche de taff. Et il ne faut pas avoir peur des outils et langages demandés sur les annonces, parce que, en général, les mecs ils vont te mettre tous les outils avec lesquels ils taffent et avoir 5 ans d’expériences… Mais il n’y a personne qui a ce profil là en vrai. Donc faut pas avoir peur de postuler quand même sur des trucs dont tu ne te sens pas. Tu te dis « ce n’est pas mon profil » mais en fait c’est un humain qui y a derrière l’annonce. Donc savoir se vendre un petit peu et arrondir les angles parfois. Et savoir gérer les temps morts et les temps durs. Il y a des moments où tu ne vas pas avoir de taff pendant 3 jours, tu vas t’ennuyer. C’est là que tu vas en profiter pour apprendre un nouvel outil. Et il y a des moments où tu vas te faire déchirer et tu vas faire des extras voilà, faut des heures sup tu connais ! Pis encore une fois, au niveau de la technique : s’intéresser, ne pas hésiter à coder sur ses heures de temps libre, prendre ça comme un jeu. À partir du moment où tu prends ça comme un jeu, tu vois plus le temps passer, ta journée elle a commencé à 9h et elle finit à 18h et t’es là « je n’ai pas pris de pauses à midi ? c’est bizarre ? c’est pas grave » haha !

Q : C’est bon pour la santé ?

Je ne sais pas, haha !