



Projet Personnel et Professionnel

Dossier réalisé par :

GOUET Maxime
LEBRUN Antoine

DUT informatique
Université de Caen Normandie

Année 2016-2017



SOMMAIRE

I- Fiches métiers

I.1 - Développeur web

I.2 - Chef de projet

I.3 - Développeur logiciel

II- Analyse et ressentis

II.1 - Développeur web

II.2 - Chef de projet

II.3 - Développeur logiciel

III - Présentation de l'entreprise

IV - Interview

V - Fiche poste

VI - Ressentis individuels

VI.1 - Gouet Maxime

VI.2 - Lebrun Antoine

I- Fiches métiers

I.1 - Développeur web

Présentation :

Un développeur web, dans une entreprise, effectue la réalisation technique et le développement informatique d'un site web ainsi que ses fonctionnalités. Il crée donc le squelette du site web, sur lequel interviendront respectivement le web designer et le webmaster pour l'aspect graphique et le contenu.

Missions :

1 : La conception :

Lors de la phase de conception, le développeur web analyse le projet qui lui est confié, en fonction des besoins des utilisateurs, consignés dans un cahier des charges. Il étudie les étapes de fonctionnement du site, puis détermine une solution technique. Il peut alors décider de réaliser son site à partir de ses connaissances actuelles, ou alors se servir d'outils, la plupart du temps open source.

2 : Phase de test et debug :

Dans le premier cas, il devra concevoir et réaliser dans sa totalité l'architecture technique du site alors que dans le deuxième cas il se chargera principalement d'écrire ou d'adapter une ou plusieurs parties de la solution technique retenue.

3 : Retour utilisateur :

Il est parfois amené à apporter aux utilisateurs un soutien technique ou à les former à l'utilisation de l'application.

Il peut travailler dans une entreprise, dans la section < >, dans laquelle il travaillera en groupe sous la tutelle de son chef de projet. Il est en collaboration avec les autres <branches du web>.

Sinon, il est amené à proposer des services en tant que consultant extérieur auprès de particulier. Dans ce cas, le professionnel travaillera seul ou en petit groupe.

A ce titre, le développeur est en charge de :

- L'analyse des besoins
- Le choix de la solution technique
- Le développement de toutes les fonctionnalités techniques du site
- Le respect des bonnes pratiques de codage
- Les tests et la validation des fonctionnalités développées

De façon complémentaire, il participe aussi à :

- La formation du client lorsque le site internet lui est livré
- Support technique tout au long de la vie du site internet
- Corrections des problèmes remontés par le client

Savoir :

- Suivre les indications et les contraintes posées par le chef de projet tels que le budget ou les contraintes utilisateur.
- Le développeur web doit connaître le milieu du web, c'est à dire :
 - Méthodes, normes, langages et outils de développement
 - Langages de programmation web
 - Algorithmique
 - Environnement de développement
 - Culture générale informatique
 -

Savoir-faire :

Réaliser une analyse des besoins fonctionnels du projet et préconiser une solution technique

Maîtrise des langages utilisés pour le développement web :

- PHP
- Ruby on Rails
- Node.js
- SQL
- Java
- ASP

Maîtrise opérationnelle des outils suivants :

- CMS (Content Management System)
- Framework
- Outils d'édition de code

Solutionner les problèmes détectés dans un site :

- Trouver l'origine des problèmes
- Effectuer les corrections nécessaires
- Mise en ligne de ces corrections sans interrompre le fonctionnement du site

Savoir-être :

Autonomie :

- Assimilation des objectifs du projet
- Respect des délais
- Rapidité d'exécution

Adaptabilité :

- Polyvalence
- Force de proposition
- Compréhension des métiers des autres membres de l'équipe

Capacité à travailler en équipe :

- Écoute
- Ouverture aux problématiques des autres

Auto-formation continue :

- Nouveaux concepts de programmation
- Evolutions / Nouveaux langages de programmation web
- Evolutions / Nouvelles solutions techniques (CMS et Framework)

I.2 - Chef de projet

Présentation

Le chef de projet fonctionnel web gère l'ensemble du projet de création ou de refonte de site web pour des clients internes ou externes.

Auprès du client :

- Il relève et analyse les besoins de la maîtrise d'ouvrage et de la maîtrise d'usage.
- Il rédige le cahier des charges en accord avec le client.
- Il conduit la réalisation du cahier des charges en termes d'objectifs visés pour le site, moyens, budget et étapes à mettre en œuvre.

Au sein de l'organisme pour lequel il travaille, en interne ou en externe :

- Il coordonne le travail de l'équipe – graphistes, développeurs, rédacteurs, spécialistes e-commerce, etc... – qui intervient sur la création du site.
- Il coordonne les fournisseurs et prestataires extérieurs.
- Il gère les relations avec la maîtrise d'œuvre.
- Il établit et suit le planning et le budget.
- Il teste les fonctionnalités du site.
- Il procède au déploiement du projet.
- Il assure la cohérence entre l'ensemble des projets : demande d'évolution et nouveaux projets.
- Il définit les ressources et leurs priorités pour les projets dont il est responsable.
- Il assure une veille technologique et concurrentielle.

Missions

Il est responsable de l'obtention, à la fin du projet, d'un résultat optimal et conforme au cahier des charges établi par (ou pour) le commanditaire, en ce qui concerne la qualité, les performances, le coût et le délai des services ou produits sur internet.

Doté de capacités techniques, commerciales, marketing et éditoriales et doué d'un excellent sens du contact, il est l'interface essentielle entre tous les intervenants du projet web.

Activités & tâches

Définition du contenu fonctionnel du projet

Définir les besoins métier et établir les spécifications fonctionnelles détaillées (clarification avec les demandeurs des objectifs poursuivis dès le départ et des besoins.

- Conseiller le demandeur le cas échéant
- Rédiger le cahier des charges
- Choisir les progiciels, en liaison avec le maître d'œuvre
- Prévoir les moyens à mettre en œuvre (humains, techniques, financiers...)
- Définir et superviser la réalisation des prototypes et des tests fonctionnels

Garantie de la meilleure adéquation qualité - coût - délai

Assurer la recette des réalisations et l'appréciation de leur conformité au cahier des charges de l'ouvrage

- Respecter les délais
- Respecter les coûts
- Proposer au commanditaire, en cours de projet, d'éventuelles modifications d'objectifs (qualité, coût, délai) liées à des contraintes de réalisation ou à des modifications
- Définir et gérer le planning d'avancée du projet
- Arbitrer les choix à effectuer en fonction du risque et du résultat
- Mettre en place les indicateurs nécessaires au suivi et à la gestion du projet, notamment sur l'évaluation de la performance, des coûts et des délais

Pilotage d'activité

Évaluer les projets

- Capitaliser les connaissances et le retour d'expérience
- Effectuer la veille technologique et concurrentielle

II.3 - Développeur logiciel

Présentation

L'ingénieur développement logiciel conçoit, développe et fait évoluer les applications informatiques destinées au système d'information de l'entreprise.

Autres intitulés

- ingénieur études et développement
- ingénieur d'études informatiques
- ingénieur temps réel
- développeur informatique embarquée
- concepteur/développeur
- ingénieur test et recette
- analyste programmeur
- ingénieur informatique
- architecte logiciel

Missions principales

Traduction technique des besoins fonctionnels

- Participer à l'analyse fonctionnelle détaillée des besoins utilisateurs.
- Étudier les opportunités et la faisabilité technologique de l'application.
- Élaborer et rédiger le cahier des charges techniques, à partir des spécifications fonctionnelles.

Conception et développement

- Concevoir une architecture logicielle avec les architectes, et proposer le framework du projet, constitué de motifs de conception et de librairies.
- Analyser et développer les composants en utilisant les langages appropriés (c++, c, java, c#...).
- Assurer le développement et la réalisation des applications (prototypes et modules).
- Adapter et paramétrer les progiciels retenus pour l'architecture logicielle.
- Participer à la structuration des bases de données.
- Harmoniser et industrialiser l'ensemble des composants et applications.
- Documenter les applications pour les développements ultérieurs et la mise en production.

Tests et recette

- Définir les protocoles et les scénarii de tests (tests unitaires et tests de charge).
- Tester, identifier et traiter les dysfonctionnements éventuels du logiciel développé.
- Analyser les résultats et rédiger le rapport de tests.
- Vérifier la conformité des capacités de l'ouvrage avec la demande formulée par le client.

Mise en production et intégration

- Intégrer les sites pilotes chez le client permettant de tester l'ouvrage, dans sa version définitive.
- Déployer en masse le produit auprès des utilisateurs.

Salaire

Jeune diplômé : entre 28 et 35 k€

Jeune cadre : entre 35 et 40 k€

Compétences requises

Savoir-faire

- Maîtrise des méthodes et outils de développement
- Environnement de développement
- Connaissance des applications web (ex. : JavaScript, Flash, dreamweaver, Visual Basic, PHP, Flash et autres logiciels associés...).
- Connaissance des framework.
- Connaissance de plusieurs langages de programmation (C,C#, javascript, C++, COBOL, Visual C++, Assembleur...), ainsi que de certains systèmes d'exploitation (Windows, Unix, Linux...) ou d'OS (operating system) temps réel (QNX, eCos, VxWorks...).
- Bonne connaissance des normes et procédures de sécurité.
- Compréhension de l'environnement et du fonctionnement de l'entreprise.
- Une bonne maîtrise de l'anglais technique peut être suffisante mais un bon niveau en anglais est un atout majeur pour comprendre les documentations techniques et/ou se voir confier des missions en environnement international.

Profils les plus demandés

- Formation de niveau Bac +2/3 (BTS SIO, DUT informatique ou télécommunications, licence professionnelle spécialisée en informatique...)
- Formations professionnelles délivrées par l'AFPA ou le CNAM
- Formation de niveau Bac +5 (master) spécialisée en informatique, réseaux et télécommunications
- École d'ingénieurs (informatique, télécoms, généraliste)
- Une certification professionnelle à certains outils (notamment Microsoft) peut être exigée.

II- Analyse et ressentis

II.1 - Développeur web

Tout d'abord, l'idée que nous nous faisons de ce métier était très abstraite. Nous imaginions grossièrement un homme qui "s'occupait" des pages web dans leur intégralité. Mais le Web est en fait un secteur de l'informatique beaucoup plus grand que ce que nous pensions. Cette recherche nous a donc permis : à la fois de comprendre le métier de développeur web, mais aussi en quoi il est primordial dans toute entreprise ayant un quelconque rapport avec le web.

Nous avons également découvert suite à cette recherche que ce métier était en forte corrélation avec ce que nous apprenons en cours de Base De Données, et pas tant en HTML.

Ainsi, cette surprise nous a motivés à chercher un professionnel dans ce métier, puisque celui-ci semblait intéressant et complexe.

II.2 - Chef de projet

Le métier de chef de projet, quant à lui, collait très bien avec l'idée que nous nous en faisons. Nous ne pensions cependant pas qu'il avait à gérer autant de choses, et non uniquement son équipe.

Le fait de gérer les emplois du temps, et de ne plus coder nous a plutôt refroidis, même si le salaire est une contrepartie intéressante.

II.3 - Développeur logiciel

En premier lieu, nous avons pu remarquer que, dans tous les métiers que nous avons choisis, il y a une quantité importante d'administration et de contact avec autrui (que ce soit un acheteur ou un membre de l'équipe. Ainsi, le métier de développeur logiciel ne fait pas exception, ce qui nous a beaucoup surpris.

En effet, nous imaginions du métier de développeur logiciel une personne sans de réels contacts avec les autres et avec comme seule tâche celle de coder.

III - Présentation de l'entreprise

Milieu de l'entreprise	<ul style="list-style-type: none">• Jeux vidéos• Bandes Dessinées• Films et séries d'animation
Nom de l'entreprise	<u>Ankama</u>
Siège social	Roubaix
Fondateur	Anthony Roux
Capital	1 000 000
Forme juridique	SASU Société par actions simplifiée à associé unique
Nombre de salariés	<ul style="list-style-type: none">• 300 sur le siège social• Une cinquantaine différemment répartis

IV - Interview

La personne interviewée est Pierre Martel, un développeur web de chez Ankama.

En premier lieu, lorsque nous sommes arrivés, M.Martel nous a instantanément tutoyés et dit qu'il venait d'un IUT, ce qui a facilité notre contact et installé une atmosphère chaleureuse. Nous le remercions pour cela.

Puis, il nous a emmené dans une des salles de réunion de l'entreprise et nous avons commencé l'interview :

Nous utiliserons comme légende, un **E** pour nos questions et un **M** pour M.Martel.

Retranscription (56'30"):

- **E** : Pour commencer, quel est le nom de ton métier ?
- **M** : Développeur web mais des fois on dit développeur internet mais c'est un peu pareil. Ou encore consultant web quand on nous demande notre avis sur une technologie...
- **E** : Et donc du coup tu as dit développeur web, c'est quoi la différence entre ce qu'on en dit sur internet et ce que c'est vraiment ?
- **M** : Ben, quand j'ai fait mes études, je savais pas trop, et puis il y a ce terme webmaster que l'on voit beaucoup et qui fait très « années 80 » quoi. Et ce qu'on dit dans la presse c'est trop approximatif, après ça dépend des boîtes mais chez Ankama, on fait du code pour des sites web, mais c'est pas que pour des sites web, c'est pour des chronos ?? c'est-à-dire des scripts de maintenance, du style envoyer des mails facilement etc.. Après y a un truc, peut-être que vous le verrez plus tard mais on fait aussi des statistiques, et du data. Comme la question est assez large, je vais parler largement : on traite beaucoup les données qui arrivent de nos jeux ce que l'on ne faisait pas il y a quelques années ; pour inciter le plus possible les gens à utiliser nos applications... C'est de la programmation système en fait.
- **E** : Ce sont des langages propriétaires ?
- **M** : Non on utilise principalement des langages open source, comme du bash (langage système aussi)
- **E** : Et donc tu nous a dit que tu ne t'occupais pas uniquement des pages web ?
- **M** : Alors déjà généralement quand tu es dans une entreprise, tu fais du web **pour** les utilisateurs, c'est-à-dire le front, tandis que notre groupe fait aussi beaucoup de web que personne ne voit, c'est-à-dire le back. Nous avons beaucoup de sites (des

- back-office) chez ankama développés pour nous, par exemple si on prend le « shop » chez ankama, il faut que les personnes de notre entreprise puissentnt mettre en ligne différents contenus. Il y a beaucoup de sites que l'on ne voit pas.
- **E** : D'accord, et on t'avais déjà un peu demandé avant l'interview mais quel était ton cursus avant d'entrer chez Ankama ?
 - **M** : Alors j'ai eu un bac S, ensuite j'ai fait un DUT informatique à Lille, et on avait pas mal de professeurs qui étaient aussi professeurs dans une licence pro qui s'appelait DA2I mais qui aujourd'hui, je crois qu'elle s'appelle SIL. C'est-à-dire le développement et administration de sites internet et intranet. Et maintenant ça doit être Système d'Information Logiciel. Et donc j'ai ensuite rapidement fait un stage à la Voie du Nord, c'est un journal et on gérait leur site. Et après j'ai postulé ici parce-que j'aime bien le domaine -je suis un petit peu un geek- et je suis arrivé là.
 - **E** : Ok ! Et donc tu as choisi d'arrêter après la licence ?
 - **M** : Alors oui, après mes deux années d'études, je m'étais posé la question « Est-ce que je fais une école d'ingénieur , une licence ou alors je travaille tout de suite ? », mais j'en avait marre des études. Mais au final ma vision des choses c'est que : soit tu choisis de démarrer directement avec un salaire un peu bas, et de le monter plutôt rapidement, soit tu choisis de faire plus d'années d'études et tu commences avec un salaire plus haut, j'ai préféré la première option.
 - **E** : D'accord, et tu as l'impression que la licence pro t'as vraiment apporté quelque chose ?
 - **M** : Complètement ! Quand j'ai terminé mon DUT, je pense que j'aurais difficilement trouvé un boulot. Ce qui était bien, c'est qu'en licence pro il y avait beaucoup d'intervenants d'entreprise qui nous donnaient des cours, ce qui fait qu'on voyait concrètement ce qu'on allait être amenés à faire. Et ces personnes là nous proposaient en plus souvent des stages ou des offres d'emploi. Et honnêtement, mon stage j'ai pas eu besoin de le chercher du tout. Et c'est aussi comme ça que notre licence se fait connaître dans le milieu de l'entreprise, et donc que j'ai pu être recruté chez Ankama.
 - **E** : Donc tu penses que, après les deux ans de DUT, on est moyennement aptes à travailler ?
 - **M** : Je pense personnellement que les compétences, vous ne les aurez pas. Quand j'ai fait mon stage de DUT, dans une boîte de recrutement, j'ai bien vu que je n'étais capable de gérer que les tâches les plus simples. Après je ne pense pas que le DUT soit un mauvais diplôme mais il ne suffit pas pour entrer dans le monde professionnel. Par exemple ici, il n'y a pas une personne qui a uniquement fait un IUT. Et puis je ne sais pas si c'est votre cas, mais moi dans mon IUT, les technologies, et en particulier dans le web, avaient tendances à être un peu « old school ». C'est pour ça que je vous conseille vraiment de viser un truc après.
 - **E** : Et tu avais quand même apprécié ton IUT ?
 - **M** : Ah oui, c'était vraiment super, mais je me souviens quand même qu'il y avait

toujours plein de trucs à faire, plein de projets.. C'est-à-dire que c'était encore très généraliste alors que la licence était déjà un peu plus poussée.

- **E** : Excuse-nous, encore une question générale mais tu sais combien il y a d'employés ici ?
- **M** : Alors ici à Roubaix, il y a 350 personnes. Après moi je suis dans une équipe qui s'appelle la DSI (Direction des Systèmes d'Information) , dans les grosses boîtes c'est souvent comme ça. Et dedans, on a le chef de projet, les Devs (développeurs), la Data -donc eux c'est comme je vous disais ceux qui gèrent les statistiques et tout ça- et puis il y a les administrateurs système et les administrateurs réseau. Dans cette DSI, on est une quarantaine, et en Dev web -l'équipe à laquelle j'appartiens- on est une dizaine.
- **E** : Alors tu t'es orienté vers le web par préférence, ou alors c'est ce qui te semblait le plus porteur ?
- **M** : Je sais pas trop... Oui après réflexion le web ça avait l'air de bouger alors que je me souviens qu'en DUT on faisait encore de l'AS/400 et je me voyais pas faire du langage machine toute ma vie et je préférais m'orienter vers des langages plutôt cool à faire. Après... maintenant que tu me poses la question j'ai pas l'impression de me l'être tant posée que ça. C'est venu comme ça, je me suis dit « ah ouai le web c'est cool et puis allons-y ».
- **E** : Pour toi, l'informatique c'est plus du contact avec les gens ou au contraire on est seul sur sa machine ?
- **M** : Alors vu que j'ai 2 expériences professionnelles, je pense pouvoir vous fournir une bonne réponse. Quand j'étais à la Voie du Nord, on créait aussi des sites web pour des particuliers comme la mairie ou d'autres organisations, et on avait du coup beaucoup de contact avec les clients et il fallait respecter ce qu'ils demandaient etc.. Alors que maintenant que je n'ai plus de contact **direct** avec les utilisateurs, tu te sens plus tranquille et je préfère largement travailler pour un groupe qui n'a <pas de clients>. Et puis il faut quand même du social malgré tout car tu as les gens qui viennent de parler directement, ne serait-ce que ton chef de projet. Mais c'est vrai que t'es quand même pas mal sur ton PC. Après je suis aussi dans une boîte qui fait beaucoup de réunion, auxquelles on est pas souvent invités mais quand même.
- **E** : On sait que c'est pas souvent une question à laquelle il est facile de répondre, mais ce serait possible de nous donner une fourchette de ton salaire ?
- **M** : Alors, quand j'ai commencé, au tout début à la Voie du Nord, j'étais payé 1700€ brut, et puis là je suis à 1000€ de plus. Mais j'ai quand même 10 ans d'expérience.
- **E** : Ah justement, ça fait combien de temps que tu travaille ici ?
- **M** : Alors j'ai travaillé 5 ans au journal et ça fait 5 ans que je suis ici.
- **E** : D'accord, et tu trouves que c'est important de parler anglais, même si tu es dans une boîte dont les clients sont majoritairement français ?

- **M** : Alors parler non, mais lire oui. Il y a beaucoup de documents qui sont en anglais, comme sur GitHub, c'est là que toutes les nouvelles technologies -souvent chinoises- apparaissent, et pour se tenir au courant, c'est important de savoir parler anglais.
- **E** : Donc tu te sers beaucoup de ce que tu trouves à l'extérieur ?
- **M** : Oui, là on a des projets de faire des trucs à en symphonie, et on a des modules en PHP, qu'on peut aller chercher justement sur GitHub, qui vont justement se greffer à nos projets. Et donc on se sert beaucoup de trucs en opensource.
- **E** : Quels sont les langages que tu utilises dans ton quotidien ?
- **M** : Alors déjà le PHP et donc de fait le HTML. Ensuite, le JavaScript, le SQL. C'est ceux-là qu'utilisent les Devs Back chez Ankama.
- **E** : Est-ce que ton métier t'amène beaucoup à sortir ou pas ?
- **M** : Ici non, mais à la Voie du Nord oui. Après chez Ankama un petit peu mais sortir ça se résume à aller voir d'autres personnes en interne.
- **E** : Tu as beaucoup de travail à finir chez toi, surtout pour te mettre à jour ?
- **M** : Pas tant que ça en fait, ici on nous octroie quelques heures de veille, le vendredi après-midi en général. Ça correspond à des moments où on bosse pas réellement pour les projets, on se met juste à jour techniquement, et ça évite du coup de payer des formations. Concrètement si il y a un sujet qui nous intéresse, on regarde, on fait un petit compte-rendu à l'équipe et on essaie par la suite de s'en servir pour nos prochains projets. Après ça servira peut-être jamais mais au moins c'est maintenant dans nos compétences.
- **E** : Ton élévation hiérarchique correspondrait à devenir chef de projet, est-ce que ça t'intéresserait et tu penses en avoir les compétences ?
- **M** : Alors c'est une question que tous les Devs se posent un jour ou l'autre et honnêtement je ne sais pas. A un moment j'ai demandé ici à être chef de projet sur un seul projet en restant Dev sur les autres, mais ça ne s'est pas fait car le projet a capoté. Et c'est quand même un métier où tu codes plus tellement et si t'aimes faire du code, c'est pas le bon plan car tu fais de la paperasse, des plannings... Je ne sais pas.. A un moment je me suis dit « oui mais si je me retrouve à 30 ans en train de faire du code, bah ouai mec t'es vieux pour faire du code. » mais en fait quand tu vois qu'il y a des gens ici qui ont 40 ans, ça ne choque pas. Donc mon futur professionnel est pour l'instant incertain. Et je ne pense pas que ce soit dévalorisant d'être Dev à 50 ans. C'était mal vu avant mais plus maintenant. Donc non, je pense que je vais encore rester Dev un moment.
- **E** : Je pense que tu as déjà répondu à cette question implicitement mais comment tu as choisi de te lancer dans l'informatique ?

- **M** : Bah d'abord j'aimais bien les ordinateurs et j'avais pas trop d'idée donc carrément par passion. J'ai eu une bonne conseillère d'orientation qui m'a tout de suite dit « fait un DUT d'informatique » et je regrette pas.
- **E** : C'est quoi le plus intéressant parmi tes activités quotidiennes ?
- Le plus intéressant c'est quand tu as des défis techniques, parce-que quand on te demande des choses que tu sais déjà faire, c'est vite lourd même si ça passe le temps mais on a des défis tous les jours, puisque on a des millions d'utilisateurs, il faut que ton code soit optimisé pour que la page charge le plus vite possible etc.. Ce côté performance est assez intéressant. Ce sont aussi des sites très attaqués aussi et le côté sécurité est très important avec toutes les failles. Et puis ce qui est intéressant aussi c'est tout le côté « nouveaux langages », j'ai appris récemment le Pearl, et au début c'est stressant, car c'est un gros projet et tu te dis « mince, si ça échoue, tout le projet dégringole » et puis finalement ça marche et puis tu es content quoi. Et puis c'est dans ces moments -là que tu as une reconnaissance, ce que je trouve important car ça peut être brisant de travailler sans que personne ne s'en rende compte.
- **E** : C'est plus rapide d'apprendre un langage une fois que tu en connais un ?
- **M** : Oui complètement, vous verrez quand vous apprendrez le java. En fait le côté algorithmique est toujours le même.
- **E** : Est-ce que tes compétences te servent en dehors de ton travail ?
- **M** : En toute honnêteté je fais parfois des sites au black pour des amis. Après je ne vous cache pas qu'à la fin de la journée j'en ai quand même un peu marre des écrans, mais c'est aussi ça qui me permet d'apprendre de nouveaux langages.
- **E** : C'est vraiment un plus de faire un métier qui ne te sert pas uniquement dans ton travail ?
- **M** : Oui complètement, déjà je comprends Mr Robot (rires).
- **E** : Si tu avais des conseils sur les métiers du web ?
- **M** : Pour commencer, mettez vous à jour sur le JavaScript, vraiment. Il y a des chances que dans les années à venir, tout soit fait en JavaScript et plus rien en PHP. Ça c'est le plus grand conseil. Par exemple il y a aussi une page très intéressante sur GitHub qui s'appelle les Trendings qui recense toutes les innovations et vous regardez si le projet a une popularité croissante, et si oui vous le consultez. Ce sont vraiment les deux conseils, faites de la veille et du JavaScript.
- **E** : Et comment tu choisis ton langage ?
- **M** : Bah ça dépend, en fait c'est le besoin qui va décider le langage et pas l'inverse.
- **E** : Et localement à Ankama, tu possèdes des avantages avec ton comité

d'entreprise ?

- **M** : Dans cette entreprise on a vraiment un bon CE, déjà on a un restaurant réservé, ensuite on a des réductions sur les places de cinéma, une salle de sport, on fait des soirées à Halloween et à Noël, et depuis peu on a un « point us ». C'est-à-dire qu'avant on avait des horaires fixes, tu venais à 8 heures et tu repartais à 17 heures. Maintenant, tu répartis tes horaires de travail un peu comme tu veux, du comment que tu fais tes 7 heures par jour.
- **E** : As-tu d'autres choses que tu pourrais nous dire ?
- **M** : Oui, pour le développement web, utilisez google chrome. Et sinon je travaille sur PHP storm pour coder, et j'utilise linux comme système d'exploitation.
- **E** : Quelles formations ont faites les gens qui travaillent ici, en tout cas dans l'informatique ?
- **M** : Je sais que dans le web, certains ont fait des BTS de gestion, mais ils sont souvent moins favorisés, le DUT est mieux selon moi. Il y en a un certain nombre qui ont fait des écoles d'ingénieur.
- **E** : Les personnes qui ont fait le cursus : prépa-école d'ingénieur sont assez rare alors ?
- **M** : Dans les autres équipes je ne sais pas mais dans la notre oui, c'est plutôt rare. Et en toute honnêteté, si vous faites ce cursus vous pourrez probablement viser mieux que ce que l'on fait, nous. On est « que » Dev web. Les sites web chez Ankama ne sont pas encore bien méchants.
- **E** : As-tu déjà été consommateur de ce que tu produits ?
- **M** : Oui, j'ai été l'un des premiers bêta testeurs du jeu Dofus, mais c'est vrai que maintenant j'ai un peu passé l'âge.
- **E** : Mais tu n'es quand même pas dégoûté par l'univers depuis que tu travailles ici ?
- **M** : Ah non pas du tout ! Ce que je vous souhaite en fait, c'est de trouver une boîte qui a des activités très variées, parce-que quand je travaillais au journal, je produisais toujours un peu les mêmes sites web. Alors qu'ici je vois toujours de nouvelles choses.
- **E** : Pourrais-tu travailler à l'étranger ?
- **M** : Au départ, je voulais faire mon stage de DUT avec Erasmus mais il ne s'est pas fait. Je sais que Ankama a une cellule au Japon et ce serait vraiment super que j'y aille. Et même au Canada. C'est ce qui est bien aussi dans le web, les projets qui sortent le plus du lot sont chinois.
- **E** : Tu as le temps de sortir un petit peu ?

- **M** : Oui ! Encore heureux en même temps, après ça nous arrive de faire des heures supplémentaires quand il faut sortir des projets qui traînent par exemple.
- **E** : Et tu restes plus par volonté de travailler ou par devoir ?
- **M** : Ah c'est vrai que ça m'arrive de rester par volonté. Enfin, quand tu es développeur il faut aussi avoir le goût des choses bien faites, parce-que tu peux « mal coder », il y en a que ça ne gêne pas. .
- **M** : Je me souviens que moi j'étais à votre place, j'avais aussi une interview à faire et c'était un mec un peu planqué qui travaillait chez France Telecom, et on se rendait compte pendant l'entretien que la personne ne faisait pas grand chose de ses journées (rires).
- **E** : Ça t'arrives d'embaucher des gens ?
- **M** : Oui ça m'arrive, en fait je ne suis pas chef mais je suis plus ou moins « sous-chef », et donc je m'occupe des entretiens d'embauche dans mon équipe.
- **E** : C'est déjà arrivé d'assister à des réunions de crise dans l'entreprise ?
- **M** : Ça peut arriver, on est rarement invités mais je me souviens d'une fois, on avait un serveur de jeu qui avait crashé, et tous les joueurs portugais de nos jeux ne pouvaient plus jouer, et la conséquence de ça était la perte de données sur 3 mois de jeu. Alors on a dû faire des gestes commerciaux, mais pour ça il fallait les informer.
- **E** : Le retour des joueurs t'apporte-t-il quelque chose ?
- **M** : Oui beaucoup, même si c'est une population assez jeune et qui a un jugement assez dur, c'est vraiment agréable d'avoir un retour direct sans le faire « payer directement » le service.
- **E** : Merci beaucoup alors. Si l'année prochaine on rencontre des personnes intéressées, on pourra les renvoyer vers toi ou tu ne préfères pas ?
- **M** : Si, si ! Si ils ont la motivation pour venir de Caen, bien entendu ce sera avec plaisir que je les accueillerais.

Pierre Martel nous a ensuite fait visiter les locaux, ce qui incluait les serveurs, leur salle de sport, et la quasi-totalité des services de chez Ankama.

V - Fiche poste

Suite à notre interview, nous avons pu établir un exemple de fiche poste qu'occupait M.Martel dans la société Ankama.

Intitulé du poste	- Développeur web -Consultant web
Mission principale	Concevoir le squelette des sites web externes et internes de l'entreprise pour répondre à un besoin
Niveau requis	- Licence professionnelle (BAC +3) - Master professionnel (BAC +5) - Ecole d'ingénieur (BAC +5) Une autre expérience professionnelle est appréciée
Salaire	2700€ brut/mois (modifiable en fonction de l'expérience)
Compétences requises	Langages de programmation web - HTML - JavaScript - PHP - SQL Auto-formation Maîtrise de l'anglais écrit
Savoir-être requis	- Travail en équipe - Travail à proximité des autres employés - Avoir le goût de la performance et de l'optimisation
Elevation professionnelle possible au sein de l'entreprise	Chef de projet
Horaires et lieu de travail	7 heures/jour réparties au choix de l'employé, obligation de présence dans l'entreprise OpenSpace
Nature du poste	CDI
Responsabilités	Respect des délais fixés par le chef de projet

VI - Ressentis individuels

VI.1 - Gouet Maxime

Je connaissais déjà bien le Web avant cette interview pour en avoir pratiqué durant mon temps libre et m'y être intéresser de près, mais il est claire que le web dans le monde de l'entreprise c'est une choses bien différente !! Tous doit être d'une rigueur irréprochable chaque initiative doit d'abord être mise en consultation au saine de l'équipe , moi qui pensait qu'on nous donnait simplement une tâche à exercer et que l'on la rendait terminée a la fin ça en a est loin . C'est un vrai travail d'équipe la prise de décisions est commune et la relation avec son équipe est au cœur du métier. Cet aspect m'a vraiment surpris ... car c'est un aspect que je n'imaginais pas du tout et que je n'apprécie pas vraiment car j'ai tendance a plutôt faire les choses a ma « sauce » avec une rigueur moindre et une logique parfois assez peu compréhensible dès que j'ai une idée je la met en place si elle me plaît. La seconde chose qui m'a beaucoup surpris c'est de côtoyer très régulièrement a les bases de données, ce que je n'aurais pas imaginé. Le niveau d'étude est aussi quelque chose qui m'a surpris, en effet je m'attendais à bien plus pour travailler dans une entreprise aussi prestigieuse mais au fur et a mesure de l'interview malgré un niveau d'étude en deçà de ce a quoi j'aurais pu m'attendre j'ai très bien sentis un professionnel très impliqué, sérieux indiquant qu'une rigueur de travail et qu'un certain professionnalisme était attendu.

Pour ce qui est de mon projet professionnelle cela ne change rien au fait que je reste passionné par le web mais l'aspect travail d'équipe m'a vraiment rebuté mais je sais qu'il est présent dans tous les métiers de l'informatique et il va bien falloir que je me fasse une raison ... Cela mis a part le métier a l'air extrêmement intéressant on sent vraiment l'importance de son rôle au saine de l'équipe et les projets réalisés, notamment au sein d'ankama, sont vraiment intéressants et peu conventionnels permettant un travail très peu répétitif c'est vraiment un aspect intéressant du métier. En parlant d'ankama un point rapide car l'entreprise a fait très forte impression sur moi puisque que j'ai trouvé que l'ambiance de travail y était particulièrement agréable les locaux chaleureux et que l'esprit d'entreprise y était très présent choses assez rare pour le souligné pour une entreprise française et il ne fait aucun doute que si j'étais amené a travailler la-bas je le ferais volontiers.

VI.1 – Lebrun Antoine

Pour ma part, j'ai ressenti quelques différences notables entre la fiche métier et la fiche poste d'un développeur web chez Ankama. L'aspect du travail en équipe est bien plus mis en avant lorsqu'on travaille sur un cas concret. Le niveau d'étude est aussi une différence notable. En effet, Pierre Martel nous a dit qu'il n'avait « que » une licence professionnelle, alors qu'on peut lire sur beaucoup de sites que les développeur web ont souvent un diplôme BAC+5. Pour ce qui est du salaire, j'ai été très surpris de voir qu'en 10 ans d'expérience, M.Martel gagnait 1000€ de plus.

Hormis ces différents aspects, la fiche métier et la fiche poste sont plutôt en adéquation selon moi.

Ainsi, mon projet personnel et professionnel a pu vraiment évoluer suite à cette expérience. Je n'imaginai pas qu'il se cachait autant de choses derrière une banale page web. Ignorant cela, j'étais persuadé que je m'orienterais plus tard sur des études de développement logiciel, puisque c'était ce qu'il y avait de plus complexe et donc de plus intéressant.

Mais finalement, j'ai été forcé de reconnaître que les différences ne sont pas si importantes entre un développeur web et un développeur logiciel : Les deux demandent une certaine qualification, de la veille technologique, et ont l'avantage de ne pas être répétitifs.

De plus, Ankama est vraiment une entreprise où il fait bon travailler, et si j'en avais la possibilité, j'aimerais travailler dans une entreprise de ce type. Non pas pour son activité, mais surtout pour l'atmosphère détendue, les horaires très convenables et ce sentiment d'utilité que j'ai vraiment ressenti durant l'interview.

Pour conclure, mon projet personnel et professionnel s'est étendu, et je suis maintenant très intéressé par les métiers du web, et je connais maintenant une licence de qualité selon M.Martel.

SOURCES :

http://blog.dev-art.fr/wp-content/uploads/2011/05/logo_php.png
https://www.codementor.io/assets/page_img/learn-javascript.png
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3e/Ankama_logo.png
http://iut-caen.unicaen.fr/images/logo_iutcaen.png
<http://www.societe.com/societe/ankama-games-492360730.html>