Rapport de veille technologique Backend

Ce rapport présente une veille technologique réalisée dans le cadre du développement d'une API Kanban.

Trois frameworks backend ont été étudiés :

- NestJS: framework Node.js basé sur TypeScript, moderne et modulaire. Intéressant pour la rapidité de prototypage, mais moins répandu et moins robuste que Java dans le monde industriel.
- **Symfony**: framework PHP très mature et stable, que j'avais déjà utilisé. Solide et complet, mais je cherchais à explorer une technologie différente.
- Spring Boot : framework Java qui simplifie l'utilisation de l'écosystème Spring.
 Robuste, sécurisé et adapté aux projets industriels, même si plus lourd en configuration.

Justification du choix

Pour ce projet, j'ai préféré choisir **Spring Boot**. En tant que technologie robuste et largement utilisée dans l'industrie, cela offrait une courbe d'apprentissage pertinente et professionnalisante.

Ayant déjà travaillé avec des frameworks PHP (comme Symfony et Laravel) et Node.js (comme NextJS ou Hono), il me paraissait aussi intéressant de toucher à **Java**, car cela s'écarte nettement de ce que je connaissais déjà et élargit mes compétences.

De plus, Spring Boot fournit un socle complet (sécurité, JPA, tests, documentation Swagger) qui permet de développer une API Kanban claire et extensible.

Un autre facteur : le marché local montre une forte demande pour les développeurs Java. À Marseille, il existe de nombreuses offres Java / Spring –, ainsi que dans la région Aix-Marseille. En Suisse romande, on compte aussi plusieurs centaines d'emplois ouverts pour des profils Java.

Mon choix s'aligne avec l'objectif pédagogique d'approfondir les bases du backend tout en

travaillant avec un framework moderne et reconnu, tout en visant des technos à forte employabilité.

Conclusion

Spring Boot apparaît comme la solution la plus adaptée pour un projet pédagogique visant la robustesse, la sécurité et la maintenabilité.

Ce choix permet d'allier apprentissage et bonnes pratiques industrielles.