

# Rapport de stage

Association La Marguerite



Etudiant : Corentin Pouget (développeur web)

Tuteur de stage : Nicolas Viande (directeur)

Tuteur IUT : Benoit Crespin

Dates : 22 avril - 14 juin 2024



# 01

# Remerciements

Afin de bien débuter, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé et soutenu depuis le début de mon stage au sein de La Marguerite.

Tout d'abord, je remercie Nicolas Viande, directeur de l'association, et La Marguerite elle-même de m'avoir accueilli, mais également de m'avoir fait confiance en me donnant la mission de réaliser la refonte de leur site internet. Cet acte me touche tout particulièrement, car cela représente le type de travail que je souhaiterais exercer plus tard.

Par ailleurs, merci à Frédéric Mora, professeur à l'IUT de Limoges, de ne pas m'avoir abandonné, en continuant de chercher auprès de ses contacts, lui permettant ainsi de me proposer cette merveilleuse offre de stage dont je ne pouvais que rêver.

De plus, mes remerciements les plus sincères à Benoit Crespín, professeur de l'IUT de Limoges, qui m'a prodigué nombre de conseils tout au long de mes recherches.

Enfin, j'aimerais tout particulièrement remercier Oana Livia APOSTU, sans qui rien de tout cela n'aurait été possible.

# Sommaire

01	<b>Remerciements</b>	<b>1</b>
02	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
03	<b>Contexte du stage</b>	<b>4</b>
A	<b>Présentation de l'entreprise</b>	<b>4</b>
B	<b>Analyse de l'existant</b>	<b>5</b>
C	<b>Mon rôle de stagiaire</b>	<b>6</b>
04	<b>Ma mission</b>	<b>7</b>
A	<b>Introduction</b>	<b>7</b>
B	<b>Elaboration du visuel</b>	<b>8</b>
C	<b>Composants &amp; Bootstrap</b>	<b>12</b>
D	<b>Développement du site</b>	<b>15</b>
05	<b>Bilan de mon stage</b>	<b>19</b>

# 02 Introduction

Étudiant en deuxième année de BUT MMI à l'université de Limoges, en parcours Développement Web, j'ai pris plaisir à apprendre des différents cours et projets que j'ai eu tout au long de mes deux premières années d'études. J'apprécie tout particulièrement tout ce qui touche au développement web, c'est donc dans cette optique que j'ai recherché un stage qui pourrait me proposer des missions qui se rapprocheraient de ce domaine. Cette offre au sein de La Marguerite s'est révélée être la plus belle offre dont je pouvais rêver.

Depuis le début de ce stage, j'ai été chargé de plusieurs missions. Commenant par une analyse de la stratégie de communication de l'association, je suis maintenant chargé de développer un tout nouveau site suivant une charte graphique décidée en amont avec mon directeur et tuteur de stage Nicolas Viande. J'ai également la chance d'échanger régulièrement avec Oana Livia APOSTU, développeuse. Tous ces événements m'ont permis d'apprendre énormément sur les normes du monde professionnel, de comment échanger et comprendre des idées et des souhaits, mais surtout de les réaliser.

Je vais axer le développement de mon rapport de stage sur la problématique suivante : comment développer une interface ainsi que des outils permettant l'information et la gestion à destination des patients ? Je commencerai par présenter plus en détails le cadre dans lequel s'est déroulé mon stage, c'est-à-dire l'association La Marguerite, puis nous plongerons directement dans mes travaux.



# Contexte du stage



## Présentation de l'association

### À propos

Créée en 2017 par le rassemblement de patients engagés, constatant à la fois le manque d'accompagnement des malades dans l'acceptation, la prise en charge de leurs pathologies & leurs conséquences dans leur vie quotidienne. La Marguerite est aujourd'hui une association proposant plusieurs services à des personnes atteintes de pathologies chroniques, mais également aux aidants, c'est-à-dire les personnes qui aident.

### Les missions

La Marguerite se veut d'être avant tout un lieu d'accueil et d'échange d'informations, mais qui propose également divers services :

- Organisation de groupes de paroles entre patients.
- Proposer des activités physiques adaptées, comme des marches à plusieurs.
- Mettre en avant des ateliers pratiques & ludiques sur la santé des patients et de leur entourage.
- Finalement, donner l'accès à des rendez-vous avec des professionnels de santé.

# 03 Contexte du stage

## B Analyse de l'existant

L'association possède un site internet, conçu avec Wordpress. Il est très peu intuitif et ne propose que du contenu fixe. Le simple fait de vouloir ajouter une page ou modifier une rubrique demande énormément de réflexion.

C'est dans cette optique de proposer un site internet avec des rendus dynamiques que Nicolas et moi sommes partis sur une application Symfony. Le but est de proposer un code compréhensible et moderne, mais également d'ajouter un BackOffice, qui permettra aux gérants de l'association de modifier certains contenus du site simplement, avec une interface intuitive.

Une chose qui a également influencé notre choix d'une application Symfony, et la possibilité de servir de base à une future application de gestion de patients, d'aidants, de statistiques.

Ce projet d'application de gestion reste hypothétique, cependant, le site internet pourrait subir plusieurs changements dans le futur. Une application Symfony semble alors être le meilleur des choix.

# 03 Contexte du stage

## B Mon rôle de stagiaire

### À propos

Mon stage chez La Marguerite avait pour but de développer un site internet, ainsi que plusieurs outils de gestion. Afin de mieux vous représenter mon rôle en tant que stagiaire au sein de l'association, je vais vous faire la démonstration d'une journée typique.

### Une journée typique

Dans l'association, l'ambiance est très détendue, par conséquent on me laisse arriver à l'heure que je souhaite, entre 9h et 9h30. Dès mon arrivée, je m'installe à mon bureau, aux côtés de mon tuteur Nicolas Viande et je commence directement à travailler sur le projet. À chaque étape ou fonctionnalité que je termine, Nicolas et moi faisons un point pour savoir si mon travail correspond bien à son attente ou s'il y a une chose à changer. Ma journée est uniquement composée de cette phase de développement, puis d'analyse. Il m'arrive cependant d'avoir quelques fois une petite réunion avec Oana, développeuse, afin de vérifier si mon travail correspond aux normes et si j'avance dans le bon chemin. De 12h30 à 13h30 vient la pause déjeuner. Finalement, en fonction de l'heure à laquelle je suis arrivé, je quitte mon lieu de stage entre 17h et 17h30.

# 04

# Ma mission

## A

## Introduction

### À propos

Durant ce stage, j'ai eu à réaliser plusieurs missions : premièrement, étudier la stratégie de communication de La Marguerite et proposer des recommandations. Deuxièmement, et c'est cette mission toute particulière que je vais développer : faire une refonte du site internet de La Marguerite.

### Plan

Afin de pouvoir expliquer fluidement l'élaboration du site internet, je vais diviser le reste de cette partie en 3 rubriques. En premier lieu, je montrerai la phase de création des visuels du futur site internet. Dans un second temps, je développerai sur la conception des composants du site, ainsi que sur mon apprentissage de Bootstrap. Finalement, dans une troisième rubrique, je parlerai du déroulement du développement du site internet avec une application Symfony.



## 04

## Ma mission

## B

## Elaboration du visuel

Quand on crée un site internet, il est important de commencer par penser au visuel de notre futur site, et pour cela rien de mieux que de créer des maquettes avec Figma, un logiciel de création graphique.

J'ai d'abord commencé par analyser le site existant de la marguerite, en notant tout ce que je voulais changer, supprimer ou ajouter.



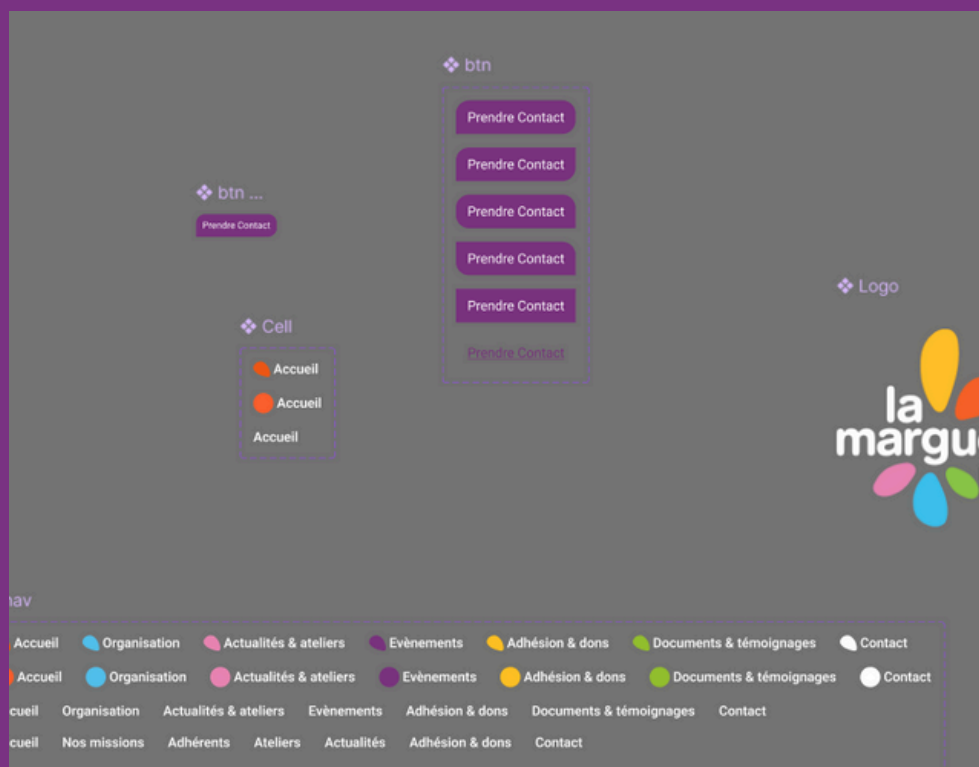
Capture d'écran figma 1

# B Elaboration du visuel

Suite à cette rapide analyse, j'ai commencé à confectionner des maquettes très simples, car le problème majeur que je relevais souvent était la disposition du contenu dans la page.

Après entretien avec Nicolas, j'ai enfin entamé la création de mes premiers composants sur Figma. L'ordre à suivre dans la création d'une maquette sur Figma est le suivant : analyse de l'existant, prototype bas niveau, création des composants, création de la maquette.

L'intérêt de suivre cette démarche est d'avancer de manière optimale, en étant sûr d'être en cohésion avec la vision du client.

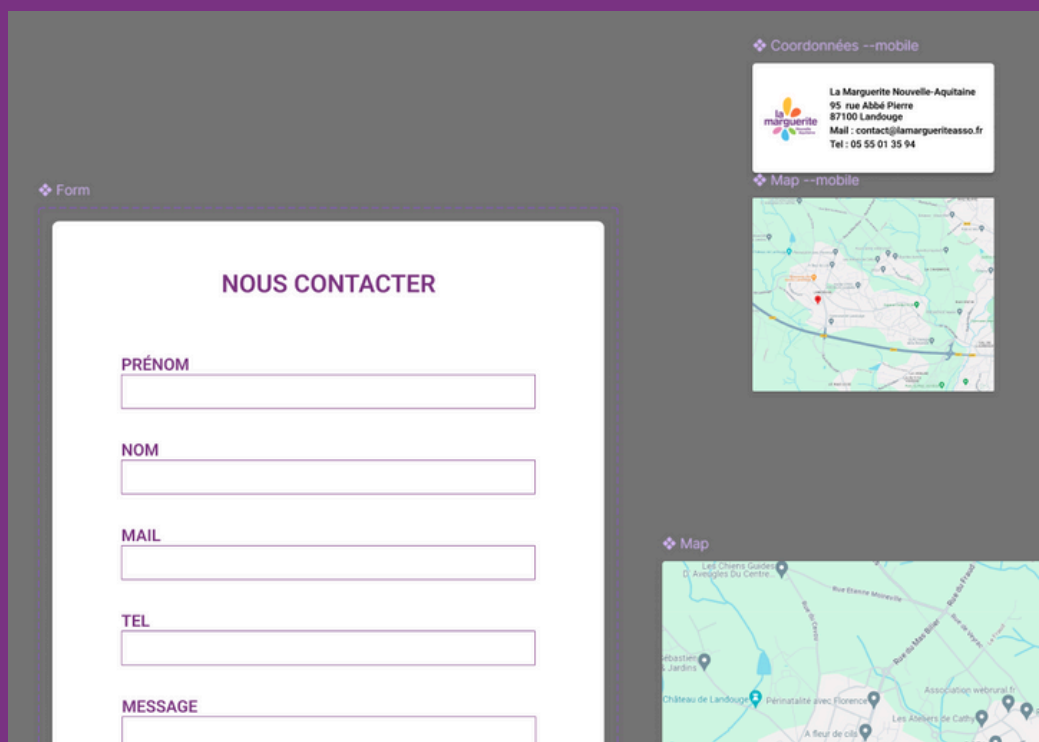


Capture d'écran figma 2



# Elaboration du visuel

Il est important de proposer plusieurs variantes de composant, ça permet de laisser au client le choix sur le style, la disposition, etc. Et donc, après entretien avec Nicolas, je suis parti sur une structure de carte. Une structure de carte, c'est englober le contenu en parties avec des effets visuels. Ça permet de "sortir" le contenu de la page et de le mettre en avant. Le but est de faciliter la lecture et la compréhension de la page par le visiteur.



*Capture d'écran figma 3*

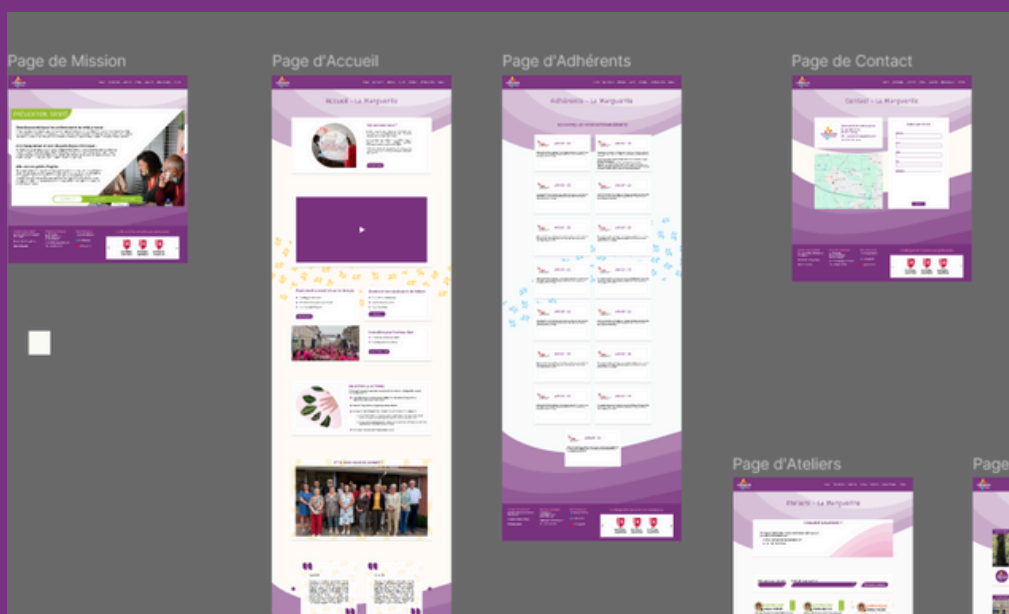
# B Elaboration du visuel

Suite à la validation de mes composants, je me suis attelé à la dernière étape : la création d'une maquette fonctionnelle.

Avoir une bonne maquette c'est rassurer le client, et ça permet de commencer la phase de développement.

C'est également à ce moment que je me suis le plus penché sur le design général des pages. J'ai décidé des motifs à utiliser dans mon fond de page et ça m'a permis de voir que certains composants n'allaient pas entre eux.

Après beaucoup d'entretiens et de modification de couleur, de paternes et de style, j'ai finalement terminé mes maquettes PC et mobiles au bout de 2 semaines et quelques jours.



*Capture d'écran figma 4*

# 04

# Ma mission

## e

## Composants & Bootstrap

Maintenant un visuel validé et complet, il était temps de commencer l'intégration en créant, dans la même logique que sur Figma, chaque composant. Petite nouveauté par rapport à ce que je faisais durant mes études, il m'a été demandé d'utiliser Bootstrap 4.

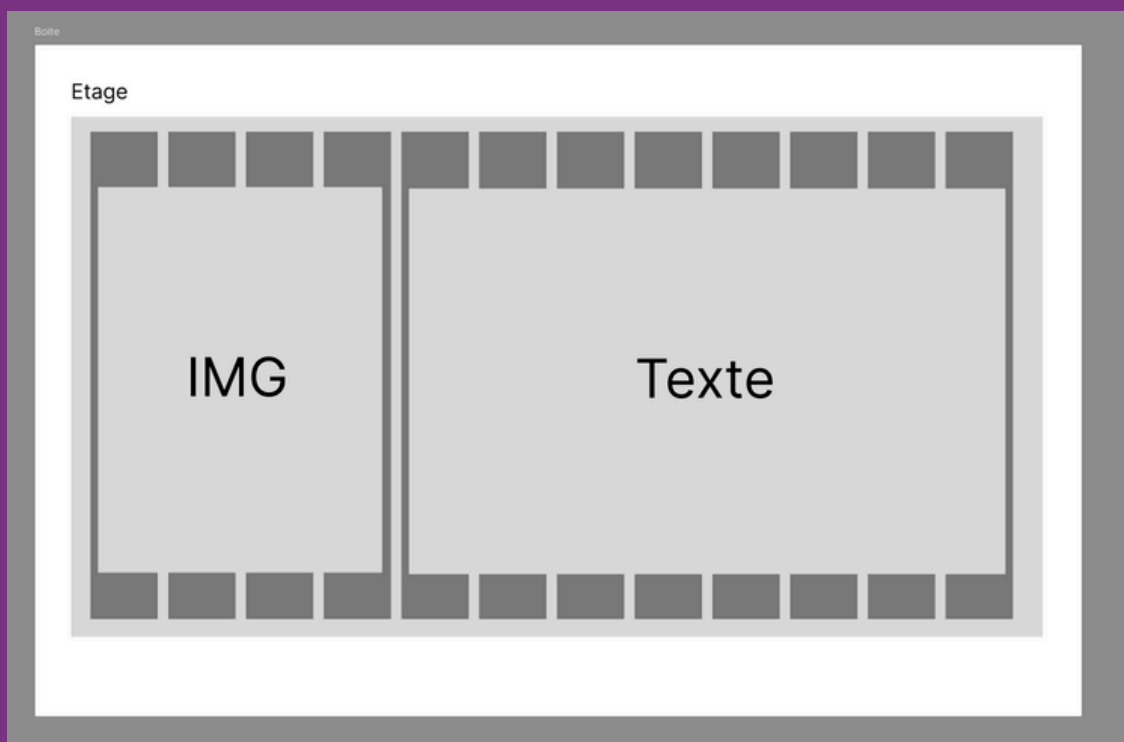
Bootstrap est un framework front-end qui facilite la création de sites web et d'applications web responsive grâce à son système de grille flexible. Bootstrap offre des thèmes prédéfinis, une personnalisation simple, et une documentation complète. Très populaire, il bénéficie d'une large communauté de développeurs.



# Composants & Bootstrap

Cette partie sur les composants et Bootstrap est assez courte. J'ai eu à apprendre à utiliser Bootstrap. La logique est assez simple à comprendre : nous créons une boîte (notre conteneur), dans cette boîte nous créons des étages, et dans chaque étage, l'espace est départagé en 12 colonnes.

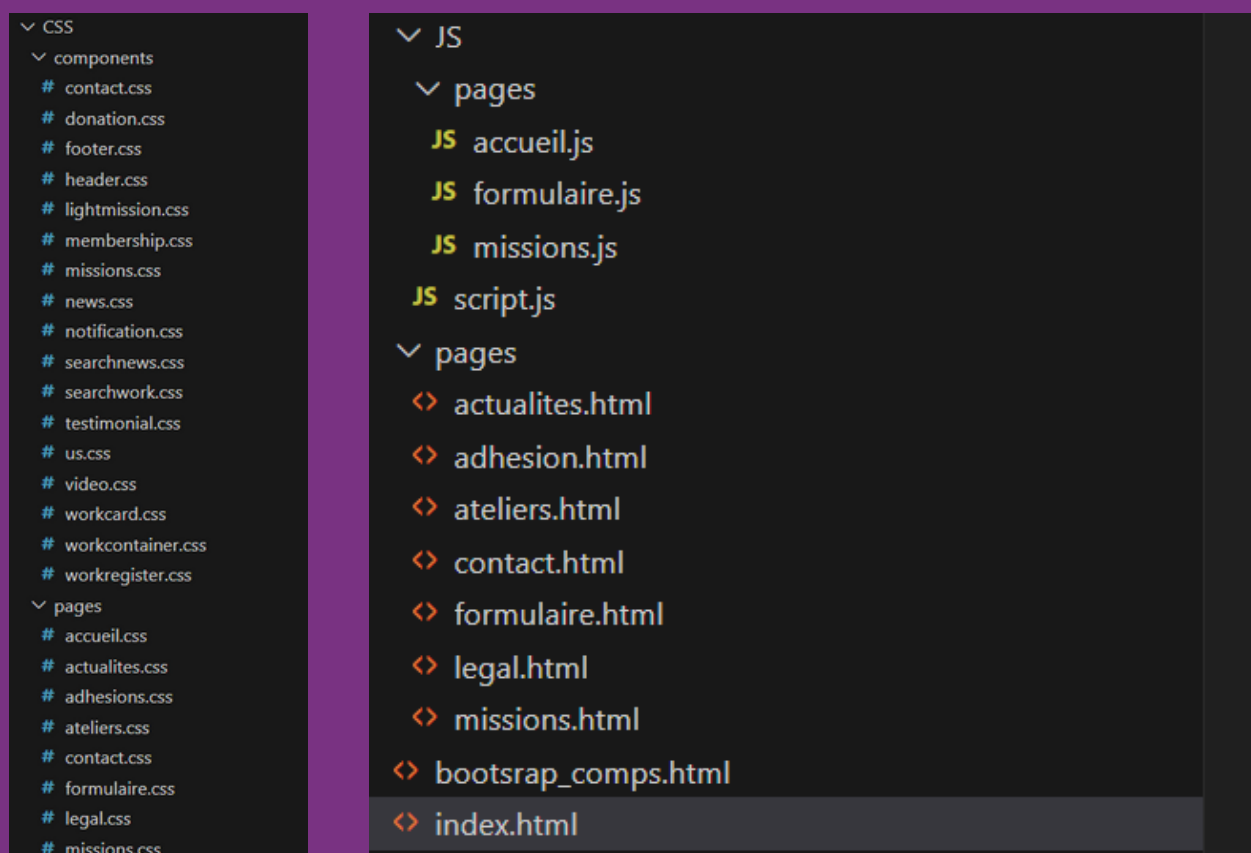
Nous pouvons décider que notre image prend 4 colonnes, et que notre texte d'illustration en prenne 8. Voici à quoi ressemblerait notre exemple.



*Schema fonctionnement de bootstrap*

# Composants & Bootstrap

Une fois tous les composants créés, j'ai tout assemblé et créé toutes les pages du site. J'ai également développé le peu de fonctionnalités visuelles, comme les carrousels d'images, le menu de navigation responsive, etc. C'est important de bien faire toutes ces choses, car l'étape d'après est très complexe.



*Captures d'écran*

Cette phase de développement des composants et des pages est allée rapidement. Le fait est qu'il n'y avait pas beaucoup d'entretien à tenir avec mon tuteur, car tout ce qui est visuel avait déjà été vu et validé grâce à la maquette Figma.

# 04

## Ma mission

### D

## Développement du site

Une fois tout ce travail finit, il était enfin temps d'attaquer le développement du site, c'est-à-dire de l'application Symfony.

Symfony est un framework PHP utilisé pour le développement d'applications web. Il offre une structure robuste et réutilisable, facilitant la création de projets complexes et modulaires. Symfony se distingue par ses composants réutilisables, sa flexibilité, ses bonnes pratiques de développement, et une documentation exhaustive.

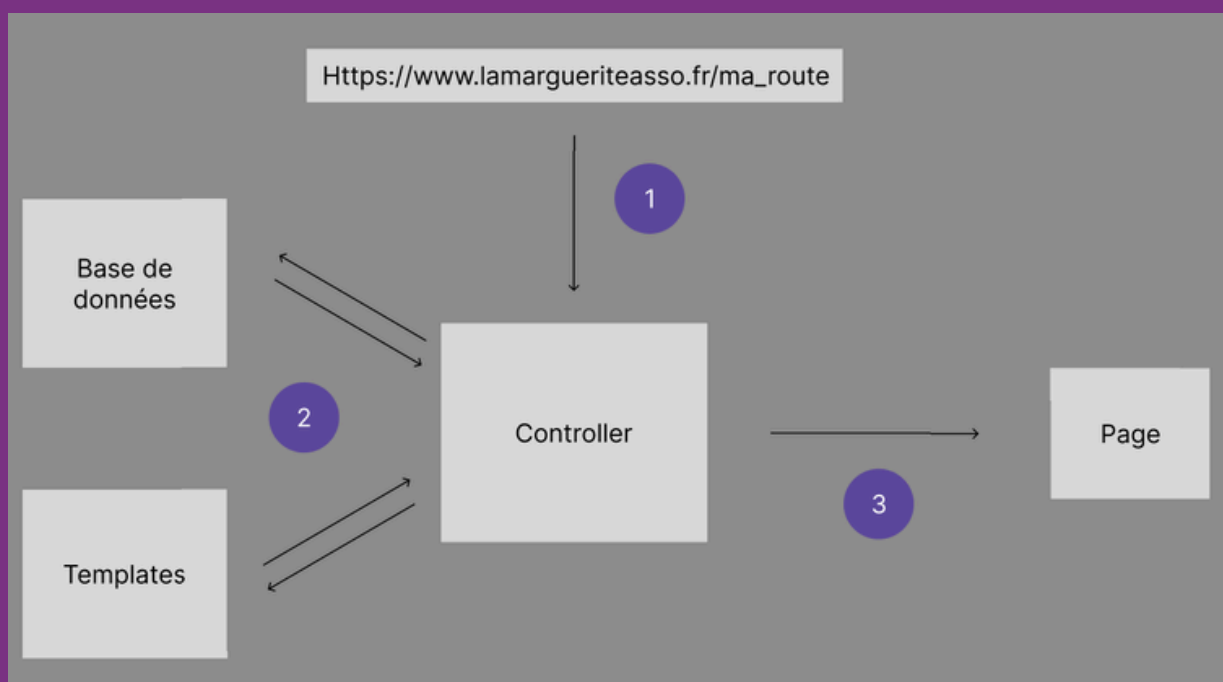


*Logo de symfony*



# *D* Développement du site

Le fonctionnement d'une application Symfony est très bien construit. Dans un dossier, nous avons des templates, il s'agit du code HTML de nos pages. Dans un autre dossier, nous avons des "Controller". Un Controller sert à afficher une template en y ajoutant du contenu, ou alors à agir sur la Base De Données. Finalement, nous avons des routes. Une route, c'est une URL, et en fonction de l'URL dans notre navigateur, notre application Symfony va faire appel à un Controller, qui va donc se charger d'afficher une template de page en y insérant des données de notre Base De Données.



*Schema fonctionnement d'une app symfony*

# Développement du site

Maintenant que j'ai expliqué le fonctionnement d'une application Symfony, je vais vous expliquer brièvement le fonctionnement d'une base de données.

Une Base De Données, c'est une ensemble de boites, qui vont pouvoir interagir entre elles. Une boite possède des attributs. Par exemple une boite Partenaires va posséder un identifiant unique pour pouvoir l'appeler, un nom qu'on va vouloir afficher sur notre site, et enfin une URL pour pouvoir rediriger le visiteur s'il clique sur notre partenaire.

Stocker des information, ça reviens à mettre un objet dans une boite. Cette objet doit avoir les caractéristique nécessaire pour pouvoir rentrer, c'est-à-dire avoir un identifiant unique, un nom et une URL.



*Schema d'une BDD*

# Développement du site

Maintenant que j'ai expliqué le fonctionnement d'une Base De Données, je vais parler d'un autre aspect majeur d'un site internet moderne, le BackOffice.

Un BackOffice, ou page administrateur, c'est une partie du site visible seulement par les personnes possédant un compte administrateur sur le site. Cette partie sert à gérer le site internet que les visiteurs consultent.

Par exemple, les partenaires de l'association La Marguerite, qui sont présents dans la partie basse d'une page, le "Footer", sont affichés "dynamiquement". C'est-à-dire que cette partie est affichée en fonction des partenaires présents dans la Base De Données. Dans cette situation, la BackOffice permet aux administrateurs d'ajouter, modifier ou supprimer des partenaires, sans avoir à modifier le code du site.

Le principe d'un BackOffice est de fournir une interface compréhensible permettant la gestion de son site internet.

## Bilan professionnel



Illustration 1

Pour résumer le tout, c'était une immersion totale dans le monde professionnel. J'ai eu à échanger avec une personne et à comprendre ses attentes, ses idées, mais surtout, j'ai eu à les réaliser en presque totale autonomie. J'ai également pu en apprendre énormément sur les normes de développement que je ne pouvais acquérir avec mes études. J'étais plongé dans une réelle situation professionnelle qui m'a forcée à prendre confiance en moi et en mes capacités afin de fournir un travail au niveau.

## Bilan personnel

Je ne pouvais pas rêver mieux que ce stage. Personnellement, ça m'a réconforté de voir que j'avais véritablement ma place dans l'association. J'ai appris à interagir avec de nouvelles personnes de métiers différents presque tous les jours. Maintenant, pour ce qui est de mes capacités en tant que développeur web, j'ai été ravi d'avoir pu mettre en pratique toutes ces choses que j'ai apprises tout au long de mes études, mais également de constater qu'avec mon niveau actuel, j'étais capable de tenir le rythme d'un travail professionnel.



Illustration 2