

RAPPORT DE STAGE

Entreprise : Noviris Réunion

Adresse : 41 rue de la Pépinière, 97438 - Sainte Marie, Réunion



Période : 15 Juin au 19 Novembre

Jean-Michel GRONDIN

Etudiant en deuxième année à

EPITECH Réunion

Adresse : 234 Chemin Pente Sassy, 97440 – Saint André, Réunion



SOMMAIRE :

I : Contexte

- L'entreprise
- Son activité
- Son organisation
- Ma mission

II : Accomplissements

- Ce que j'ai rendu
- Technologies utilisées
- Difficultés rencontrées

Conclusion

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de mon stage et qui m'ont aidé lors de la rédaction de ce rapport.

Je tiens à remercier vivement mon maitre de stage, **Mr Sébastien BRIET, Directeur Régional de Noviris Réunion**, pour son accueil, le temps passé ensemble et le partage de son expertise au quotidien. Grâce aussi à sa confiance j'ai pu m'accomplir totalement durant ce stage. Il fut d'une aide précieuse dans les moments les plus délicats.

Je remercie également énormément toute l'équipe de Noviris Réunion Dany, Floriane, Delphine, Jérémy et Inès pour leur accueil chaleureux, leur esprit d'équipe. Et en particulier **Inès**, qui m'a beaucoup aidé à comprendre les problématiques du marketing digital.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont pris de leur temps pour me conseiller et me relire lors de la rédaction de ce rapport de stage : Delphine et Inès.

I - Contexte



**Without context, a piece of
information is just a dot. It
floats in your brain with a lot
of other dots and doesn't mean
a damn thing. Knowledge is
information-in-context ...
connecting the dots.**

- Michael Ventura

L'entreprise qui m'a accueillie en stage pendant une période de 4 mois est Noviris Réunion.

Noviris Réunion est une entreprise de marketing digital basée dans le Nord de l'île, à Sainte-Marie, plus précisément dans la zone de La Mare.

En tant qu'agence de marketing digital Noviris commercialise plusieurs services et plus particulièrement des services digitaux. Ainsi Noviris propose :

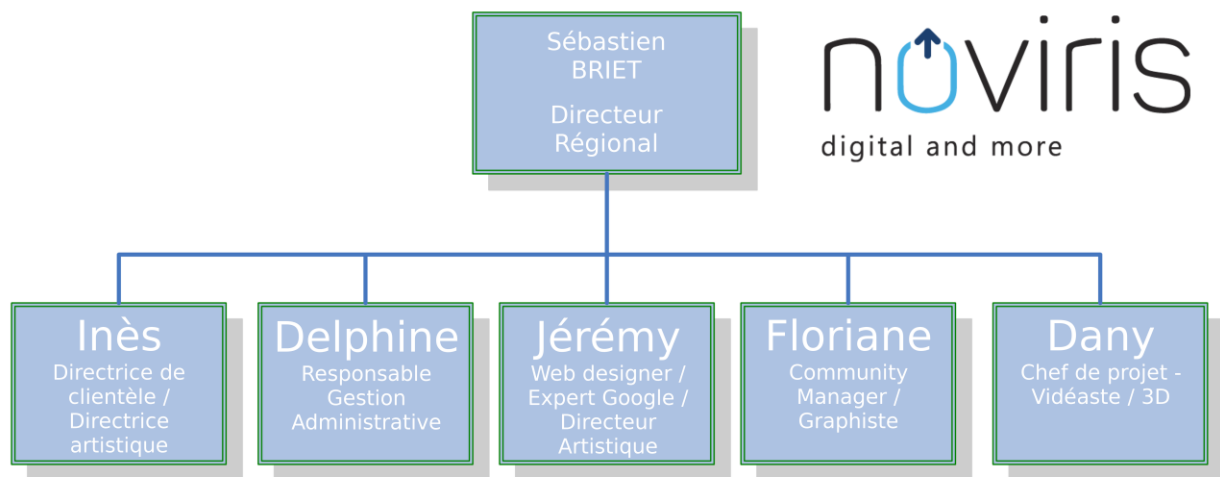
- Des outils digitaux : site web vitrine, site web intelligent, application mobile vitrine, application mobile intelligente, ...
- Une dématérialisation des points de contact clients : emailing, sms, ...
- De la publicité digitale via les réseaux sociaux et Google ;
- Du Community Management sur Facebook ou Instagram ;
- La création de contenu 2D et 3D : vidéo de présentation de groupe et d'entreprise, des animations, de la modélisation 3D pour la réalité virtuelle, ...
- Des jeux online, des jeux offline sur tablette ou Facebook ;
- Des outils traditionnels : magazines, catalogues, prospectus, marquage de véhicules, cartes de visite, packaging ;
- De la publicité traditionnelle : radio, 4x3

Noviris accorde une grande importance à tous ses rendus. C'est un point qui, selon la veille que j'ai effectué de la concurrence, les différencie. L'agence se veut proche de chacun de ses clients. Il y a une réelle relation humaine derrière chaque échange, chaque contrat et chaque prestation.

Pour pousser ce concept Noviris se déplace chez ses clients à raison d'une fois par mois afin de favoriser les échanges entre les équipes.

Cela permet également une meilleure compréhension des besoins clients et des conseils personnalisés et adaptés en fonction de l'instant T.

Noviris est une équipe de six personnes aux compétences multiples : graphisme, web design, direction artistique, vidéaste, Community Management, exécutif, audit, 3D, animation ... Il s'agit en réalité d'une équipe de couteaux suisse.



J'ai pu observer deux grandes parties à l'organisation chez Noviris : la gestion du planning et la répartition des tâches selon les caractéristiques de ces dernières.

Premièrement la gestion du planning. Ils font une réunion de suivi par semaine pour faire un point sur chaque projet Clients. Celle-ci permet l'échange d'opinions concernant les décisions et l'avancée des projets. Dans le cas d'un client avec beaucoup de projets, un tour de table rapide est effectué et les détails seront abordés lors d'une réunion dédiée avec les intervenants concernés. Cela permet de ne pas "monopoliser" les autres.

Concernant l'organisation des tâches, les projets sont regroupés pour une personne par client. Cette personne a pour mission de mener ces projets à leur terme et peut, si cela rend le tout plus efficace, répartir les tâches à d'autres collaborateurs.

Ma place dans l'entreprise lors de mon stage a été un rôle de développeur pour des projets d'application web et mobile. Je faisais aussi office de la vision développeur pour des études techniques sur certains projets.

J'ai travaillé principalement sur des projets web et mobile. Je faisais partie d'une équipe de développeurs qui travaillait sur différents projets mobiles. Certains de ces projets comprenaient des parties web. L'essentiel de mes missions ont été réalisées dans le cadre d'un partenariat entre Noviris et 10positif. J'ai donc bénéficié d'une vision agence et d'une vision full développeur.

II - Accomplissements



Durant ce stage j'ai rendu plusieurs modules pour application web principalement, mais aussi mobile.

J'ai commencé par des modules React pour le frontend, principalement des composants dynamiques sous forme de fonctions facilement compréhensibles et aisément utilisables. Cela pour permettre d'éviter certains copier-coller, notamment pour les éléments HTML de type boutons et entrée utilisateur. Par la suite, je suis passé à des composants backend divers et variés plus ou moins basiques.

J'ai eu l'occasion de rendre des études techniques concernant certaines problématiques d'entreprise. Parmi elles la sécurisation des données via serveurs NAS ou via services CLOUDS. J'ai aussi délivré une étude concernant l'intégration d'une fonctionnalité comme par exemple des graphiques radar dans des services pour webdesigners tel que Webflow.

Durant les dernières semaines de mon stage j'ai créé les bases et le début web front end, back end et mobile pour une application mobile louable à des particuliers.

J'ai, à travers tous ces projets, travaillé avec plusieurs outils et technologies pour le développement.

J'ai eu l'occasion d'essayer deux programmes de type environnement de développement pour les applications mobiles : Xcode pour les applications sous appareils Apple et Android Studio pour le développement d'application sous Android. Ce sont deux applications qui se ressemblent beaucoup. Elles sont toutes deux faites pour simplifier et accélérer la création d'application mobile.

Xcode propose une structure par default avec un aperçu graphique de l'application déjà intégré et fonctionnel qui permet aussi de créer des éléments. Tel qu'un bouton. Juste en glissant l'objet dans l'aperçu grâce à une barre d'outils. Cette barre d'outils permet de faire aussi plein d'interactions entre les éléments sans devoir les écrire dans le code. Xcode permet de compiler votre application et de pouvoir la tester grâce à l'émulateur intégré qui permet d'essayer la création sur différents types d'appareils allant sur iPhone, iPad voir même sur Apple Watch. Il est aussi possible de tester l'application sur un iPhone que vous avez en votre possession sans devoir l'y télécharger.

En clair ce sont des outils qui visent l'optimisation du temps et la simplicité dans le développement d'applications mobiles, pour débutants et experts. De plus ces deux programmes sont gratuits.

Travailler avec différents services en ligne m'a souvent aidé pour débiter mes tâches et parfois plus.

De ce fait, j'ai travaillé en premier lieu avec Codepen. C'est un outil pour développer des appli web front end sans devoir passer par l'étape d'installation des modules et de l'environnement de travail. Cet outil relie directement une page HTML à une page CSS et une page javascript. Il est très pratique pour démarrer rapidement une application web front end, surtout quand on se lance dans une nouvelle technologie. En plus de cela ce site permet de partager les applications conçues via Codepen et réutiliser

les applications déjà existantes. Sur Codepen on peut avoir accès gratuitement au nécessaire pour créer une application. La partie payante consiste à accéder à des options “plus” telles que mettre les créations en privées, avoir plus de fichiers sources par projets ou le mode collaboration sur un projet, etc.

J’ai par la suite travaillé avec Heroku pour héberger gratuitement le temps du développement mon application web. Heroku met à disposition la possibilité d’avoir une version en ligne d’une application web. Généralement ce site est utilisé pour faire tester l’application dans le but d’obtenir des avis, sur le parcours client, le design, etc.

Pour utiliser Heroku il me fallait un repository, j’ai donc travaillé avec un compte Github. Ce site permet de créer des repositories et d’interagir avec eux via différentes technologies dont l’application GIT (qui est celle que j’ai utilisé). GIT est un outil qui permet la gestion de projets, de différentes manières via plusieurs concepts dont le “push” (qui signifie envoyer les modifications), le “pull” (qui signifie récupérer les modifications que je n’ai pas depuis le repository) et pour finir un système de branches. GIT permet par ces concepts différentes façons de développer dont par exemple l’intégration continue. Pour pouvoir accéder à mon repository Github avec GIT, il fallait utiliser l’application SSH pour sécuriser la connexion au repository. SSH permet de générer une clé SSH nécessaire pour s’authentifier et accéder au repository. SSH, GIT et Github sont gratuits.

Par la même occasion j’ai travaillé avec le service MongoDB ATLAS. MongoDB ATLAS permet d’avoir une data base en ligne. Très pratique quand on travaille à plusieurs sur un projet. Cela permet de tous avoir la même data base. MongoDB ATLAS met à disposition une petite data base gratuitement et les plus grosses sont payantes.

En termes de technologies web, j’ai travaillé sur le Framework ExpressJS pour le backend. ExpressJS est un Framework backend qui permet la gestion des routes web. On peut y ajouter des modules comme le module JWT (JSON Web Token) dont je me suis servi pour la partie authentification. Ce Framework vient avec un système de Template pour pouvoir renvoyer de l’HTML. Mais dans mes projets j’ai principalement renvoyé du JSON. Pour interagir avec la base de données, je suis passé par le module Mongoose qui simplifie les procédures.

Ce Framework fonctionne avec NodeJS qui permet l’installation et l’utilisation des modules cités précédemment.

Ensuite j’ai aussi utilisé la technologie React pour faire des applications web frontend. Le principe était que mes applications React serait ce avec quoi l’utilisateur interagirai. Ces dernières feraient des requêtes au serveur qui renvoie les informations aux applications React sous forme de JSON c’est à dire de la donnée directement interprétable par javascript. Le ... fort de React (dans ce cas précis) est qu’il est automatiquement chargé. Auquel cas l’application est trop grosse, il suffit juste de la charger par partie.

A contrario d’autres applications renvoient de l’HTML et demandent à charger chaque page une à une.

A travers ce stage, je me suis heurté à quelques difficultés.

La première difficulté majeure a été de travailler en autonomie complète : l’apprentissage par moi-même de tout ce que j’ai utilisé et fait à travers les projets que j’ai eus.

La seconde typique à un milieu d'entreprise, fût l'intégration, trouver mes marques, "entrer dans la chaîne" de tâches à effectuer.

Néanmoins l'équipe de Noviris m'a beaucoup aidé à m'adapter avec de l'humour et de la sympathie.

Conclusion



Pour conclure je dirais d'abord que mon stage m'a appris que, dans une agence de marketing digital la patience, la rigueur et la clarté sont nécessaires. Que ce soit à travers la communication avec le client pour comprendre ce qu'il veut ou pour aborder des sujets épineux (une tâche peu agréable car la courtoisie n'est pas toujours présente chez les clients). Ces trois premières qualités sont réellement obligatoires dans ce domaine comme dans la vie en générale finalement.

Mon stage m'a appris plusieurs choses et donner du sens à d'autres que l'on répète sans réaliser.

Premièrement, cela m'a rappelé que seul on avance plus vite mais pas forcément loin, exemple, pour un projet, on ne dispose pas forcément de toutes les compétences centrales nécessaires (et les apprendre soi-même ne permet pas toujours de le rendre dans un temps convenable).

Même idée au niveau de la qualité de ce qui est rendu.

Deuxièmement l'échec n'est pas une finalité.

C'est une expérience d'on on peut en tirer des leçons et des astuces très précieuses pour pouvoir rebondir.

Et pour finir, quand on lance un projet, on porte une idée et on s'investit il ne faut rien lâcher face aux difficultés rencontrées. Par exemple monter un projet ou une entreprise c'est chronophage, cela demande aussi beaucoup de courage car on sait que l'on va rencontrer des difficultés (techniques, social, des remises en causes autant de soi que du projet) et c'est normal. Le plus important, c'est juste ne pas lâcher nos rêves ni nos objectifs, et rester concentré sur ce qui est vraiment important pour nous. C'est pour cela que parfois il faut savoir se dire que pour pouvoir commencer d'une bonne façon il faut parfois commencer avec quelque chose pas forcément très grand ni fini mais que l'on va faire évoluer.

Mon stage a aussi consolidé ce que l'on m'a répété toute ma première année à EPITECH.

Premièrement, il est important, voire nécessaire pour un développeur d'avoir appris à apprendre, la rigueur est une compétence très appréciée et aussi très pratique dans le monde du travail (surtout pour un développeur). La rigueur de par la sécurisation de nos projets et de ce que l'on affirme. Ainsi cela évite les pertes de temps, la perte de crédibilité et la perte de la confiance que l'on nous donne.

Deuxièmement, Patrice Yé-Chong-Tchi-Kan de 10positif m'a rappelé les principes "KISS, and DRY".

"KISS" pour "Keep It Simple, Stupid" cela veut dire de coder simplement, de ne pas faire compliqué. Quand on code cela doit rester simple et facilement compréhensible.

"DRY" pour "Don't Repeat Yourself" qui est le principe de ne pas se répéter quand on code. Il est nécessaire de coder en dynamique pour limiter la perte de temps à la modification.