



20
22

RAPPORT DE STAGE

PAR LÉA POLLET

Promo 2026 {EPITECH}

TABLE DES MATIÈRES

- 01** Le contexte
- 02** Le but du stage
- 03** Les travaux effectués
- 04** Conclusion



REMERCIEMENT



00

REMERCIEMENT

Avant de commencer la rédaction de ce rapport, 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.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements à tout les membres de la pédagogie d'Epitech Lille qui m'en énormément appris sur le monde de travail de par cette première année mais également par un savoir vivre sans faille. Leurs écoute et leurs conseils m'ont permis de cibler mes candidatures, et de trouver ce stage qui était en totale adéquation avec mes attentes.

Je tiens à remercier vivement mon maître de stage, Mr Maxime Croquet, responsable du service développement au sein de l'entreprise Adfinitas, 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 dans mes missions. Il fut d'une aide précieuse dans les moments les plus délicats.

Je remercie également toute l'équipe d'Adfinitas pour leur accueil, leur esprit d'équipe et en particulier Mr Arnaud Masselin, qui m'a beaucoup aidé dans les étapes cruciales de certains projets.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont conseillé et relu lors de la rédaction de ce rapport de stage : ma famille, mon amie Sarah P.



INTRODUCTION



00

INTRODUCTION

De nos jours l'informatique est omniprésente dans notre quotidien et continue d'évoluer à chaque seconde qui s'écoule. De plus en plus de monde ressent le besoin d'avoir un accès internet et de "surfer" sur le web. Seulement, si beaucoup d'individus comprennent comment se servir des sites internet et des outils informatiques en général, moins nombreux sont ceux qui savent comment sont réalisés ces "logiciels du web". C'est pour cette raison que j'ai orienté mes études dans un cursus universitaire en informatique qui m'a mené droit vers ce stage en entreprise.

J'ai fait le choix de m'orienter chez Epitech à Lille en partie pour la proximité avec le monde de l'entreprise, avec un certain nombre de stages à effectuer.

Effectuer une mission en entreprise représente toujours l'occasion d'enrichir ses connaissances, ce au travers de travaux permettant de les compléter ou d'en acquérir de nouvelles. De mon point de vue, il me paraissait nécessaire, sinon indispensable, d'être confronté à des situations et des technologies nouvelles présentant un grand intérêt dans le secteur de l'informatique. Cela permet d'acquérir une véritable expérience professionnelle, qui ne pourra qu'être bénéfique pour nous aider à nous lancer par la suite sur le marché du travail.

Étudiante en 2 ème année et visant l'obtention de mon diplôme Grandes Ecoles, j'ai effectué mon stage au sein d'Adfinitas durant six mois. J'ai choisi cet institut et cette équipe, car ils sont impliqués auprès des acteurs de la générosité. L'enjeu de ce stage était donc de découvrir un nouvel univers professionnel, le développement Front-End; afin d'élargir mes compétences en informatique. Le développement m'ayant toujours fasciné, j'ai souhaité aborder de manière plus approfondie mes connaissances dans ce domaine.

Ce rapport de stage a pour but de présenter le travail réalisé tout au long de mes six mois de stage. Le sujet de mon stage concerne la problématique de l'impact que peut avoir le développement Web pour les acteurs de la générosité. J'espère que vous pourrez, à travers mon rapport, ressentir toute la passion que j'ai eue à décrire ce stage.

01 Le contexte



01

LE CONTEXTE

1. L'entreprise

1.1 Présentation



Du 04/07/2022 au 30/12/2022 j'ai effectué un stage au sein de l'entreprise Adfinitas en vue de ma deuxième année au sein d'Epitech à Lille. Cette agence est dirigée par Mr.Gervais.

Adfinitas est une agence de marketing relationnel indépendante impliqué auprès des acteurs de la générosité tel que Sidaction, Médecin du Monde et la SPA depuis plus de 20 ans. Elle aide donc ces acteurs à trouver le moyen d'accroître l'engagement de leur public afin de multiplier leur impact.

1.2 Lieu

Le siège de l'entreprise Adfinitas se situe au : 40, Rue de l'Abbé Lemire 59110 La Madeleine. Ces locaux servent également de logement à plusieurs entreprises de type 'start-up'.

1.3 Chiffres et Forme Juridique

Sur l'année 2019, Adfinitas réalise un chiffre d'affaires de 8 519 400 euros et possède actuellement un capital de 53 400 euros. Elle est déclarée comme "Société par actions simplifiée". Elle comporte entre 30 et 80 employés (La Madelaine)

01

LE CONTEXTE

1. L'entreprise

1.4 Enjeux



Les enjeux d'Adfinitas sont **multiples** :

- Amplifier l'expérience de marque en alliant créativité, média et marketing
- Collecter efficacement sur les réseaux sociaux
- Expérimenter l'immersion pour décupler l'acquisition
- Construire une stratégie de collecte performante en contexte de crise sanitaire lors de l'apparition de La Covid-19

Comment Adfinitas réussit-elle à répondre à ses enjeux ?

Collecter, sensibiliser le grand public, préparer l'installation d'une nouvelle identité permet effectivement d'Amplifier l'expérience de marque. De plus qu'avec une prospection efficace, la générosité ne cesse d'accroître comme le montre la campagne de la SPA. Grâce à la prospection effectuée par Adfinitas, les dons effectués sur la période ont doublé !

Une autre campagne dirigée par Adfinitas pour l'association "**Vaincre la mucoviscidose**" permet de faire réfléchir. #ACouperLeSouffle est une expérience unique : souffler sur son écran et, grâce au micro, activer un dispositif attributif qui permet de comparer son souffle à celui d'un malade de la mucoviscidose

01

LE CONTEXTE

2. Ma place en tant que stagiaire

2.1 Mon poste

Lors de mon stage, j'ai été affecté au pôle développement en tant que développeuse Front-end. La mission d'un développeur Front-end consiste à participer à la création de l'interface utilisateur d'un site ou d'une application web. Il intervient sur tous les éléments apparaissant à l'écran et géré par le navigateur web de l'utilisateur. Il y a donc une partie design/ergonomie et une partie développement dans sa mission.

J'étais en charge de produire trois catégories de projets :

- Landing Page : C'est une page isolée d'un site Internet, destinée à être celle sur laquelle arrive un utilisateur, après avoir cliqué sur un lien externe. L'objectif est de faire réaliser un achat ou de recueillir les coordonnées de l'internaute. Par ce biais, celui-ci peut donc devenir client ou prospect.
- Pré-home ou Encart publicitaire : L'encart publicitaire désigne un imprimé publicitaire. Il se traduit de manière peu intrusif, sous forme de rectangle généralement placée en haut ou en bas du contenu. La pré-home quant à elle, s'affiche avant de laisser l'internaute consulter le contenu sollicité.
- Mail

2.2 Mes encadrants



- J'ai été encadré principalement par mon tuteur Max Croquet au sein du pôle développement. Il m'a beaucoup aidé dans l'apprentissage de toutes les notions demandées et très présent au moindre problème rencontré.
- J'ai été également beaucoup au contact d'Arnaud Masselin, Directeur digital associé dans l'attribution des tâches et des rappels des délais de rendu de projet.
- Durant la mise en développement des maquettes, j'ai eu la chance d'être encadré par énormément de chefs de projet : environ 1 à 2 chefs de projet par association. Ils m'ont aidé durant toute la production et me retourne d'éventuels problèmes et ajouts à faire.

02 LE BUT DU STAGE



02

LE BUT DU STAGE

1. Collaboration & outils



Suite aux épisodes de confinements liés à l'épidémie de Covid, Adfinitas fait partie des entreprises à proposer un environnement de télétravail voir de full remote pour ses équipes. L'entreprise passe par l'application "Slack" pour pouvoir échanger et regrouper toutes les informations nécessaires ! Cette communication est essentielle au bon fonctionnement d'un projet et de l'entreprise elle-même.

2. Processus d'un Projet type

Le projet commence avec une attribution à un projet. Ce projet est relié à une association (certains exemples sont exposés à droite). Comme cité précédemment, trois projets sont possibles, avec une date de délai. Adfinitas utilise Trello pour :

- L'attribution du projet
- Le délai de rendu
- La maquette du projet délivré au développeur.

Après un premier jet de la production de la maquette, le chef de projet référent nous retourne les éventuels problèmes ou changements jusqu'à ce qu'il estime que le projet puisse être livré. Le rendu final se fait via GitHub.



02

LE BUT DU STAGE

3. Le but général

D'après mon ressenti, il y a 4 parties cruciales dans le déroulement d'un projet :

- L'attribution du projet. C'est à ce moment qu'il va falloir prendre toutes les informations nécessaires afin de s'organiser avec tous les autres projets déjà en route. Il s'agit donc du temps donné, la complexité dans le développement et les contraintes apportées pour la réalisation de cette tâche.
- Le développement du projet. C'est la partie la plus importante pour le développeur. Personnellement, cela apporte de l'expérience dans les technologies utilisées, de la fierté par l'accomplissement de nouvel compétence !
- La communication avec le chef de projet. C'est eux qui nous suivent tout le long et c'est grâce à eux que le projet se termine correctement et dans les délais. Cette communication est essentielle pour éviter tout malentendu au sujet du projet et entretenir une bonne entente au sein de l'entreprise.
- Le rendu. Cette étape signe la finalité du projet avec l'association concerné. Elle peut cependant convenir de plusieurs changements ce qui allonge la durée du projet.

Le but des projets est donc d'apprendre le développement frontend dans le cadre de la réalisation de campagne de marketing digital. Il le faut le faire tout en adoptant une démarche d'optimisation concernant la taille des images, l'utilisation des technologies et les outils de mise en production.



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

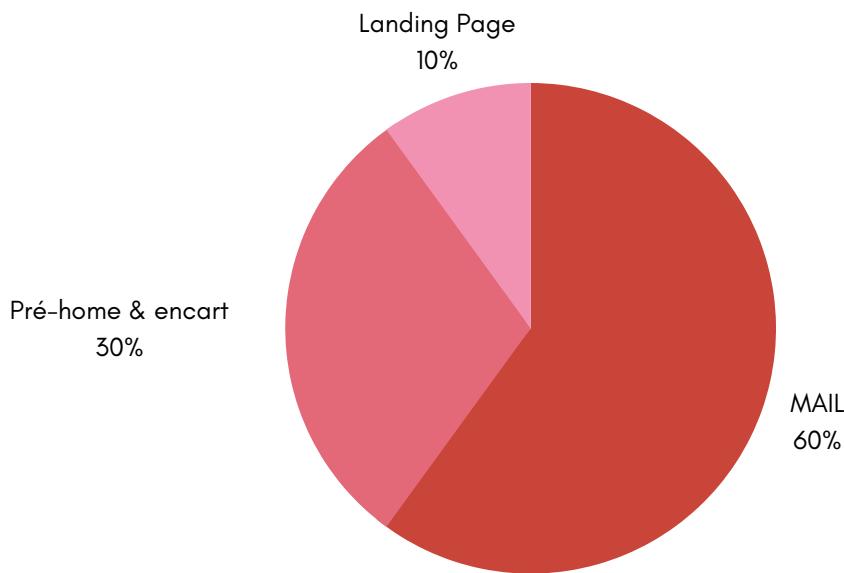


03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

1. Récurrence des tâches

Pendant la période de mon stage, j'ai eu la chance de passer de la phase d'apprentissage à la phase de production très tôt (environ 1 mois d'apprentissage). J'ai donc pu effectuer énormément de projet et contribuer à aider mes collègues quand le temps me le permettait. Sur cette période, j'ai fait énormément de Mail. La plus grande contrainte lorsque nous faisons mail est que nous devons obligatoirement le développer pour qu'il soit compatible avec toute les boîtes mail, tant en mode sombre qu'en mode clair. Pour ce faire, nous avons utilisé le langage MJML qui offre de nombreuses possibilités.



Les pré-home et encart sont quant à eux beaucoup plus rares. Nous avons généralement un temps de développement beaucoup plus long selon les contraintes. Pour les développer, nous utilisons deux Framework : Svelte et Tailwind CSS.

Mais qu'est-ce qu'un **Framework** ? Un Framework est une boîte à outils pour un développeur web. Il contient des composants autonomes qui permettent de faciliter le développement d'un site web ou d'une application. Vous l'avez compris, ils nous permettent de ne pas repartir de zéro à chaque nouveau projet et nous apporte une facilité dans le développement.

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



Les Landing Page ont été les projets les moins récurrents. L'objectif est de faire réaliser un achat ou de recueillir les coordonnées de l'internaute. Cette page est donc la "vitrine" que souhaite faire ressortir le client pour sa propre image ou l'image de sa potentielle campagne. Il faut donc que celle-ci soit parfaite ! C'est donc le projet qui prend le plus de temps en termes de technique (animation, mis en forme...) mais également en termes de changements. Les langages et/ou Frameworks utilisés sont assez différents selon la demande.

En effet, pour les Landing Page nous avons 2 type de demande :

- Une refonte d'une ancienne Landing Page
- Une production total de la Landing Page

La refonte est pour la plupart du temps des changements de lien dit "**trackés**". Afin de pouvoir suivre et optimiser une campagne de marketing digital, il est important de s'assurer de pouvoir mesurer l'efficacité des différentes campagnes. Pour cela, il est nécessaire de mettre en place un système de tracking efficace. L'utilisation de liens trackés permet de retracer la provenance des visiteurs et d'identifier les actions qui ont apporté ce trafic sur votre site. Cette refonte passe aussi par le changement d'image. L'une des priorité pour un développeur Front-end, et même plus généralement, c'est que son code et ressource soit optimisé. Nous apportons donc une grande priorité à l'optimisation des images. Adfinitas utilise l'outil disponible en ligne **Squoosh** qui permet de réduire considérablement la taille des images, jusqu'à 90 % dans la majorité des cas !

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

2. Mise en œuvre & outils

2.1 Attribution

Tout projet commence par une attribution. Comme expliqué précédemment, l'attribution se fait via "Trello".

Lorsqu'un projet nous est attribué, nous sommes ajoutés sur une "carte" qui comporte toutes les informations nécessaires au bon développement du projet (Délai, temps de développement estimé, maquette). La maquette est le fichier qui regroupe toute la partie visuelle du projet (couleur, image, taille des éléments, etc). La maquette délivrée est un fichier dit "**XD**". Les fichiers XD sont construit grâce à l'outil **Adobe XD**.

Adobe XD est un outil de prototypage d'interface et de conception de sites web et / ou d'applications mobile, destiné aux designers UX/UI, équipes de création graphique, développeurs web, intégrateurs web, clients, etc. Il contribue à optimiser la communication entre les designers et les autres parties prenantes du projet.

La première chose à faire lors de l'obtention de la maquette est d'extraire tout le contenu nécessaire :

- Police d'écriture (Souvent via [Google Font](#))
- Images

Suite à l'extraction de ces éléments, il faut les stocker. Adfinitas utilise **Amazon S3**, c'est un site d'hébergement de fichiers proposé par Amazon Web Services.



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

2. Mise en œuvre & outils

2.2 Les Mails

Comme dit précédemment, le projet qui revient le plus souvent est le développement de mail (environ 70 % de tous les projets). Nous allons donc rentrer plus en détail dans ce thème pour comprendre comment celui-ci fonctionne ! Adfinitas a fait le choix d'utiliser le langage MJML pour son développement de mail. Tout d'abord, d'où vient ce langage ? Et bien, il a été créé par Mailjet pour réduire la difficulté de développement. En effet, sa syntaxe sémantique rend le langage simple d'apprentissage et d'utilisation.



En effet Mailjet et donc Mjml sont connues pour répondre à la problématique de beaucoup de développeurs lors du développement d'un mail : *Comment faire pour que mon mail soit responsive ?*

Ici, responsive veut signifier que notre mail s'affiche parfaitement sur tous les supports, que ce soit sur ordinateur, tablette ou smartphone et évidemment en dark mode (mode sombre) ou non. Effectivement, prenons en compte que d'après l'étude mené par litmus en 2018, plus de 43 % des mails reçus sont lus sur smartphone ! D'après cette même étude, les utilisateurs en plus d'être plus impliqués dans le contenu, vont plus facilement acheter depuis leur smartphone. Si nous traduisons ces données, cela signifie que 43 % de nos client ou futur client auront une mauvaise image de l'entreprise si le mail s'affiche d'une mauvaise façon ou seront même réticent quand à la qualité des service proposés.

En plus de devoir être responsive, une autre problématique se pose : *Comment mon mail peut s'adapter sur tout type de messagerie ?*

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



Pour pouvoir s'adapter sur tout type de messagerie, il faut tout d'abord savoir, quelles sont les messageries les plus utilisées :

- Apple : 58,0%
- Gmail : 28,1%
- Outlook : 4,2%
- Yahoo Mail : 3,1%
- Google Android : 1,9%
- Outlook.com : 1,0%

Maintenant que nous avons un listage des messageries les plus utilisées, comment faire en sorte de savoir si notre code passe pour toute les messageries ? Adfinitas à fait le choix d'utiliser un outil regroupant la plupart de ces messageries : [Email On Acid](#).

Email On Acid lancée en 2009, est devenue la solution de référence pour plus de 5 000 développeurs. En effet, Email On Acid permet d'apercevoir le retour de notre code sur les différentes plateformes (Mobile, Desktop et Web) et comporte toutes les messageries listées précédemment ! Personnellement, beaucoup de problèmes ont été posés sur Outlook. Effectivement, prenons cet exemple : un client souhaite décaler une image de 30px à droite par rapport à un texte.

Techniquement, cela n'est pas compliqué en MJML, mais Outlook à par défaut un padding qui peut dans certains cas décaler tout nos élément et donc ne pas respecter la maquette délivré par le client. Le padding représente les marges (ou écarts) intérieures d'un élément. Dans ce cas, il faut solutionner avec notre chef de projet et être sûr que les changements soient validé avec le client.



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



Nous avons réussi à surpasser tout les problèmes ! *Comment délivrons nous le mail ?* Pour le délivrer, nous utilisons l'application offerte par MJML pour pouvoir premièrement faire l'envoie de notre code sur Email On Acid. Deuxièmement, quand notre chef de projet valide notre code, il ne va pas nous demander notre fichier développé en MJML. Il va nous demander un fichier **HTML (HyperText Markup Language)** ! Définissons l'HTML (source : Wikipédia) :

"Le HTML ou, dans sa dernière version, HTML5, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

Ce langage permet d'écrire de l'hypertexte, de structurer sémantiquement une page web, de mettre en forme du contenu, de créer des formulaires de saisie ou encore d'inclure des ressources multimédias dont des images, des vidéos, et des programmes informatiques."

Pour transformer notre fichier MJML en HTML, il faut donc insérer son code à l'intérieur de l'application et elle nous offre la possibilité de le copier en HTML via un bouton cliquable. Après avoir fait cela, nous déposons notre fichier HTML et MJML sur Github !

Cependant comme les mails sont souvent développés avec plus d'un mois d'avance, il y a beaucoup de chance pour que le chef de projet revienne vers nous pour d'éventuels changements comme des changements de textes ou d'image pour la plupart des cas.

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

2. Mise en œuvre & outils

2.3 Pré-home et encart

Les pré-home et encarts sont les autres projets où nous sommes le plus confronté après les mails. Pour développer les pré-home et encarts, nous utilisons deux Framework (voir partie 3 sous-partie 1) : Tailwind CSS et Svelte.

Tailwind est un framework CSS. Mais qu'est-ce que le CSS ? Le CSS pour Cascading Style Sheets, est un langage informatique utilisé sur Internet pour la mise en forme de fichiers et de pages [HTML](#). On crée un fichier CSS qu'on relie à son fichier HTML pour donner un style des éléments présents sur notre fichier HTML. Par exemple : On crée un titre dans notre fichier HTML, et bien dans notre fichier CSS, nous pourrons lui donner une couleur, une taille et autre.

Cependant, Tailwind permet de supprimer les modifications via le fichier CSS et de tout modifier dans notre fichier HTML. Cette fonctionnalité rend le développement beaucoup plus rapide ! De plus, Tailwind utilise les propriétés CSS mais de façon raccourcie. Nous aurons donc par exemple la propriété :

- `"padding: 0px;"`

Remplacé par :

- `p-0`



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



J'ai énormément apprécié Tailwind par sa simplicité d'apprentissage et de mise en pratique. Contrairement à d'autres Framework CSS comme [Bootstrap](#), l'avantage de Tailwind se trouve essentiellement dans sa personnalisation. Il utilise des balises de bas niveau qui permettent de créer rapidement des designs de pages ! En plus de tout cela, Tailwind comporte un point fort qui est pour moi non négligeable : le responsive design.

En effet, il est très facile d'utiliser Tailwind pour le responsive. Il offre la possibilité de changer de propriété par écran. Imaginons que pour un texte nous souhaitons lui attribuer un padding différent selon la taille de l'écran, et bien pour un écran d'ordinateur de minimum 1024 px on aura : "`lg:p-0`". Pour un écran qui ferait minimum 768 px, nous allons avoir : "`md:p-0`". Enfin, pour un écran de smartphone de minimum 640 px, on aura donc : "`sm:p-0`". Il y en a encore et il est possible de personnaliser les tailles ! Il est donc très utile pour Adfinitas d'utiliser cette outil !

Nous parlons d'outil mais qu'est-ce qu'une pré-home réellement ? Et bien pour que cela soit explicite je vais, vous donner cette exemple présent sur le site : [Le jour du seigneur](#)



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



Les pré-home et encarts sont les projets où il y a le plus de contrainte pour le développeur. La pré-home, doit s'afficher dès que l'utilisateur arrive sur le site. Cependant pour beaucoup de client, ils souhaitent que les utilisateurs ne voient cette pré-home qu'une fois par jour. Il a fallu donc mettre en place un système de **cookies** qui vérifie le nombre de fois où un utilisateur a été sur le site concerné.

Un cookie est un petit fichier stocké par un serveur dans le terminal (ordinateur, téléphone, etc.) d'un utilisateur et associé à un domaine web (c'est-à-dire dans la majorité des cas à l'ensemble des pages d'un même site web). Ce fichier est automatiquement renvoyé lors de contacts ultérieurs avec le même domaine.

Comme nous pouvons le voir sur la photo ci-dessus, un filtre est présent et assombrit le reste du site. Également, il est obligatoire que quand nous descendons ou montons avec la souris, la pré-home doit suivre le mouvement et rester au milieu. À force de développer ce genre de projet avec ces mêmes contraintes, nous avons mis en place un "**template**" afin de gagner du temps. L'une des plus grandes contraintes rencontrée a été la fermeture de la préhome. En effet, quand nous cliquons à côté de la pré-home ou sur la croix, elle doit se fermer. Or lors de cette fermeture, nous nous rendions compte que certaines propriétés CSS du site lui-même comme la police d'écriture ou padding était remis en cause. Il a donc fallu s'adapter à chaque projet pour chaque site. C'est la contrainte qui a pris le plus de temps.

Les encarts (ou bandeau) fonctionnent essentiellement de la même manière. Ils comportent également une croix pour les fermer. On ne peut plus cliquer à côté pour les fermer cependant puisqu'il fait partie intégrante du site.

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

Comme le montre cette photo à droite, l'encart se trouve tout en haut du site. Les encarts sont toujours à l'extrême du site (souvent en haut ou en bas). Nous n'avons plus la contrainte du filtre mais nous devons garder l'encart à l'extrême choisie sur le site (ici, en haut du site). Le système de cookie est lui également présent. La majorité du temps, un encart ne va pas sans la pré-home et inversement.



Nous allons aborder le sujet du deuxième Framework mentionné plus tôt : **Svelte**. Sortie en 2016, Svelte framework front-end gratuit et open-source en concurrence avec React ou encore Angular ! Bien que toujours peu connu, il est utilisé chez Spotify, Apple et même le New York Times !

Prenons l'exemple de React : Il se comporte plus comme une bibliothèque Javascript classique. JavaScript est un langage de programmation qui permet d'implémenter des mécanismes complexes sur une page web (afficher du contenu mis à jour à des temps déterminés, des cartes interactives, des animations 2D/3D, des menus vidéo défilants, ou autre).

Et bien Svelte se comporte en étant plus un compilateur qu'un framework. Ainsi, les traitements qui sont d'ordinaire effectués côté client, le sont à la compilation. Le code compilé permet de gérer la création des composants, la génération d'événements et autre dans un JavaScript natif. Ce qui le rend nativement interprétable par la plupart des navigateurs. Ces fichiers comportent l'extension .svelte, et sont basés sur la syntaxe d'un fichier HTML. La prise en main étant assez simple, il est possible de produire de beaux scripts et belles animations rapidement.



03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS



Quand nous avons commencé notre période d'apprentissage, les deux frameworks nous ont été proposés. Au lieu de n'en choisir qu'un seul, j'ai personnellement fait le choix d'utiliser les deux. J'utilisais Tailwind pour la mise en forme et Svelte pour les animations et affichage de variable si besoin. L'avantage de ces deux framework, c'est leur apprentissage. J'ai eu la chance d'avoir rapidement pu être en production, et je n'ai ressenti aucun gène quant à l'utilisation des deux framework.

2.4 Landing Page

Les landing page sont les projets que j'ai le moins rencontrés. Précédemment, nous avons affirmé qu'il y avait 2 type de demandes pour les landing page :

- La refonte de la Landing Page existante
- La production complète de celle-ci

Pour la refonte de la Landing Page, il faut beaucoup s'adapter. Par exemple, une landing page que j'ai dû mettre à jour comportait des changements de texte et d'image avec quelques ajustements de padding. Cependant, elle n'était pas développée en Svelte ou Tailwind mais en HUGO. Il a donc fallu que je m'adapte par rapport à ce qui m'était donné. La production complète d'une Landing page quant à elle demande du temps pour la mise en forme du site, mais encore plus pour les animations présentes ! Exemple de création : Landing page MDM.

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

3. Soft Skills



Mon stage au sein d'Adfinitas a été pour moi une réelle chance de développer mes Soft Skills. Les soft skills se définissent comme les capacités à se comporter et à être compte-tenu de la situation. Ces compétences comportementales constituent donc la partie visible de chaque personnalité et sont mobilisées différemment selon l'environnement de travail et la situation.

Effectivement je pense que je peut lister les soft skills que j'ai pu le plus travailler :

- La gestion du temps : définir les priorités, en classant les tâches par ordre d'importance. Cela paraît simple dit comme cela mais comme nous sommes sur plusieurs projets il est très important de pouvoir apprendre à s'organiser efficacement !
- La communication : L'une des plus importante à mon sens ! Comment travailler efficacement sans bonne communication ?
- La capacité à chercher l'information : Il est très important de savoir chercher par soi-même surtout en tant que développeur. Il est très rare de ne rencontrer aucun problème et donc il faut chercher sa solution soi-même ou dans le pire des cas demander à quelqu'un !
- Le travail en équipe : Pour le bien du projet, savoir travailler en équipe est très important, savoir quand prendre les devants ou quand être juste à l'écoute.

03

LES TRAVAUX EFFECTUÉS

4. Retours et Rendu final



Les retours et le rendu final sont deux étapes cruciales dans le bon déroulement du projet. En effet, les retours sont courants, que ce soit pour un oubli du développeur ou un changement du client. Précédemment, j'ai énoncé le fait que nos rendus se faisaient sur GitHub. Mais qu'est-ce que GitHub ? Lancé en 2008, GitHub est un site web conçu pour fédérer et partager le code source d'un projet de développement d'application mis en œuvre par plusieurs programmeurs. Il compte plus de 90 millions d'utilisateurs.

GitHub est un outil très utile, car il permet de faire les retours également ! En effet, lorsque nous mettons un projet sur GitHub, il est possible d'ouvrir des "issues", qui permettent d'énumérer des retours, changements ou problèmes. Ses issues peuvent être fermées par chacun des membres présents sur le projet GitHub ! Stocker les nouveaux et / ou anciens projets est très important pour éviter de reprendre chaque projet à zéro et permettre un gain de temps considérable aux développeurs, client, et même l'entreprise dans sa généralité. Pour pouvoir se retrouver parmi tous ses projets, une norme d'appellation des dossiers est mise en place. Il est composé de la manière suivante :

- **[TYPE_DE_PROJET]_[ANNEE]_[NOM_CAMPAGNE]**

Prenons un exemple plus concret : La SPA lance une campagne contre la maltraitance en Janvier 2022 via un mail. Le projet sera donc renommé :

- **MAIL_2022_MALTRAITANCE**

03 CONCLUSION



04

CONCLUSION

Dans le cadre de mes études à Epitech Lille, j'ai eu la chance d'effectuer un stage au sein de l'entreprise Adfinitas. Cette expérience a été très enrichissante, car elle m'a permis de découvrir en contexte le secteur du développement Front-End, ainsi que les différentes missions et postes qui contribuent à son développement. En participant au quotidien à la vie de l'entreprise et en interagissant avec ses différents acteurs, j'ai pu appréhender les différents enjeux soulevés au sein de cette entreprise tel qu'amplifier l'expérience de marque en alliant créativité, média et marketing ; collecter efficacement sur les réseaux sociaux et rendre l'optimisation prioritaire.

Après une rapide intégration dans l'équipe, j'ai eu l'occasion de réaliser de nombreuses tâches qui ont constitué une mission de stage globale. Chacune de ces tâches, utile au service et au bon déroulement de l'activité de la structure, se sont inscrites dans la stratégie de cette dernière.

De plus, j'ai pu acquérir diverses compétences techniques telles qu'apprendre à développer des mail, Landing Page ou Pré-Home et comprendre notamment que mes soft skills ont pu être améliorés comme : la gestion du temps, la communication et bien d'autres. Ce stage m'a donc permis de me rendre compte que les missions sur le développement Front-End avec plusieurs technologies m'avait beaucoup plus et était faites pour moi.

L'entreprise au sein de laquelle j'ai pu évoluer fait face à des enjeux tels que la Covid-19 en favorisant le télétravail ou encore le full-remote. Cette évolution du secteur me permet aujourd'hui d'affirmer que le poste de développeur Front-End est un métier d'avenir. En effet, il y a tellement de possibilités au niveau de la créativité et de la personnalisation !

Au final, ces six mois passés au sein de Adfinitas m'ont permis de mieux définir le poste vers lequel je souhaiterais me tourner à l'avenir. Ainsi, je pense plutôt m'orienter vers le métier de développeur Front-End, de préférence à l'international. Cette expérience m'a également conforté dans mon envie de travailler pour de petites structures, car ils offrent davantage de suivi et offre de l'importance à chaque membre de l'entreprise.