

Rapport de stage BTS SIO SLAM 2ème année

Introduction

Dans le cadre de ma deuxième année de BTS SIO option SLAM (Solutions Logicielles et Applications Métiers), j'ai effectué un stage en milieu professionnel du 1er décembre 2025 au 23 janvier 2026. Ce stage avait pour objectif de consolider mes compétences techniques acquises en formation, tout en me confrontant à des situations professionnelles plus proches de la réalité du métier de développeur web.

J'ai réalisé ce stage au sein de MONGAME Studio, une jeune startup française fondée par Mike Metzger, également mon tuteur de stage. L'entreprise propose des ateliers de formation aux métiers du jeu vidéo, dispensés entièrement à distance. Ces formations s'adressent à un public souhaitant découvrir ou approfondir les compétences nécessaires pour évoluer dans l'univers du jeu vidéo, notamment à travers des ateliers.

Le stage s'est entièrement déroulé en distanciel. Ce mode de fonctionnement ne m'était cependant pas totalement nouveau, puisque lors de mon stage de première année chez Ekino, j'avais déjà travaillé dans un cadre hybride, alternant présentiel et télétravail. J'étais donc déjà familiarisé avec les outils collaboratifs, la communication à distance et l'organisation du travail en autonomie. Cette expérience préalable m'a permis d'être rapidement opérationnel et de m'adapter facilement au rythme du stage.

Au cours de ce stage, j'ai travaillé principalement sur des projets web, en intervenant sur différentes étapes de réalisation :

- le maquettage et la réflexion autour de l'expérience utilisateur,
- le design d'interfaces,
- l'intégration des pages dans un framework web.

Les missions étaient définies à partir d'un cahier des charges, mais mon tuteur était également ouvert aux propositions, notamment sur les aspects graphiques.

Ce stage de deuxième année m'a ainsi permis de consolider les acquis de la première année, tout en allant plus loin dans la prise d'initiative, la compréhension des attentes client et la gestion de projets web dans un contexte réel.

2. Cadre du stage et organisation du travail

Mon stage de deuxième année s'est déroulé exclusivement en distanciel, au sein de MONGAME Studio. Ce mode de fonctionnement correspond pleinement à l'organisation de l'entreprise, dont les activités sont pensées pour être réalisées à distance, aussi bien du point de vue de la production que de la communication.

Le travail était structuré autour de réunions régulières en visioconférence avec mon tuteur et Axel, stagiaire que j'accompagne. Ces échanges permettaient de faire le point sur l'avancement des tâches, de clarifier les objectifs à court terme et d'échanger sur les choix techniques ou graphiques. Contrairement à un cadre très rigide, ces visios laissaient place à la discussion et aux ajustements, ce qui favorisait une progression continue du projet.

La gestion de projet reposait principalement sur Jira, utilisé pour organiser les tâches sous forme de tickets. Chaque ticket correspondait à une fonctionnalité, une amélioration ou une correction à apporter. Cela m'a permis de travailler avec des priorités claires, de visualiser l'état d'avancement global du projet et de mieux comprendre les enjeux liés à la gestion du temps et des dépendances entre les tâches.

La méthodologie adoptée était itérative. Les éléments réalisés n'étaient jamais figés : ils faisaient régulièrement l'objet de retours, de modifications et d'ajustements. Cette manière de travailler pousse à la remise en question de mon travail et à comprendre que la qualité finale d'un projet repose souvent sur plusieurs cycles d'amélioration.

À FAIRE (WEB) 1 SUR 2	À FAIRE (MONGAMECREATOR)	EN COURS 1 SUR 1	TERMINÉ 19 SUR 19
Fonction de trie JS <input checked="" type="checkbox"/> QPS-B7 + Créer		HTML produit <input checked="" type="checkbox"/> QPS-83	Template Filtre <input checked="" type="checkbox"/> QPS-82 Template shop <input checked="" type="checkbox"/> QPS-84 Intégration Tailwind <input checked="" type="checkbox"/> QPS-26 Création du template <input checked="" type="checkbox"/> QPS-26 Création route Shop <input checked="" type="checkbox"/> QPS-24 Docu Tailwind <input checked="" type="checkbox"/> QPS-22 Docu Bootsratp <input checked="" type="checkbox"/> QPS-23 Intégration template produit <input checked="" type="checkbox"/> QPS-24 Integration template Galerie <input checked="" type="checkbox"/> QPS-20 Webdesign confirmation paiement <input checked="" type="checkbox"/> QPS-44 Webdesign paiement <input checked="" type="checkbox"/> QPS-46 Design produit <input checked="" type="checkbox"/> QPS-42 Design galerie <input checked="" type="checkbox"/> QPS-43 Documentation Laravel <input checked="" type="checkbox"/> QPS-42 Wireframe shop produit <input checked="" type="checkbox"/> QPS-44 Wireframe shop produit <input checked="" type="checkbox"/> QPS-40 HTML shop galerie <input checked="" type="checkbox"/> QPS-40 Wireframe shop galerie <input checked="" type="checkbox"/> QPS-28 Installer Laravel 2 déc. 2025

3. Phase de prise en main et montée en compétences

Les premières semaines du stage ont été consacrées à une phase de prise en main, essentielle pour comprendre le projet, les outils utilisés et les attentes du tuteur. Durant cette période, j'ai travaillé sur la réalisation de wireframes à l'aide de Lucid, afin de poser les bases de la structure des pages avant toute intégration technique. Cette étape m'a permis de réfléchir à l'organisation de l'information, aux parcours utilisateurs et à la hiérarchisation des contenus.

En parallèle, j'ai procédé à l'installation de l'environnement de développement Laravel, framework que je n'avais encore jamais utilisé dans un contexte aussi structuré. Cette mise en place a nécessité un temps d'adaptation, notamment pour comprendre l'architecture du projet, le rôle des routes, des vues et la logique générale du framework.

Une part importante de cette phase a été consacrée à l'auto-formation. J'ai pris le temps de consulter la documentation officielle de Laravel, mais aussi de me former sur des outils de mise en forme comme Bootstrap et Tailwind. Cette montée en compétences s'est faite progressivement, en alternant lecture, tests concrets et échanges avec mon tuteur.

Un point marquant de cette période a été la transition vers une approche "design avant le code". Contrairement à certains projets scolaires où l'on commence directement par le développement, j'ai appris ici à concevoir l'interface et l'expérience utilisateur en amont, afin d'avoir une vision claire avant toute intégration technique.



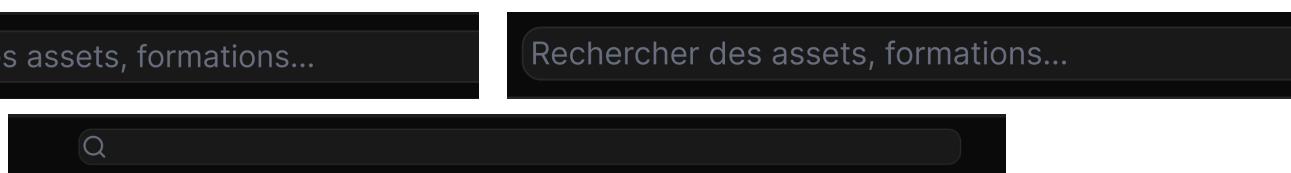
4. Travail de conception (UX / UI)

Entre la première et la quatrième semaine, j'ai été pleinement impliqué dans la conception graphique et ergonomique du projet. Cette phase s'est déroulée principalement sur Figma, outil que j'ai utilisé pour concevoir les interfaces de plusieurs pages clés du site.

Les pages travaillées concernaient notamment la galerie du shop, la page produit, la page de paiement, ainsi que la page de confirmation de paiement. Pour chacune d'elles, l'objectif était de proposer une interface claire, cohérente et intuitive, en accord avec l'identité du projet.

La réflexion était constamment orientée vers l'expérience utilisateur. J'ai dû me mettre à la place de l'utilisateur final, anticiper ses attentes, limiter les points de friction et proposer des solutions simples et compréhensibles. Les choix graphiques étaient rarement purement esthétiques, mais toujours justifiés par un besoin fonctionnel ou ergonomique.

Ce travail s'est fait avec de nombreux retours par courriel et lors des visios. Les maquettes évoluaient régulièrement : certains éléments étaient ajustés, déplacés ou repensés après discussion. Cette méthode m'a permis de mieux comprendre la collaboration entre le design et les contraintes techniques, et d'améliorer la qualité de mes propositions au fil des échanges.



Mega Bundle - Complete Game

Le pack ultime pour créer votre jeu complet ! Plus de 1000 assets premium incluant personnages, environnements, VFX, matériaux et formations exclusives.

250€ 499€
1250 points 2600 pts

Acheter maintenant → Voir les détails →

Nom: Ventes: Auteur: S/5 3 421 mongamestudio

SHOP COMMUNAUTAIRE

Continuez à vous former, achetez ou vendez des assets

Mega Bundle de Formation

Oubliez tous nos packs premium + formations exclusives pour seulement 499€ au lieu de 1299€!

62% DE RÉDUCTION

Profiter de l'offre →

Tous les produits

Filtres TYPE DE PRODUIT

8 produits

Meilleures ventes

Plus récents

Prix croissant

Prix décroissant

Meilleurs notes

PRIX

Min: Max: Appliquer

POINTS

Min: Max: Appliquer

Réinitialiser les filtres

SHOP COMMUNAUTAIRE

Continuez à vous former, achetez ou vendez des assets

Mega Bundle de Formation

Oubliez tous nos packs premium + formations exclusives pour seulement 499€ au lieu de 1299€!

62% DE RÉDUCTION

Profiter de l'offre →

Tous les produits

Filtres

Catégories

Modèles 3D

Matériaux

Personnages

Animations

VFX

Logiciel

Blender

Unity

Unreal Engine

Maya

S3d Max

Format de fichier

FBX

OBJ

GLTF

Blend

USD

Note minimum

5 et plus

4 et plus

3 et plus

2 et plus

Réinitialiser les filtres

Tous les produits

OFFRE SPÉCIALE -50%

Mégabundle - Complete Game Assets 250€ 39€

Mégabundle - Professional Pack 39€

PBR Material Library - Professional Pack 1250 pts / \$250

Procedural Terrain - Low Poly Collection 45€ 69€

VFX Pack - Magic Spells & Effects 69€

Character Pack Pro - Fantasy Heroes 62€ 67€

Environment Pack - Sci-Fi 129€ 199€

Formation: Advanced 199€ 2500 points

Formation Set 67€ 918 points

Formation: Combat & Movement 67€

Environment Pack - Sci-Fi Station 129€

Formation: Advanced Game Development 149€

SHOP COMMUNAUTAIRE

Continuez à vous former, achetez ou vendez des assets

Title

Description

Bouton 1 Bouton 2

Tous les produits

9 produits

Nouveau

Mégabundle - Complete Game Assets 1250 pts / \$250

PBR Material Library - Professional Pack 690 pts / \$39

Procedural Terrain - Low Poly Collection 800 pts / \$45

VFX Pack - Magic Spells & Effects 656 ventes 1400 pts / \$69

Character Pack Pro - Fantasy Heroes 987 ventes 1240 pts / \$62

Stylized Props - Medieval Collection 923 ventes 688 pts / \$44

Formation: Advanced Game Development 656 ventes 2500 pts / \$149

Formation: Advanced Game Development 656 ventes 1500 pts / \$67

Environment Pack - Sci-Fi Station 800 ventes 1750 pts / \$129

A propos

Qui sommes-nous

Notre équipe

Carrières

Blog

Support

Centre d'aide

Contact

FAQ

Tutoriels

Légal

Conditions d'utilisation

Politique de confidentialité

Mentions légales

CSV

Communauté

Forum

Devient-vendeur

Programme d'affiliation

Newsletter

Restez informé

Inscrivez-vous à notre newsletter pour recevoir les dernières offres

Votre email

Envoyer

© 2024 mongamestudio Shop. Tous droits réservés.

SHOP

Connexion Inscription

Besoin d'un complément de formation ou un asset pour votre jeu vidéo vous êtes au bon endroit!

POINT

EURO

Search

Mari Creature texturing Tutorial

A 15-hour video course using Mari to learn how to texture your assets from scratch. This includes everything from basic UV unwrapping to advanced texturing, lighting, and rendering. It's perfect for artists who want to take their 3D modeling and texturing skills to the next level.

Ajouter au panier Voir le produit

A propos

Qui sommes-nous

Notre équipe

Carrières

Blog

Support

Centre d'aide

Contact

FAQ

Tutoriels

Légal

Conditions d'utilisation

Politique de confidentialité

Mentions légales

CSV

Communauté

Forum

Devient-vendeur

Programme d'affiliation

Newsletter

Restez informé

Inscrivez-vous à notre newsletter pour recevoir les dernières offres

Votre email

Envoyer

© 2024 mongamestudio Shop. Tous droits réservés.

Sélection

Tout voir

Tendances

Tout voir

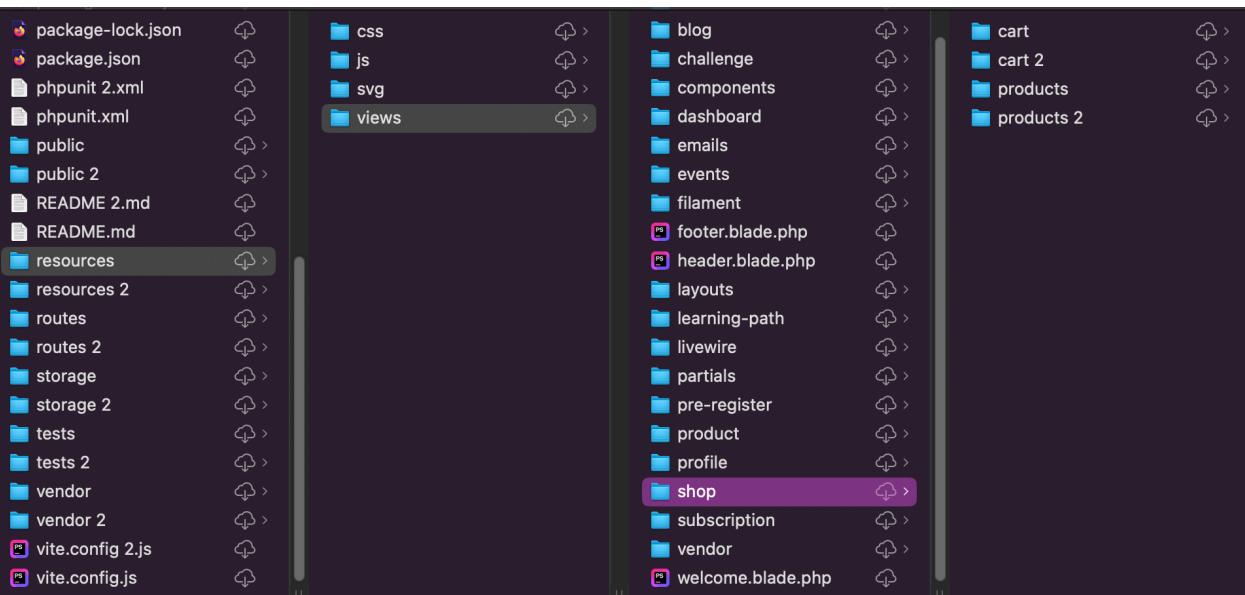
5. Début de l'intégration technique

À partir de la quatrième semaine, le projet est entré dans une phase plus technique, avec le début de l'intégration des maquettes réalisées précédemment. J'ai commencé par intégrer les templates dans le projet Laravel, en mettant en place les routes nécessaires pour les différentes pages du site.

L'intégration s'est appuyée sur Tailwind CSS, que j'ai utilisé pour structurer et styliser les pages de manière cohérente avec les maquettes. J'ai travaillé sur la structure HTML des pages liées au shop, aux fiches produits et aux systèmes de filtres, en veillant à conserver un code lisible et organisé.

Un aspect important de cette phase a été les ajustements continus entre le design et l'intégration. Certaines contraintes techniques ont amené à modifier légèrement les maquettes, tandis que certaines idées graphiques ont évolué une fois confrontées à l'intégration réelle. Ce va-et-vient entre conception et développement m'a permis de mieux comprendre les compromis nécessaires dans un projet web professionnel.

Cette étape marque le début d'une réelle mise en pratique des compétences acquises, en combinant réflexion UX/UI, intégration front-end et compréhension du fonctionnement d'un framework back-end.



```
Route::get('/shop/products', [ProductController::class, 'index'])
    ->name('shop.products.index');
Route::get('/shop/products/{product:slug}', [ProductController::class, 'show'])
    ->name('shop.products.show');

Route::middleware(['auth'])->group(function () {

    Route::post('/cart/add/{product}', [CartController::class, 'addToCart'])
        ->name('shop.cart.add');
    Route::get('/cart', [CartController::class, 'showCart'])
        ->name('shop.cart.show');
    Route::post('/cart/remove/{item}', [CartController::class, 'removeFromCart'])
        ->name('shop.cart.remove');
});
```