



# RAPPORT DE STAGE 2024

Stage effectué du 13 mai au 14 juin

Entreprise d'accueil : Sixmon

Tuteur de stage : Monsieur Yacine BELMOKHTAR

Professeur référent : Madame DOUCHET

## Sommaire

Sommaire – Page 1

Remerciements – Page 2

Introduction – Page 3

Présentation de l'entreprise – Page 4

Description des tâches et travaux – Page 5

Parallèle entre les cours et ce qui se pratique – Page 10

Conclusion – Page 11

## Remerciements

Avant tout développement sur cette expérience professionnelle, il apparaît opportun de commencer ce rapport de stage par des remerciements, à ceux qui m'ont beaucoup appris au cours de ce stage.

Je tiens à remercier dans un premier temps, toute l'équipe de l'entreprise Sixmon, et en particulier mon tuteur de stage.

Je tiens spécialement à remercier et à témoigner toute ma reconnaissance à mes professeurs de St Jo Sup, pour la formation enrichissante et pleine d'intérêt qu'ils m'ont fait vivre durant cette première année.

Je remercie également les personnes qui ont, de près ou de loin, contribué à la réalisation de ce travail.

## Introduction

Dans le cadre de mon BTS Services Informatiques aux Organisations, j'ai été amené à effectuer un stage de première année qui s'est déroulé du 13 mai au 14 juin au sein de l'entreprise Sixmon.

Il y a des raisons précises qui m'ont amené à postuler, puis à accepter ce stage. En effet, dès le début de mes recherches, aux alentours de janvier 2024, je savais déjà que je voulais effectuer mon stage dans le domaine du développement web. Et ce pour deux raisons simples : la première est mon énorme intérêt pour le monde de l'informatique et la seconde pour toutes les notions que l'entreprise me proposait d'apprendre à leurs côtés, que je détaillerai plus tard dans ce rapport.

Ce stage de 5 semaines était également ma première expérience dans un bureau ainsi que dans le secteur du développement web.

Suite à un accord conclu avec Madame Catherine COUSIN, RH de Sixmon, j'ai rejoint l'entreprise avec succès et me suis intégré très rapidement avec mes collègues de bureau. Mes horaires étaient de 8H00 à 12H00 et de 14H00 à 16H00. À noter que je suivais l'emploi du temps que mon maître de stage avait, j'étais donc en distanciel tous les vendredis et je continuais à travailler en suivant mes horaires respectifs.

## Présentation de l'entreprise

Sixmon est une entreprise basée au Havre, en Normandie, proposant des services de conseil et de développements informatique à forte valeur ajoutée. Elle est située au 4 Rue Jules Massenet.

Parmi les services proposés par l'entreprise : le prototypage, le développement, la conception, le déploiement, l'exploitation ou encore la maintenance de sites et d'applications.

La société Sixmon a été créée le 1 septembre 2014, il y a bientôt 10 ans. Sa forme juridique est SAS (société par actions simplifiée). En 2021, l'entreprise comptait entre 20 et 49 salariés. En 2022, Sixmon réalisait 1,2 million € de chiffre d'affaires par an.

## Description des tâches et travaux

Dès le premier jour, mon tuteur de stage me présente le projet sur lequel l'équipe est en train de travailler depuis septembre 2023. C'est un site internet permettant aux ports du Havre, Dunkerque et Marseille d'inscrire les navires qui y font une escale, de renseigner la marchandise qu'ils transportent etc... C'est une coïncidence qui m'a surpris car c'est le travail qui était demandé aux élèves lors du BTS blanc quelques semaines avant, mais sur feuille. Plusieurs langages de développement sont utilisés pour ce projet, dont le HTML, le CSS, le JavaScript, le React, Angular et autres...

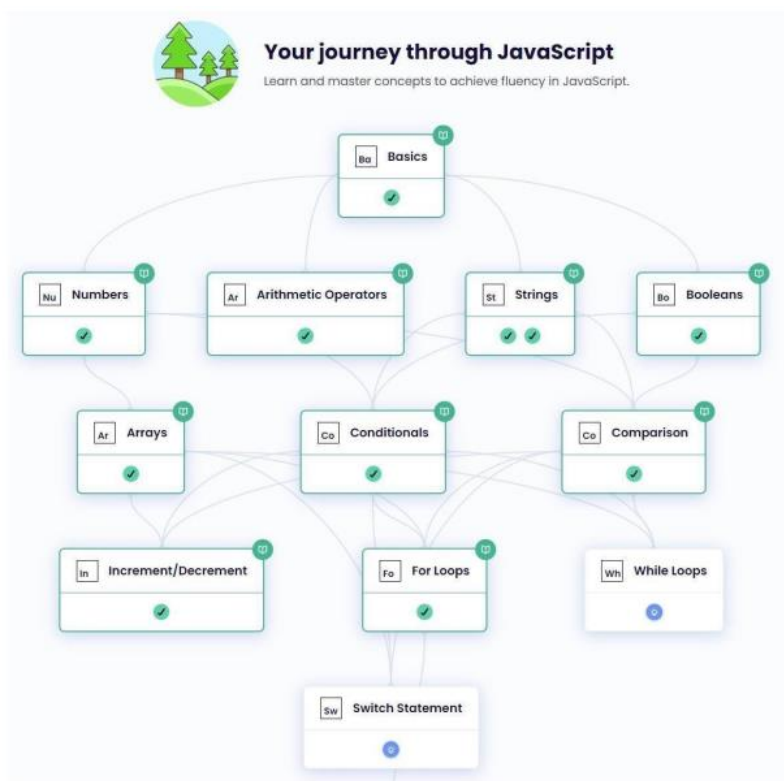
Chaque membre de l'équipe de ce projet avait des consignes pour organiser et répartir le travail correctement. Certains s'occupaient de programmer, certains de tester, d'autres de trouver des bugs et encore d'autres de debugger.

Un chef de projet passait très régulièrement vérifier que tout se passait pour le mieux. Cependant, son travail était d'également proposer des idées de nouvelles fonctionnalités à ajouter sur la plateforme. Pour le faire, il demandait d'abord l'avis du client avant de voir s'il était possible d'effectuer cette modification aux développeurs. Cela incluait l'aspect fonctionnel du site mais aussi l'aspect design.

Il y avait des réunions régulières pour faire un point sur l'avancement du projet avec le chef de projet, les développeurs et le client. Ces réunions se faisaient généralement à distance.

Il y avait un bureau à côté du notre. Mon maître de stage m'a expliqué que c'était le département graphisme. Il était très grand et il y avait beaucoup plus d'employés que dans notre secteur. Ces derniers avaient un projet complètement différent, qui n'avait aucun lien avec celui sur lequel notre équipe de développement travaillait.

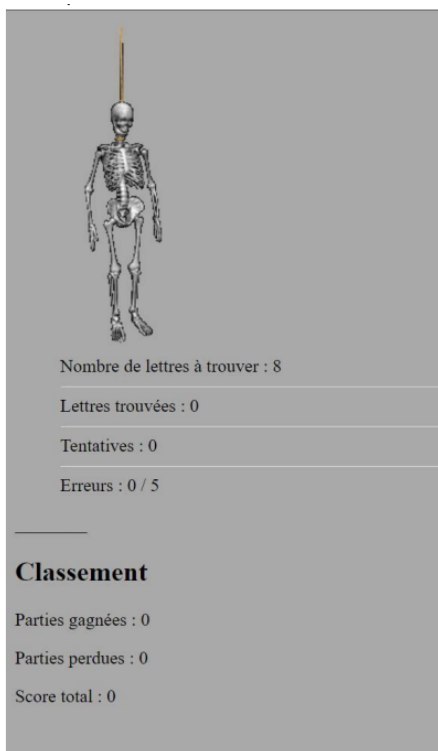
Après m'avoir présenté tout cela, mon tuteur m'a demandé d'apprendre le langage JavaScript. Il m'a alors donné un site afin de lire les cours et m'exercer. Il était évidemment à côté de moi si j'avais besoin d'aide à tout moment.



[Exercism.org](https://exercism.org)

Par conséquent, j'ai complété les 33 cours et exercices afin d'acquérir les bases du langage durant les deux premières semaines.

Suite à cela, mon maître de stage m'a donné un projet à réaliser en JavaScript. Il m'a demandé de réaliser un petit jeu du pendu. Au début, c'était un simple jeu où l'utilisateur cliquait sur les lettres avec sa souris. Mais au fur et à mesure de l'avancement du projet, mon tuteur me demandait d'ajouter de plus en plus de fonctionnalités. C'était assez amusant car j'étais dans une situation similaire aux vrais développeurs confirmés de l'entreprise qui ajoutaient et construisaient leur projet. Ce qui était un simple jeu du pendu se transforma donc, au bout de deux semaines, en véritable plateforme de jeu avec un système d'enregistrement de parties, de création de nouvelle partie, de classement, de stockage de données etc...







The image shows a web form with a dark grey border. Inside, the title 'Enregistrez votre partie' is centered in a bold, black, serif font. Below the title is a subtitle 'Entrez votre nom d'utilisateur afin de sauvegarder la partie !' in a smaller, regular, black, serif font. Underneath the subtitle is a text input field with a light grey border and a rounded rectangle shape. Inside the input field, the placeholder text 'Entrez votre nom d'utilisateur' is written in a small, grey, sans-serif font. Below the input field is a dark grey button with rounded corners. The button contains the text 'Enregistrer la partie' in a white, sans-serif font.

Arrivé à la 5<sup>ème</sup> et dernière semaine de stage, je maîtrisais donc les bases du JavaScript et avait réalisé un petit projet avec énormément de fonctionnalités.

Je continuais également d’assister à l’avancement du projet de l’entreprise. Sur 5 semaines, énormément de choses avaient changées et le projet se construisait tranquillement.

Pour la dernière semaine, mon tuteur de stage m’avait demandé de commencer à apprendre les bases du framework Next (qui « complète » le langage JavaScript). Il m’a donc envoyé une playlist d’une trentaine de vidéos pour apprendre et faire de petits projets. La particularité de cette playlist était que les vidéos étaient très courtes (2 à 10 minutes) et l’explication était claire, détaillée et rapide.

Au bout du compte, durant ces 5 semaines de stage en entreprise, j'ai pu : assister à l'avancement et au développement d'un réel projet, apprendre les bases du JavaScript, de React et de Next, construire un petit projet de jeu du pendu et apprendre à travailler ainsi qu'à raisonner comme le font des développeurs expérimentés en utilisant des outils de travail que je ne connaissais pas avant.

## Parallèle entre les cours et ce qui se pratique

Avec mon tuteur de stage et les quelques autres collègues, nous avons pu discuter de ce que j'ai pu apprendre en cours à St Jo Sup. J'ai notamment souligné les travaux réalisés en langage C#, les cours de réseau et le projet semestriel du site marchand qui a été réalisé en début d'année.

Nous avons également pu échanger sur les différents logiciels utilisés par rapport à ce que les employés utilisent. Pour la grande majorité, ils utilisent Visual Studio Code.

Cependant, contrairement à ce que nous faisons à l'école, je n'ai pas aperçu les développeurs s'appuyer à un algorithme fait sur papier pour construire le projet, ce qui m'a étonné. J'en déduis donc que c'est une méthode de travail différente qui fonctionne aussi bien.

## Conclusion

Cette expérience fut beaucoup plus enrichissante que je ne l'aurais imaginé. En effet, la problématique du projet était stimulante et m'a permis d'observer comment travaillaient les développeurs en situation professionnelle.

J'ai débuté ce stage avec peu de connaissances dans le domaine. J'ai donc dû apprendre au fur et à mesure, que ce soit à travers des recherches personnelles ou en échangeant avec mon tuteur de stage et ses collègues. En le faisant, j'ai grandement développé mes capacités d'adaptation et d'autonomie dans mon travail et c'est un réel accomplissement pour moi.

A titre personnel, j'ai trouvé ce stage particulièrement intéressant car il m'a permis d'apprendre ce qu'est vraiment la vie en entreprise, le travail de groupe et la construction de projet.

Evoluer dans cet environnement favorable, avec une très bonne ambiance m'a également permis de me confirmer à moi-même mon souhait de poursuivre mes études afin de démarrer ma carrière professionnelle dans le développement web, car tel est mon projet. J'espère également, de ce fait, pouvoir avoir la chance de revenir réaliser mon stage de seconde année au sein de l'entreprise Sixmon, et pourquoi pas démarrer ma carrière professionnelle chez eux dans le futur ?

