



EMA KINA

RAPPORT DE PRODUCTION

Basile Vanhaverbeke

BAC3 en écriture multimédia à l'ISFSC

2018-2019

isFSC

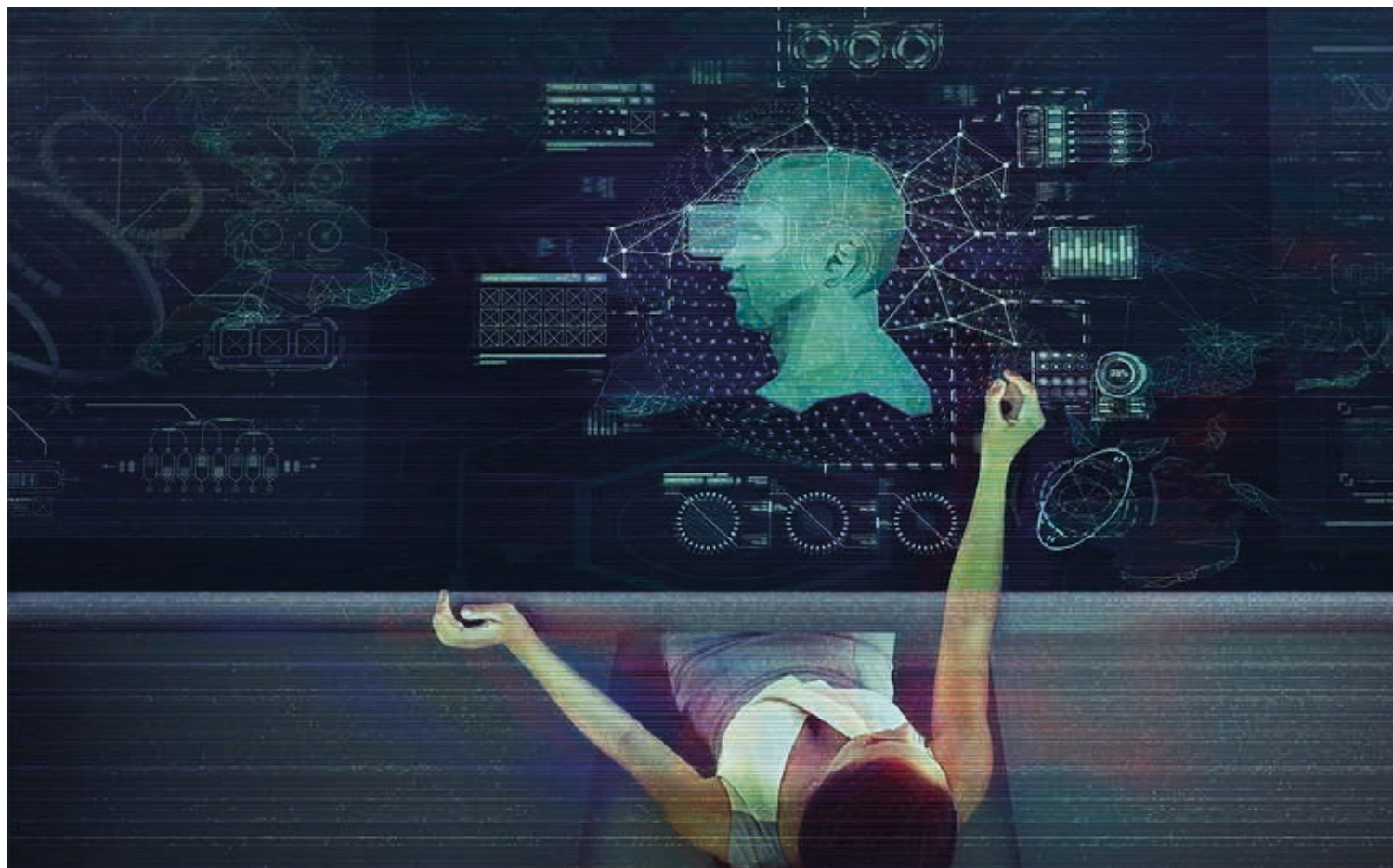




Table des matières

Introduction

- *Le lieu de stage* P. 08
- *Contexte du stage* P. 10
- *Méthodologie de travail* P. 13

Mes réalisations

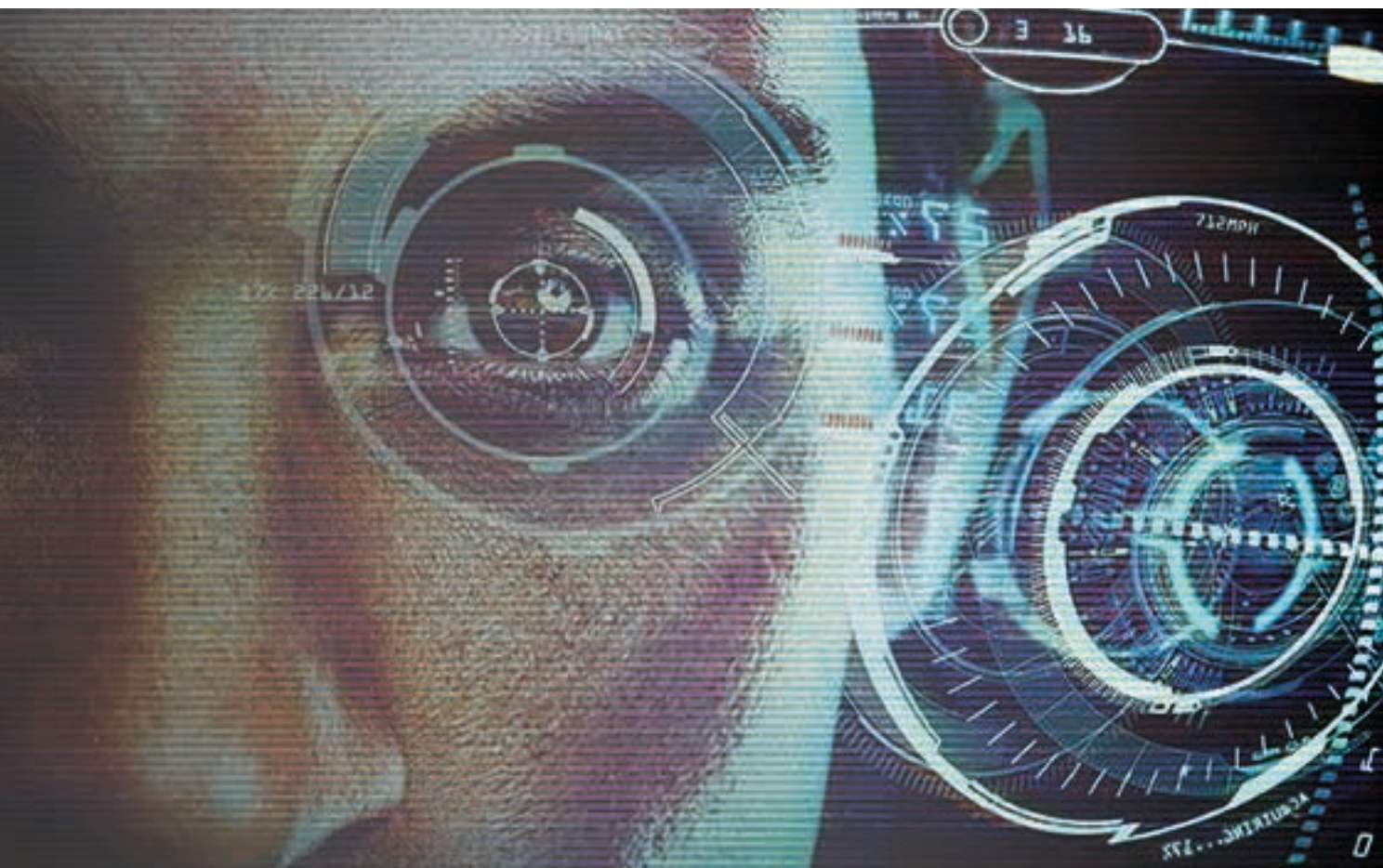
- *Hit the Timer* P. 20
- *Hidden Elements* P. 24
- *Every Detail Counts* P. 27
- *Fish Eye* P. 28
- *Création de visuels* P. 30
- *Page interne* P. 31

Conclusion P. 34

Signatures P. 36

The background of the slide is a dark, textured image. It appears to be a close-up of a smartphone screen displaying a technical drawing or blueprint. The drawing is faint and mostly illegible, but some text and lines are visible. In the upper right corner of the drawing, there is a circular stamp that reads "GR 209". Below this, there are some lines of text that are difficult to read, but they seem to be part of a technical specification or drawing. The overall tone of the background is dark and industrial.

INTRODUCTION



Introduction/ Le lieu de stage

Pour mon stage de troisième année en écriture multimédia à l'ISFSC j'ai rejoint la société EMAKINA, une agence de communication digitale basée en Belgique à Bruxelles. Elle a été fondée en 2001 avec la fusion de Ex Machina et Emalaya. À l'heure actuelle, le groupe EMAKINA compte presque 800 employés travaillant dans 15 implantations différentes à travers 9 pays. Pour mon stage j'ai rejoint les bureaux de Boitsfort, le siège social de l'entreprise recensant 200 employés.

Au sein d'EMAKINA, une structure pyramidale est mise en place :

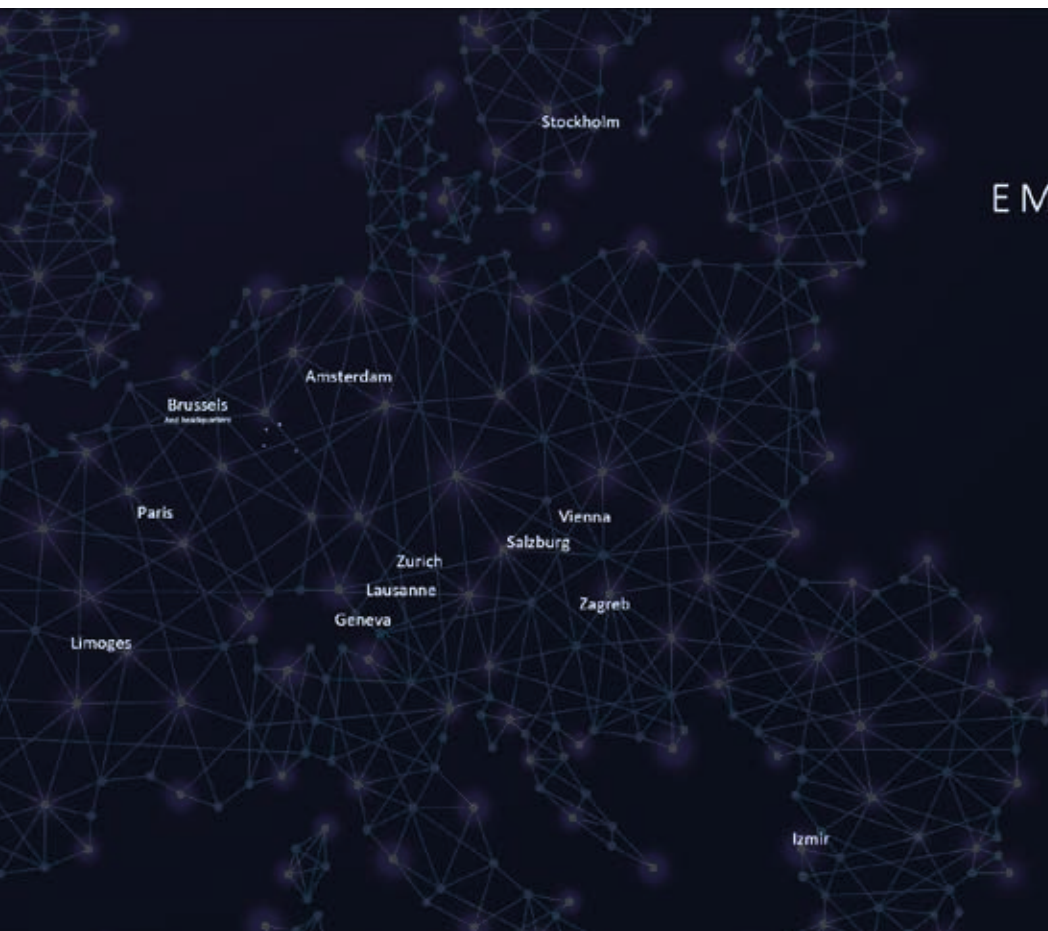
Les Accounts Manager (AM) s'occupent de trouver des projets intéressants et les attribuent à des Project Managers (PM) après avoir évalué la quantité de travail et les ressources nécessaires pour mener à bien le projet.

Le project Manager rassemble alors une équipe en se basant sur ces estimations et assure un contact avec le client. Les PM sont chargés de « driver » le projet en s'assurant que tout soit fait dans les temps et que chacun connaisse bien son rôle.

Dans ces teams, on retrouve plusieurs corps de métiers en fonction de la nature du projet : Tech Lead, Dev Ops, graphiste, intégrateur frontend, spécialiste UI/UX, etc.

Il y a cependant un client « fidèle » qui fournit en permanence des projets et à qui est consacré un département entier. Ce dernier occupe d'ailleurs depuis récemment le dernier étage du bâtiment et se compose de deux « tribes » dirigées par des Production Managers. Au sein de ces tribes, on retrouve l'arborescence par projets et PM.





Stockholm

Amsterdam

Brussels
And headquarters

Paris

Vienna

Salzburg

Zurich

Lausanne

Zagreb

Geneva

Limoges

Izmir

EMAKINA GROUP & BELGIUM



DESIGN IS DEAD



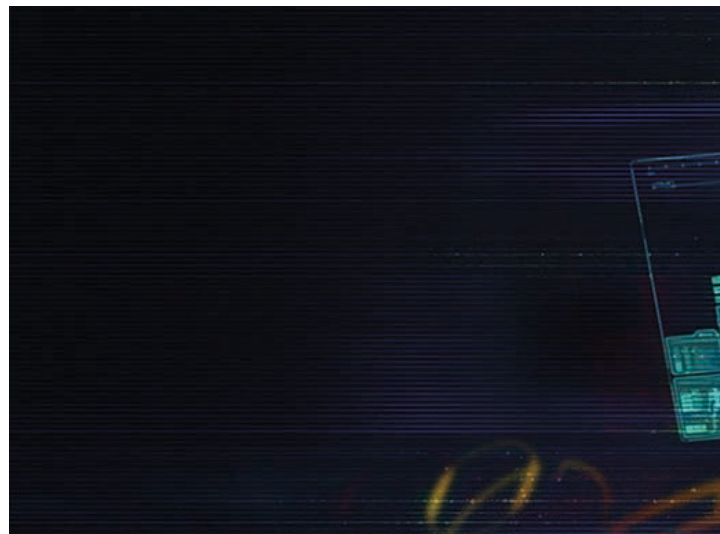
Introduction/ Contexte du stage

Durant mon stage à EMAKINA, j'ai eu l'occasion de participer à un projet de création de jeux web pour une campagne promotionnelle d'une grande marque dans le secteur de la vente de tabac.

L'équipe

J'ai rejoint le département dédié au grand compte, dans la tribu dirigée par Amandine Rimbart (Production Manager), au sein d'un projet pris en charge par Maureen de Potter (PM).

L'équipe était composée de Gaëlle Andrien (Intégratrice), Mathieu Callewaert (Tech Lead) et Noé Lebrun (Dev Ops).



Le projet

Notre équipe était chargée de réaliser 4 jeux :

- Un compteur qu'il faut stopper au bon moment,
- Des éléments à retrouver dans une image,
- Un memory,
- Un upload de photo où l'on applique un effet.

Une fois l'un des jeux gagné, une popup informative apparaît pour présenter le nouveau produit.

Ces jeux ont ensuite été intégrés au sein d'un site promotionnel aux côtés de 25 autres challenges.



Intégrateur frontend

Je me suis greffé à ce projet en tant que deuxième intégrateur. Le métier d'intégrateur consiste à réfléchir à la traduction en code d'un design fourni par des designers. Il s'agit de réellement « créer » le site en suivant une maquette.

Tout au long de mon stage j'ai été supervisé par Gaëlle, qui m'a fourni toute l'aide et l'accompagnement nécessaire à l'apprentissage de React. C'était en quelque sorte ma "mentore".

Une collaboration

Pour ce projet, EMAKINA a dû travailler en collaboration avec une autre agence de communication engagée par le client. Cette contrainte a entraîné parfois des problèmes de communication et d'efficacité pour tester les environnements de développement.

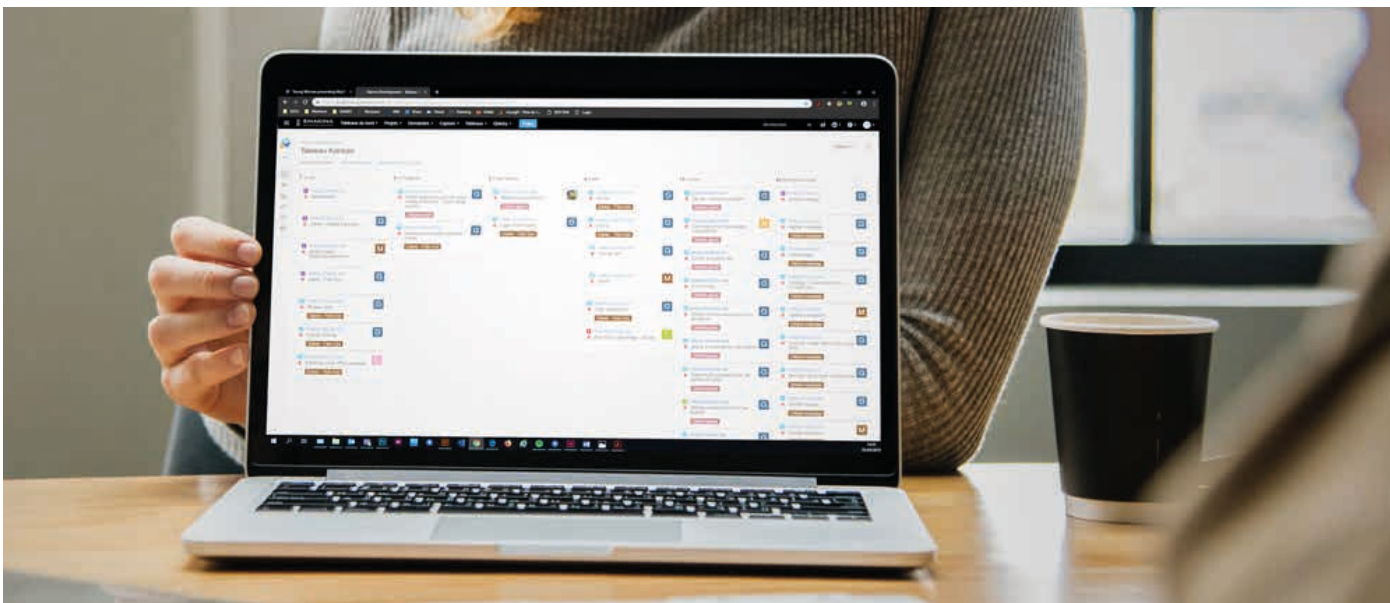
Globalement cette collaboration s'est bien passée et nous nous sommes bien alignés pour mener à bien le projet.





Introduction/ **Méthodologie de travail**

Pour développer ce projet, nous suivions un processus bien rôdé et utilisons des outils d'organisation qui nous aidaient à structurer le travail. Nous avons ainsi utilisé JIRA, GITLAB, SOURCETREE et mis en place des réunions journalières où chacun explique ce sur quoi il travaille et s'il bloque sur quelque chose (= stand up).



JIRA

Dans un premier temps, la PM crée un tableau JIRA qui permet de structurer le projet. Cet outil permet de créer des "post-its" en nommant une tâche à effectuer et le membre de la team qui doit s'en occuper. Ceux-ci sont ensuite triés dans des colonnes (typiquement : "TO DO", "DOING", "DONE").

GitLab / SourceTree

Pour développer, une certaine méthode est respectée :

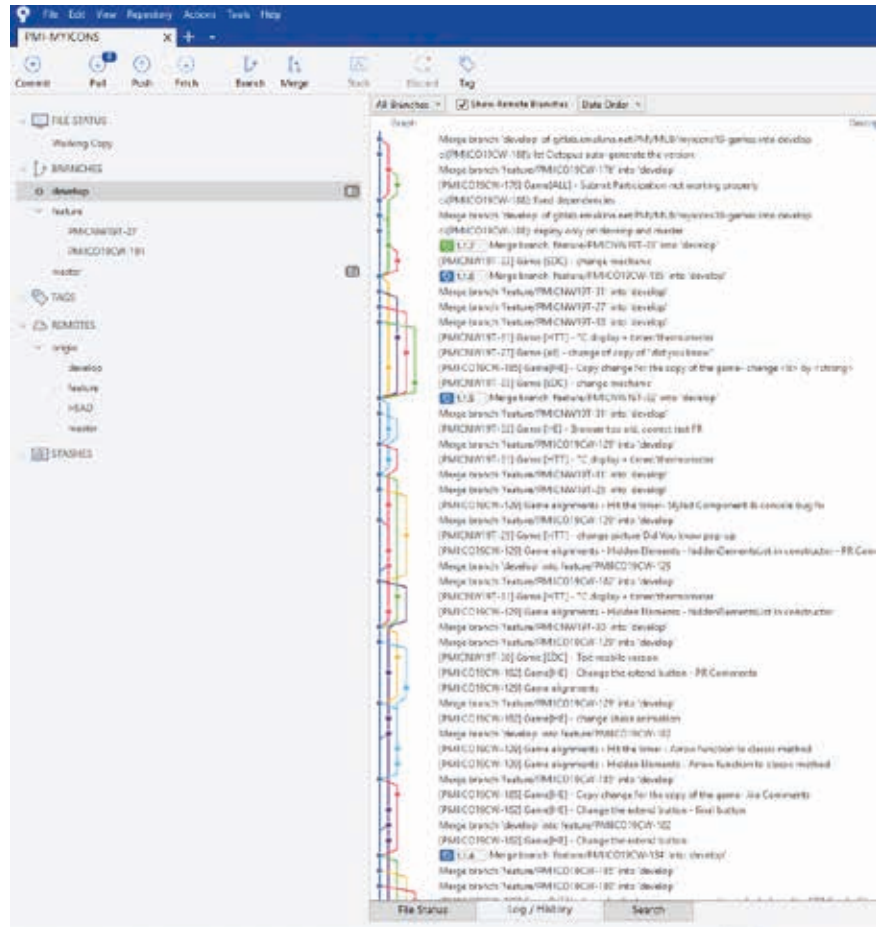
Il y a une version "develop" du projet sur un serveur et sur laquelle personne ne peut changer quoi que ce soit.

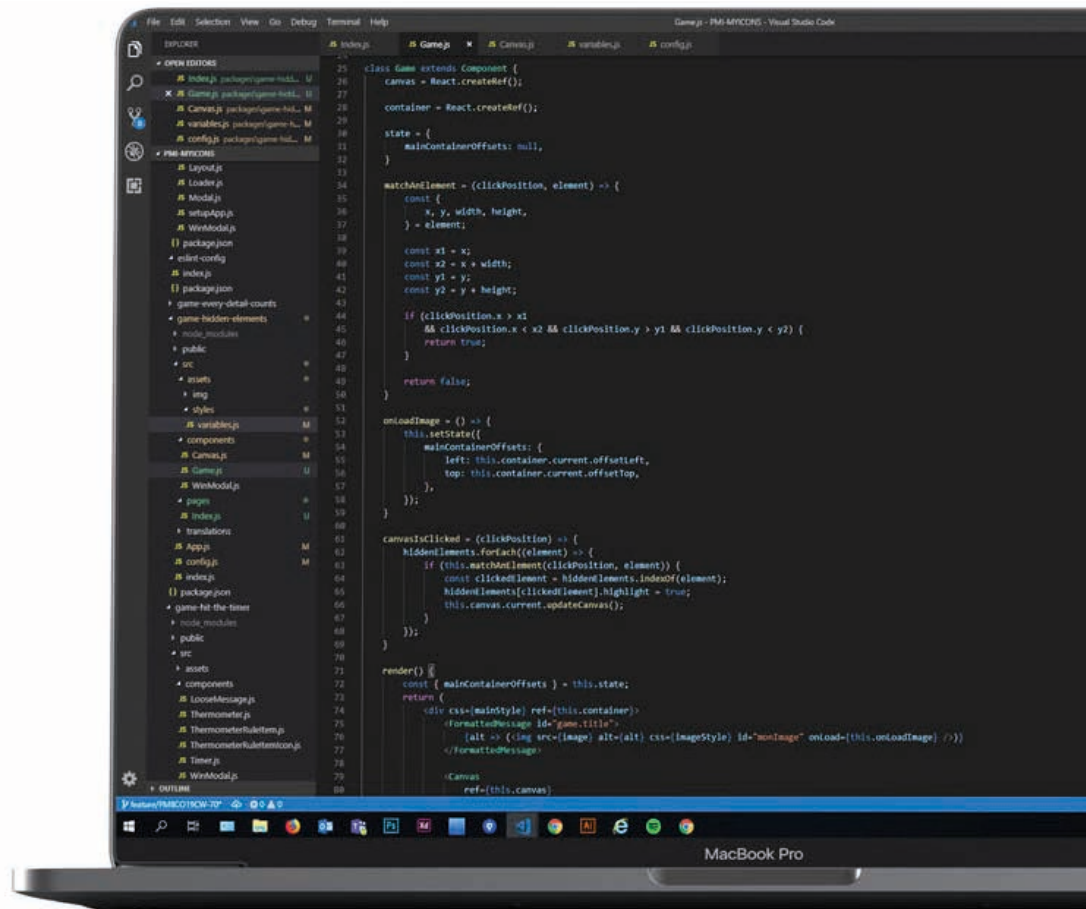
Chaque développeur doit donc copier cette version et travailler sur celle-ci (= une branche) dès qu'il veut intégrer une nouvelle fonctionnalité. Une fois les changements effectués, il peut faire une Merge Request (MR) afin de fusionner sa branche dans le develop.

Cette demande doit être validée par au moins un autre développeur qui la regarde et commente les changements.

Une fois validée, la branche peut être mergée dans la branche principale (develop).

Cette méthode évite d'avoir des conflits entre plusieurs fichiers lorsque l'on développe à plusieurs sur le même projet. Cela permet également de garder des traces du projet et de pouvoir revenir en arrière si nécessaire.







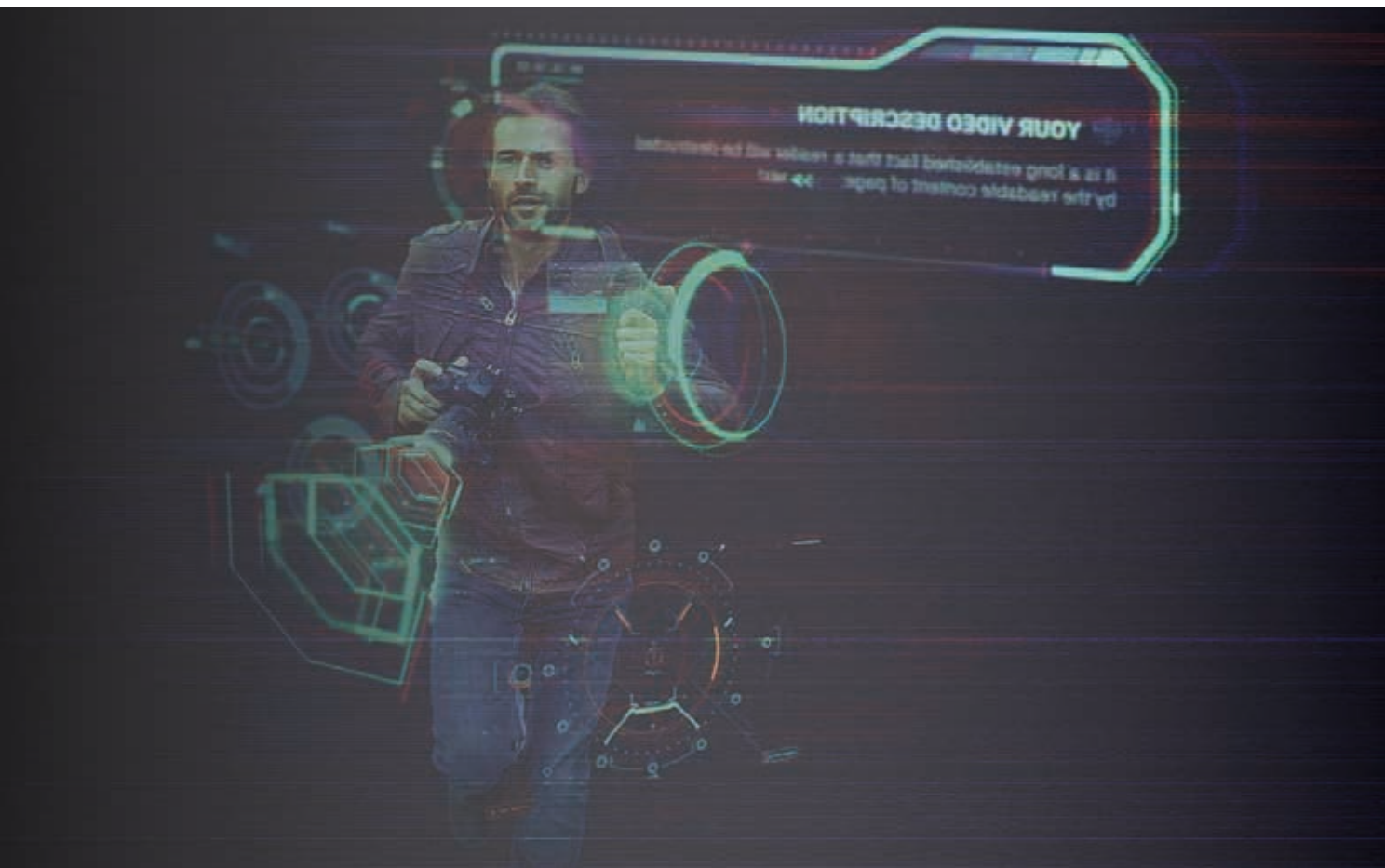
Technologies

Les technologies utilisées pour l'intégration de ce projet étaient Javascript, React, WebPack, nodeJs et yarn.

Durant les deux premières semaines je me suis formé en ligne pour apprendre le Javascript et React.

C'est en travaillant sur le projet que j'ai appris à utiliser les outils modernes du développeur frontend (node, yarn, webpack, babel, etc.).

MES RÉALISATIONS



Mes réalisations/ Hit The Timer

Un jeu "test"

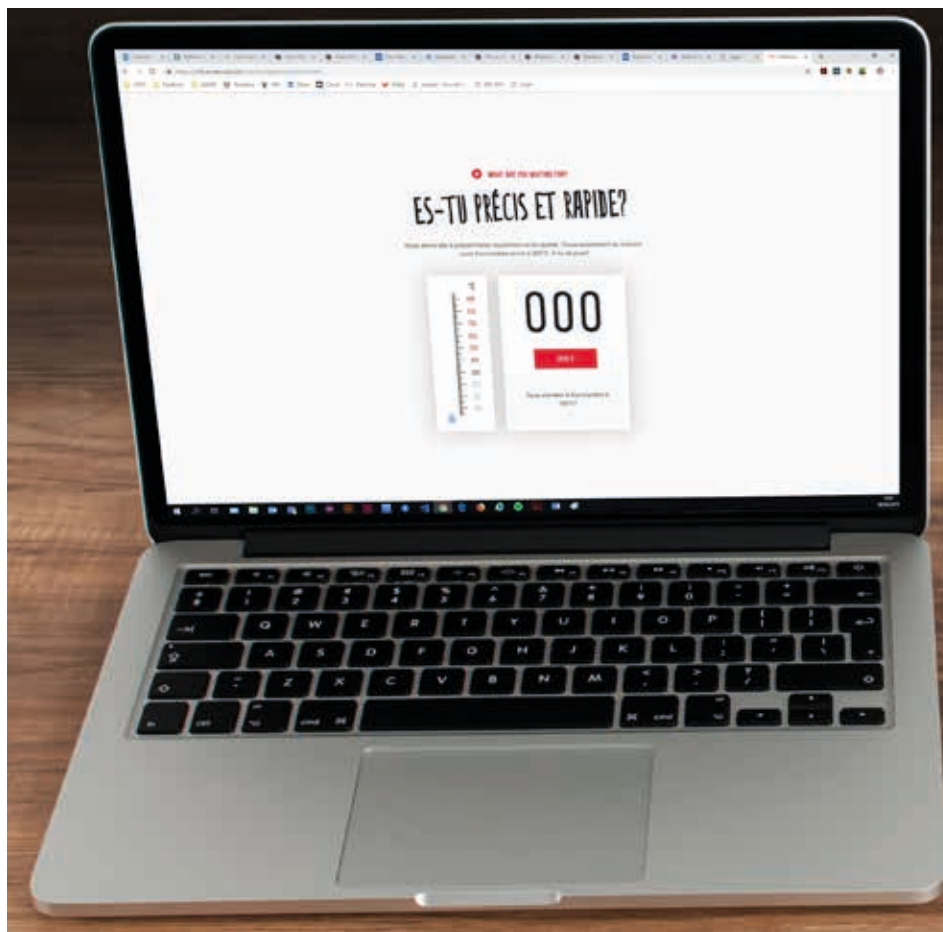
Lors de la troisième semaine de stage, après m'être formé en ligne pour apprendre les langages du projet, nous avons installé un environnement de développement sur ma machine. C'est à partir de ce moment que j'ai pu commencer à développer le premier jeu - « Hit The Timer » - en suivant les premiers designs envoyés par un designer. Ces designs n'étant pas définitifs, l'objectif était de me familiariser avec l'environnement de développement et de gagner du temps une fois les designs terminés. La base du projet avait déjà été codée par Gaëlle (intégratrice) et cela m'a permis de comprendre la structure du projet et le fonctionnement de React.

Change Request

Dès que les visuels ont été approuvés par le client, nous avons pu commencer l'intégration. J'ai donc pris en charge le jeu « Hit The Timer » sur lequel je m'étais entraîné. Assez rapidement, l'intégration était terminée mais le client demanda des « Change Request » (des modifications). Ainsi l'on parla d'intégrer un cercle qui tournait autour du Timer puis de thermomètres dont la température augmentait en suivant le timer.







Une base pour le projet

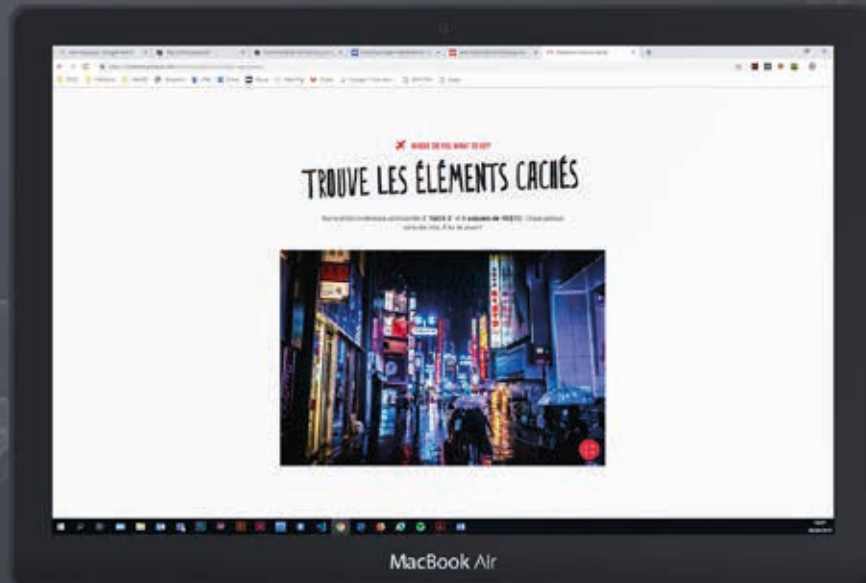
Lors de la création de ce jeu, nous avons mis en place toute une structure pour le projet et des éléments facilement réutilisables (des boutons, des entêtes, des layouts, des fichiers de style, etc.) qui nous ont facilité la tâche pour les autres jeux.

Des jeux responsifs

Nous avons également fait en sorte que tous les jeux soient responsifs, c'est-à-dire que quel que soit l'appareil et le browser que l'utilisateur utilise, le jeu apparaisse bien et fonctionne correctement ! Nous sommes donc allés chercher le plus de devices possibles et avons dans un premier temps créé autant de tickets que de « bugs » trouvés. Nous avons ensuite corrigé tous ces bugs et retesté sur tous les appareils, tous les OS et tous les browsers. Un Jira (tableau reprenant les tickets) a par la suite été ouvert et mis à disposition du client pour qu'il puisse tester de son côté et rapporter des éventuelles corrections à effectuer.



Mes réalisations/ Hidden Elements



Plus d'autonomie

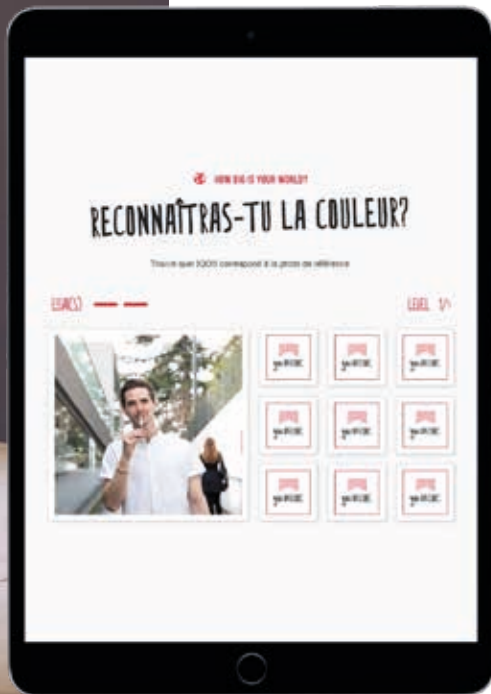
Une fois « Hit The Timer » terminé, j'ai pu développer un deuxième jeu : « Hidden Elements », étant donné que la deuxième intégratrice devait s'occuper du plus gros jeu « Every Detail Count » ainsi que d'autres tâches plus spécifiques et techniques. J'ai développé ce jeu de manière plus autonome que le premier ayant acquis un peu d'expérience sur React, j'ai néanmoins dû apprendre une technologie supplémentaire : le canvas.

Création d'une feature

En discutant de ce jeu lors des Stands Up du matin nous avons vite abordé la nécessité de créer une fonctionnalité qui mettrait le jeu en grand écran. En effet, l'objectif du jeu étant de chercher des petits éléments dans une image, il était difficile de les voir sur un smartphone. J'ai donc développé seul cette feature en me renseignant sur internet et en demandant conseil aux autres membres de la tribe spécialisés en javascript. C'est donc tout un module réutilisable au sein du projet qui a été développé. Etant stagiaire et donc pas « facturable », Maureen fit un geste commercial pour le client et ne demanda pas de supplément pour cette fonctionnalité.







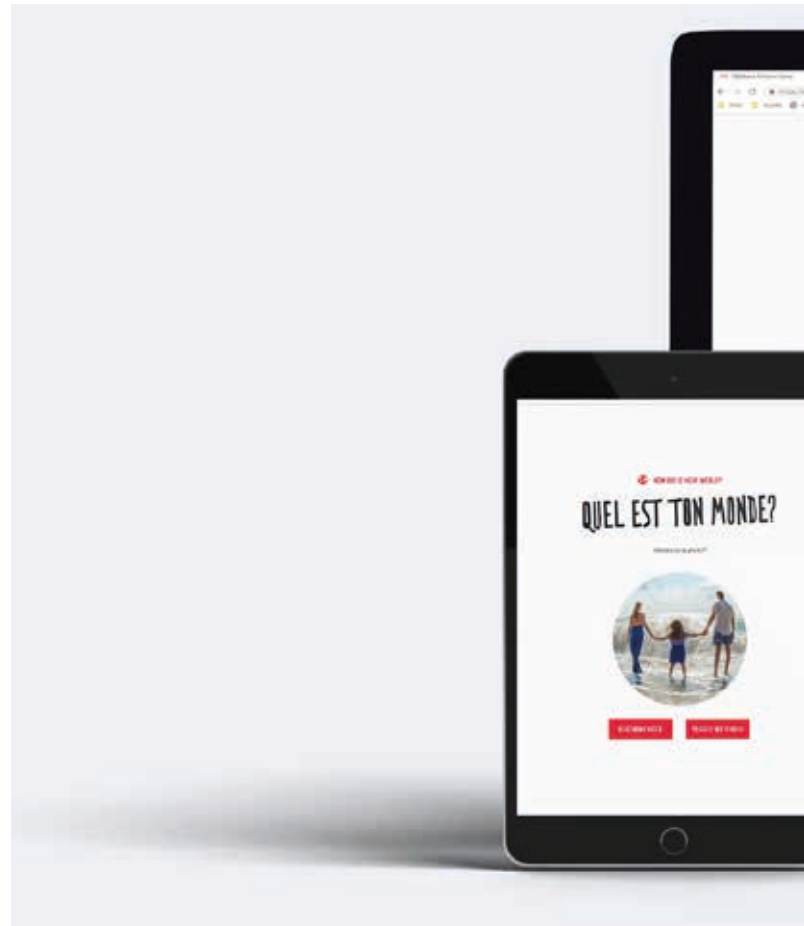
Mes réalisations/ Every Detail Counts

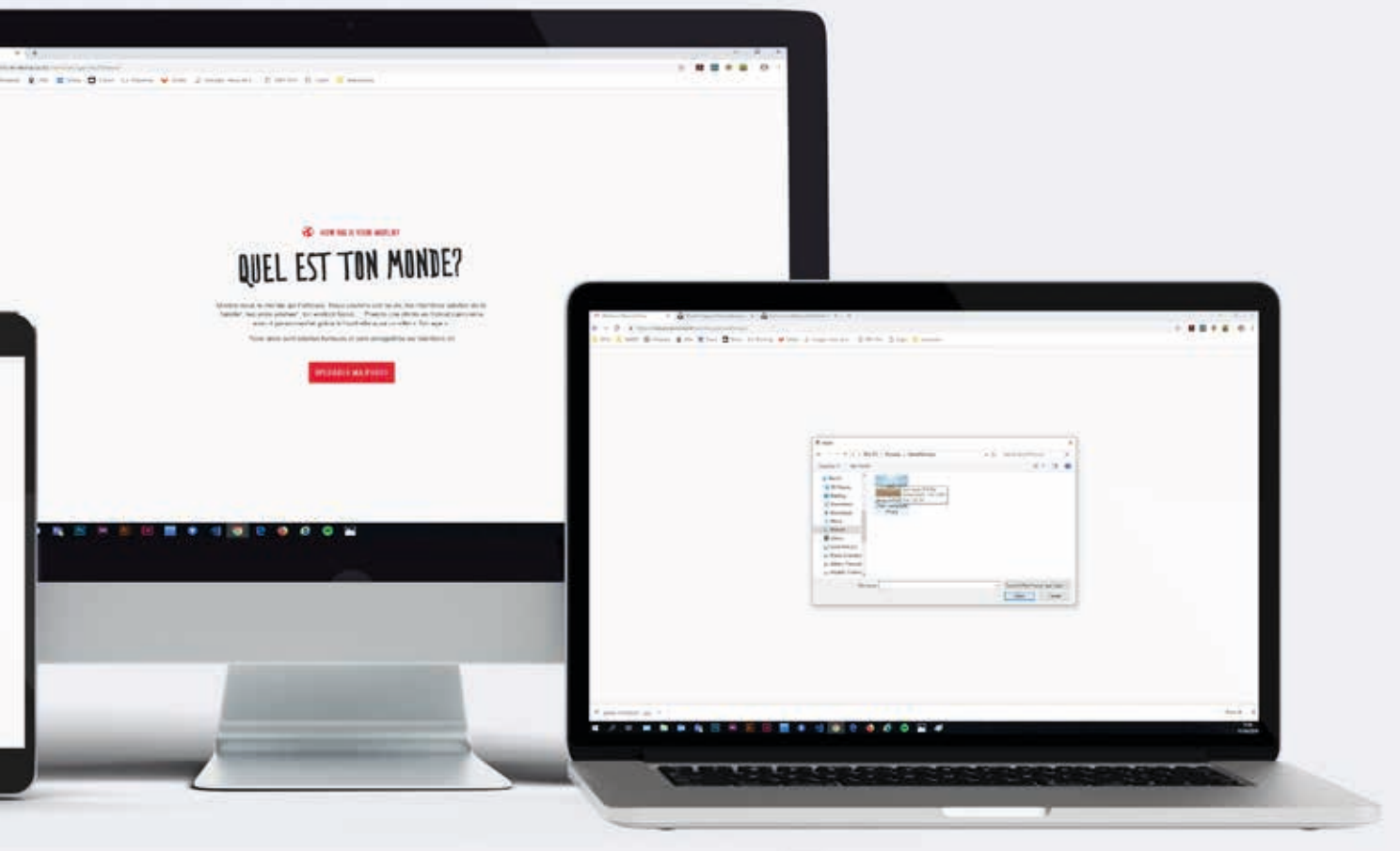
Gaëlle prit en main ce jeu plus complexe car il comprenait plusieurs niveaux. Il s'agit d'un jeu où une photo - avec une personne tenant une cigarette électronique de la marque - se retourne pendant quelques secondes puis disparaît et 9 appareils de couleurs différentes se retournent. Il faut ensuite se souvenir de la couleur de l'appareil.

Sur ce jeu, j'ai assisté Gaëlle en acceptant ses Merge Request et en discutant avec elle de quelques comportements du jeu.

Mes réalisations/ Fish Eye

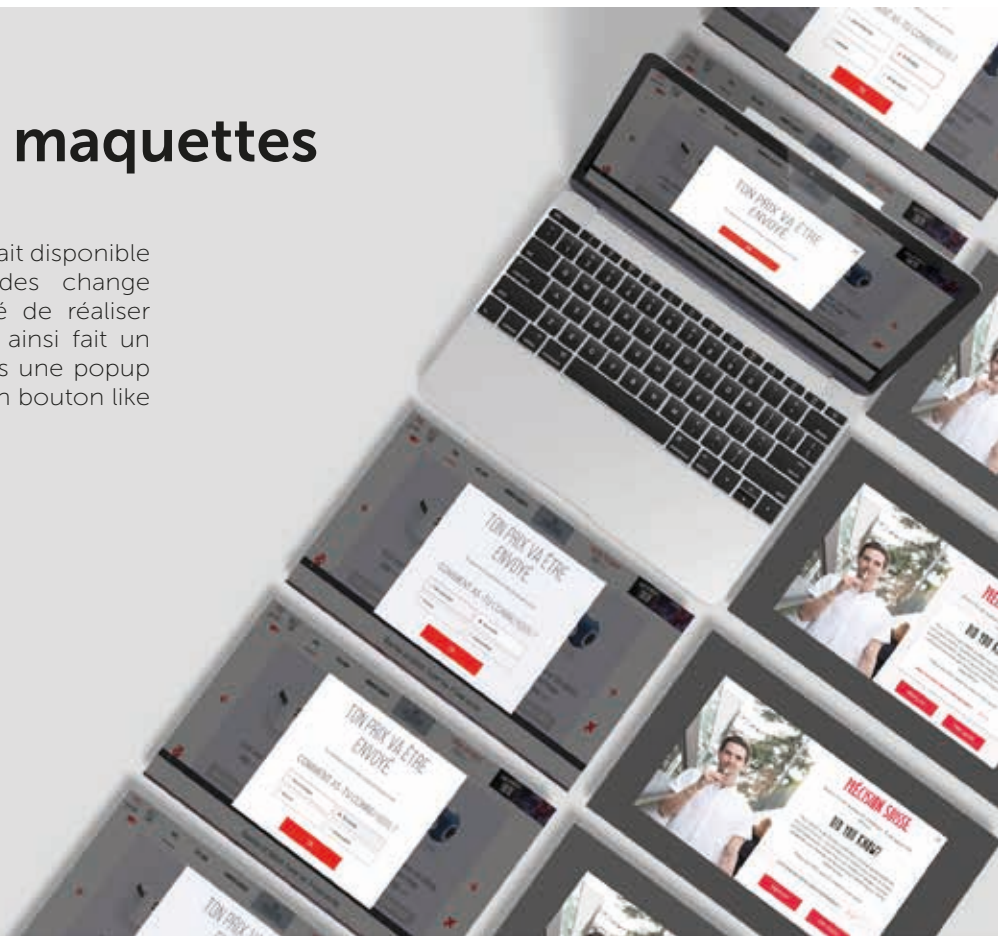
Ce challenge propose à l'utilisateur d'uploader une photo et nous y appliquons un effet « fish eye ». Gaëlle prépara toute la structure de ce jeu et réalisa toute l'intégration. J'ai pour ma part accepté quelques Merge Request. Un autre développeur était chargé de coder l'effet Fish Eye.





Mes réalisations/ Création de maquettes

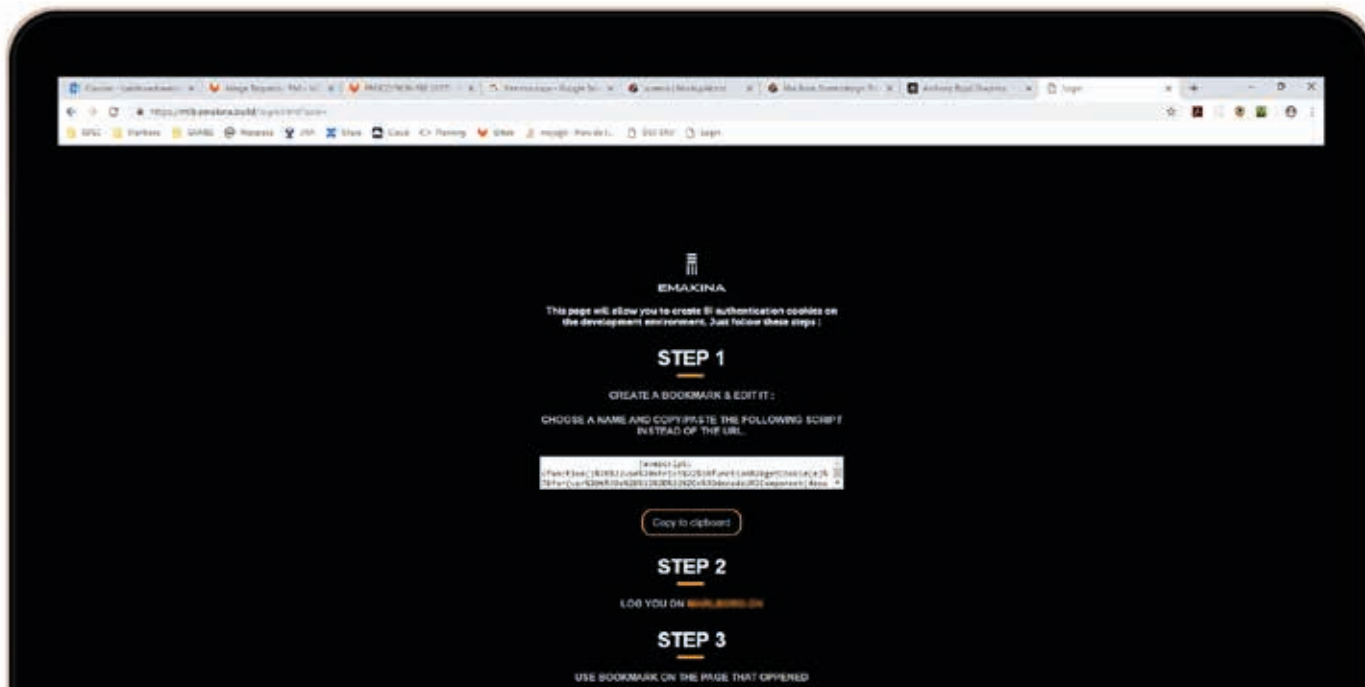
Un jour, aucun graphiste n'était disponible et la cliente demandait des changements. J'ai donc proposé de réaliser des visuels à présenter. J'ai ainsi fait un questionnaire à intégrer dans une popup et intégré une phrase avec un bouton like dans une autre popup.



Mes réalisations/ Page interne

Le projet a été réalisé dans les temps, voir même en avance, ce qui m'a permis d'aider sur d'autres tâches plus secondaires. J'ai notamment « stylisé » une page utilisée en interne, servant à se connecter avec l'autre société avec laquelle nous collaborons pour le projet.

En effet, Mathieu avait créé cette fonctionnalité et j'ai été chargé de la rendre « corporate ». J'ai donc regardé sur <http://brand.emakina.com> pour apprendre la charte graphique d'EMAKINA et j'ai appliqué le design sur cette page.



CONCLUSION



Compétences acquises

En commençant mon stage à EMAKINA, je pensais approfondir au maximum un des aspects du web design et découvrir la vie au sein d'une grande structure, c'est donc pour moi un stage réussi !

En effet, j'ai acquis durant celui-ci plusieurs compétences techniques :

- Prise en main de Node.js et Yarn,
- JavaScript,
- React,
- CSS in Js.

Humain

Mais j'ai également découvert comment une aussi grande entreprise fonctionne en interne. J'ai trouvé l'environnement de travail très stimulant, professionnel mais surtout très convivial ! Je me suis tout de suite senti intégré d'abord dans l'équipe du projet et assez rapidement par les autres employés. Une bonne ambiance régnait dans tout le bâtiment, surtout autour de la table de billard ! Les employés étaient très ouverts et disponibles et les membres de l'équipe veillaient à ce que je sois toujours en train de faire quelque chose d'utile et d'intéressant pour ma formation.





Autonomie

Durant le stage j'ai pu travailler de manière autonome sur un projet à gros budget en collaborant d'égal à égal avec les autres membres de l'équipe. J'ai pu participer à des réunions « rétrospectives » où l'objectif était de faire le point sur les mois passés ou sur le projet terminé et de toujours remettre en question le système actuel afin de trouver des pistes d'améliorations pour le futur.

Futur

Pour la suite, je pense me former encore quelques années dans le secteur de l'intégration en travaillant pour une grande structure comme EMAKINA. J'ai effectivement appris beaucoup durant ces 3 mois mais il me faudrait plus d'expérience pour maîtriser tous ces nouveaux outils/technologies.

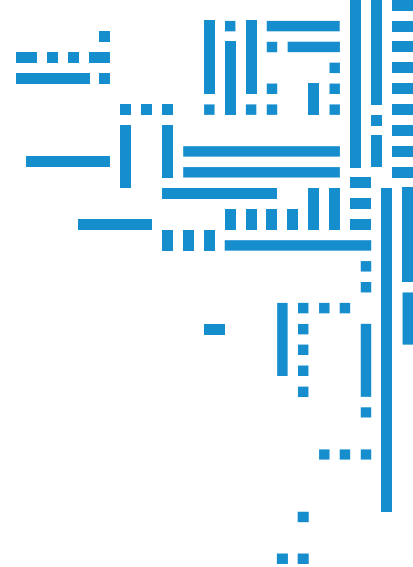
Signature de l'étudiant :

A horizontal rectangular box with a black border, intended for the student's signature.

Signature du maitre de stage :

A horizontal rectangular box with a black border, intended for the supervisor's signature.

Merci.





EMAKINA