

# MÉMOIRE DE STAGE DE FIN D'ÉTUDES

En vue de l'obtention du diplôme Master  
Ingénierie de Données et Développement Logiciel

## Refonte d'un portail de gestion électronique des documents (Arkevia Refonte)

### RÉALISÉ PAR

Hamza Talaghzi

### ENCADRÉ PAR

M. GHAICH Mourad  
Pr. ZITI Soumia

Encadrant externe, Cegedim SRH  
Encadrant interne, FSR-UM5

### SOUTENU LE 30/09/2021 DEVANT LE JURY

Pr. ZITI Soumia  
Pr. EZZAHOUT Abderrahmane  
Pr. KHARMOUM Nassim

PH, FSR-UM5  
PA, FSR-UM5  
PA, FSR-UM5

Président  
Examineur  
Examineur

# ***Mémoire de projet de fin d'étude***

Présenté par

**TALAGHZI Hamza**

En vue de l'obtention du diplôme

**Master**

**Ingénierie de Données et Développement Logiciel**



---

## **Refonte d'un portail de gestion électronique des documents (Arkevia Refonte)**

---



**Soutenu le 30/09/21**

**Encadrant interne :**

Pr. ZITI Soumia

**Encadrant externe :**

M. GHAICH Mourad

**Membres du Jury :**

Pr. ZITI, Soumia

PH, FSR-UM5

Président

Pr. EZZAHOUT, Abderrahmane

PA, FSR-UM5

Examineur

Pr. KHARMOUM, Nassim

PA, FSR-UM5

Examineur

Année universitaire : 2020/2021

---

## Avant-propos

**Nom et prénom de l'étudiant :**

TALAGHZI Hamza

**Intitulé du travail :**

Refonte d'un portail de gestion électronique des documents (Arkevia Refonte)

**Établissement d'accueil :**

- **Nom de l'entreprise :** CEGEDIM MAROC
- **Adresse :** Arribat Center Immeuble D et E 2ème étage Avenue Omar Ibn Khattab 10090 Agdal Rabat.
- **Site web :** <https://www.cegedim.fr>

**Encadrant de l'établissement d'accueil :**

M. GHAICH Mourad

**Tuteur académique de la Faculté des Sciences de Rabat :**

Mme. ZITI Soumia

**Date de début et de fin du stage :**

Du **15 Février 2021** au **15 Août 2021** inclus

---

## Remerciement

---

## Résumé

Le présent rapport synthétise le travail effectué sur une période de six mois au sein de l'entreprise Cegedim SRH, et qui s'inscrit dans le cadre de la validation du projet de fin d'études du Master Ingénierie de Données et Développement Logiciel à la Faculté des Sciences de Rabat.

La première phase du travail a consisté à auditer et analyser l'architecture d'un portail de gestion électronique de documents appelé **Arkevia**, puis à identifier et corriger les problèmes et anomalies détectés, ainsi qu'à proposer des axes d'amélioration suite à l'audit architectural réalisé. Ensuite, dans une seconde phase, les travaux ont porté sur le mécanisme de notification chargé d'informer les utilisateurs des documents récemment déposés dans leurs coffres-forts Arkevia. En effet, étant donné l'importance que porte Cegedim à la qualité de ses solutions, il a été convenu de refondre ce mécanisme et de le rendre indépendant de l'application mère Arkevia. L'application produite est principalement basée sur une approche de traitement par lots multithread via les technologies Spring Boot et Spring Batch.

### Mot clés :

spring, batch, processing, sirh, ged.

---

## Abstract

This report summarizes the work carried out over a period of six months at Cegedim SRH, in the context of the approval of the end-of-study project for the Master's degree in Data Engineering and Software Development at the Faculty of Science in Rabat.

The first stage of the work consisted in auditing and analyzing the architecture of an electronic document management portal called **Arkevia**, then to identify and correct the problems and anomalies detected, as well as to propose lines of improvement according to the architectural audit. Then, in a second phase, the work focused on the notification mechanism responsible for informing users of documents recently deposited in their Arkevia safes. Given the importance Cegedim places on the quality of its solutions, it was agreed to overhaul this mechanism and make it independent of the Arkevia main application. The resulting application is primarily based on a multi-threaded batch approach using Spring Boot and Spring Batch technologies.

# Sommaire

Avant-propos	iii
Remerciement	iv
Résumé	v
Abstract	vi
Sommaire	vii
Liste des figures	ix
Liste des tables	x
Glossaire des acronymes	xi
<b>Introduction générale</b>	<b>1</b>
Contexte du projet . . . . .	1
Objectifs et missions . . . . .	1
Contenu du mémoire . . . . .	2
<b>1 Méthodologie de gestion de projets</b>	<b>3</b>
1.1 Introduction . . . . .	3
1.2 Étude préliminaire . . . . .	3
1.2.1 Origine du génie logiciel . . . . .	3
1.2.2 Comparaison des différentes méthodes de développement . . .	4
1.2.2.1 Les approches traditionnelles . . . . .	4
1.2.2.2 Les méthodes agiles . . . . .	4
1.2.2.3 Synthèse . . . . .	4
1.3 Conduite de projet . . . . .	5
1.3.1 Modèle de livraison . . . . .	5
1.3.2 Déroulement de projets - Méthode SCRUM . . . . .	9
1.3.2.1 L'équipe Agile . . . . .	9
1.3.2.2 Le Sprint . . . . .	10
1.3.2.3 Les Rituels . . . . .	10
1.3.3 Processus de développement . . . . .	12
1.3.4 Gestion du workflow git . . . . .	13
1.4 Planification et suivi du projet . . . . .	13
1.4.1 Diagramme de Gantt . . . . .	13

1.5 Conclusion . . . . .	15
<b>Conclusion générale</b>	<b>16</b>
<b>Annexes</b>	<b>17</b>
<b>A Les approches traditionnelles</b>	<b>17</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>18</b>



### Liste des figures

1.1	Modèle de livraison . . . . .	6
1.2	Modèle organisationnel visé pour les équipes de développement et de qualification QA . . . . .	7
1.3	Diagramme de Gantt . . . . .	14

## Liste des tables

1.1	Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe de dev . .	7
1.2	Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe QA . . . .	8

## Glossaire des acronymes

Acronyme	Désignation
API	Application <b>P</b> rogramming <b>I</b> nterface
B2B	<b>B</b> usiness <b>to</b> <b>B</b> usiness
BPO	<b>B</b> usiness <b>P</b> rocess <b>O</b> utourcing
BU	<b>B</b> usiness <b>U</b> nit
CA	Chiffre d' <b>a</b> ffaires
CI/CD	<b>C</b> ontinuous <b>I</b> ntegration / <b>C</b> ontinuous <b>D</b> elivery
CSS	<b>C</b> ascading <b>S</b> tyle <b>S</b> heets
EDI	<b>E</b> lectronic <b>D</b> ata <b>I</b> nterchange
GED	<b>G</b> estion <b>É</b> lectronique des <b>D</b> ocuments
GTA	<b>G</b> estion des <b>T</b> emps et <b>A</b> ctivités
JVM	Java <b>V</b> irtual <b>M</b> achine
ORM	<b>O</b> bject- <b>R</b> elational <b>M</b> apping
POJO	<b>P</b> lain <b>O</b> ld <b>J</b> ava <b>O</b> bject
QA	<b>Q</b> uality <b>A</b> ssurance
R&D	<b>R</b> esearch and <b>D</b> evelopment
RDP	<b>R</b> emote <b>D</b> esktop <b>P</b> rotocol
RH	<b>R</b> essources <b>H</b> umaines

Suite à la page suivante

<b>SaaS</b>	<b>S</b> oftware <b>as a S</b> ervice
<b>SASS</b>	<b>S</b> yntactically <b>A</b> wesome <b>S</b> tyle <b>S</b> heets
<b>SGBDR</b>	<b>S</b> ystème de <b>G</b> estion de <b>B</b> ases de <b>D</b> onnées <b>R</b> elationnelles
<b>SIRH</b>	<b>S</b> ystème d' <b>I</b> nformation <b>R</b> essources <b>H</b> umaines
<b>SRH</b>	<b>S</b> ervice des <b>R</b> essources <b>H</b> umaines
<b>UML</b>	<b>U</b> nified <b>M</b> odeling <b>L</b> anguage

---

# Introduction générale

## Contexte du projet

Face à la croissance de l'activité de Cegedim SRH, et dans l'optique de garantir un produit de haut qualité, cette dernière a décidé d'adopter une stratégie d'amélioration et d'évolution des systèmes existants.

L'un des sujets considérés comme prioritaires était celui de la refonte d'un portail de gestion électronique de documents appelé Arkevia, également connu sous le nom de coffre-fort électronique salarié, un outil de réception et de stockage sécurisé dans lequel le salarié peut stocker ses documents professionnels et personnels : bulletins de paie, ou tout autre document importé au format dématérialisé, pièces d'identités, diplômes, factures, ou autres documents personnel. Ce portail a subi plusieurs changements et évolutions au cours de ces dernières années, rendant l'application volumineuse et difficile à gérer et à comprendre. Malgré les efforts déployés pour maintenir un code modulaire et évolutif, cela n'a pas été suffisant pour réduire la complexité du produit ni à virer les pratiques et méthodes obsolètes ni à corriger les problèmes de performances qui ne cessaient d'augmenter de façon spectaculaire avec le nombre croissant d'utilisateurs.

Conscient de ces enjeux, le département R&D de Cegedim SRH de Rabat a opté pour s'engager dans la refonte de ce portail pour traiter les problèmes et les axes d'amélioration identifiés suite à l'audit architectural réalisé. C'est dans ce contexte que le département R&D m'a confié ce sujet dont la mission principale est la refonte du portail Arkevia.

## Objectifs et missions

Le stage est axé sur le développement de la refonte de la structure du portail Arkevia afin de répondre aux besoins suivants :

- Analyse de l'existant et formalisation du besoin ;
- Revue du cœur de l'application et migration vers de nouvelles technologies ;
- Restructuration du projet et du mécanisme d'envoi de notifications ;
- Réalisation de nouvelles fonctionnalités ;
- Adaptation au processus de livraison ;
- Réalisation de tests unitaires ;
- Rédaction de rapports techniques sur l'avancement du sujet.

### Contenu du mémoire

en cours...

# Chapitre 1

# Méthodologie de gestion de projets

## 1.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous aborderons les aspects de la gestion de projet, de la composition des équipes, des outils et des méthodes de développement de logiciels.

## 1.2 Étude préliminaire

### 1.2.1 Origine du génie logiciel

**Définition :** Le génie logiciel est la science de l'ingénieur qui s'intéresse aux procédés scientifiques de construction et d'entretien des logiciels, et bien évidemment à la « matière » même de cette construction : d'abord les programmes eux-mêmes, les fichiers et bases de données, les scripts de paramétrage nécessaires à l'exécution du programme, puis tout ce qui gravite autour (spécification de besoins et exigences des futurs utilisateurs, conception, tests, documentation pour les mainteneurs, le support technique et les usagers)[4].

À la fin des années 50, l'informatique est devenue de plus en plus populaire et s'est étendue à d'autres disciplines. Ceci en raison de l'impulsion des grands projets spatiaux et militaires, grands consommateurs de logiciels et imposant des exigences de qualité et de sûreté de fonctionnement et du fait que les informaticiens du génie logiciel étaient plus enclins et plus à même de développer des outils logiciels d'aide à la conduite des activités.

En octobre 1968, l'OTAN a organisé une première conférence, à Partenkirchen en Allemagne, sur l'industrialisation de l'élaboration du logiciel. C'est à cette occasion qu'est forgée l'expression « Software Engineering » pour donner une tournure délibérément industrielle au propos[5].

À la fin des années 60, les grands systèmes commerciaux ont démontré qu'il était difficile d'adapter à grande échelle les principes qui avaient été adéquats jusque là. Les grands projets dépassaient les budgets et les délais, ce fût alors « the software crisis » la crise du logiciel[1].

La conférence de l'OTAN a été immédiatement suivie par de nombreuses autres conférences portant sur des thèmes liés au génie logiciel, tels que la fiabilité des logiciels,

le test du logiciel, la spécification du logiciel, la maintenance du logiciel, etc.

En 1975 s'est tenue la première conférence véritablement dédiée à l'ensemble du génie logiciel, accompagnée d'une exposition de premiers outils, notamment pour l'aide au test. Depuis, l'IEEE tient une rencontre annuelle internationale. Cette première conférence a correspondu à la création, au sein de l'IEEE, d'un comité technique dédié au génie logiciel, animateur d'une série de conférences et ateliers récurrents et éditeur de deux revues dédiées au génie logiciel[5].

### 1.2.2 Comparaison des différentes méthodes de développement

#### 1.2.2.1 Les approches traditionnelles

Dans une approche traditionnelle, le cycle de vie d'un logiciel passe par quatre phases principales : **initiation**, **développement**, **déploiement** et **exploitation**.

**L'initiation** vise à déterminer la mission du système et à effectuer des travaux exploratoires permettant de vérifier la pertinence du projet. **Le développement** est la phase qui prend en charge la réalisation du logiciel. Elle précise les besoins, réalise le produit et valide son fonctionnement. **Le déploiement** rend le produit accessible à ses utilisateurs, par la mise en service du logiciel dans son environnement de production. **L'exploitation** est la période de vie utile du produit au cours de laquelle des améliorations peuvent être apportées au produit. Un ensemble d'éléments est nécessaire à un projet conduit par une approche traditionnelle.

#### 1.2.2.2 Les méthodes agiles

Une méthode agile est une approche itérative et incrémentale, qui est menée dans un esprit collaboratif, avec juste ce qu'il faut de formalisme. Elle génère un produit de haute qualité tout en prenant en compte l'évolution des besoins des clients[6].

Le Manifeste Agile déclare quatre valeurs dans toute approche agile. Chaque méthode adopte ensuite sa propre terminologie et recommande un certain nombre de pratiques. Les quatre valeurs du Manifeste sont[2, 6] :

- Les individus et leurs interactions avant les processus et les outils.
- Des fonctionnalités opérationnelles avant la documentation.
- Collaboration avec le client plutôt que contractualisation des relations.
- Acceptation du changement plutôt que conformité aux plans.

#### 1.2.2.3 Synthèse

Bien que les approches traditionnelles présentent divers avantages, elles ont aussi certaines limites, en particulier dans les environnements évolutifs. En effet, les



environnements évolutifs nécessitent des adaptations constantes. Avec une planification rigoureuse, il est difficile d'apporter des changements à cause de leurs impacts, et plus un changement est fait tard, plus il est coûteux. Cette situation tardive exige de modifier l'enchaînement des étapes antérieures et seuls les changements les plus importants seront opérés.

Selon une nouvelle étude menée par Organize Agile[3] auprès de professionnels de 19 pays, près de la moitié des organisations utilisent des méthodes agiles depuis trois ans ou plus. Ces entreprises utilisent principalement Agile comme méthodologie pour leurs programmes de réforme - connus sous le nom de transformations agiles. Il s'agit de grands changements organisationnels qui adoptent le travail agile au sein de petites équipes multidisciplinaires qui s'attachent à fournir des résultats de manière rapide, expérimentale et itérative, ce qui révèle l'impact positif de ces méthodes sur les flux de travail des projets informatiques à l'échelle mondiale. Au Maroc, selon un rapport d'étude publié en 2011 impliquant 48 organisations participantes représentant les secteurs privé et public a révélé que le taux de satisfaction de la maîtrise d'ouvrage est plus élevé pour les DSI adoptant une des méthodes agiles ce qui démontre leur pragmatisme et leur efficacité par rapport aux méthodes traditionnelles en cascade[7].

Les approches agiles et traditionnelles convergent et divergent sur différents aspects. L'expérience de l'équipe peut faire diminuer les risques et contribuer à minimiser les exigences de suivi. Les approbations et le manque d'autonomie des équipes peuvent ralentir le projet. Une organisation peu hiérarchisée, ayant une culture collégiale, intégrera difficilement une structure traditionnelle.

### 1.3 Conduite de projet

#### 1.3.1 Modèle de livraison

Aujourd'hui, Cegedim adopte une approche de livraison agile que tout projet est censé suivre. Le schéma ci-dessous montre les différentes phases de ce modèle (voir figure 1.1) :

# 1 MÉTHODOLOGIE DE GESTION DE PROJETS

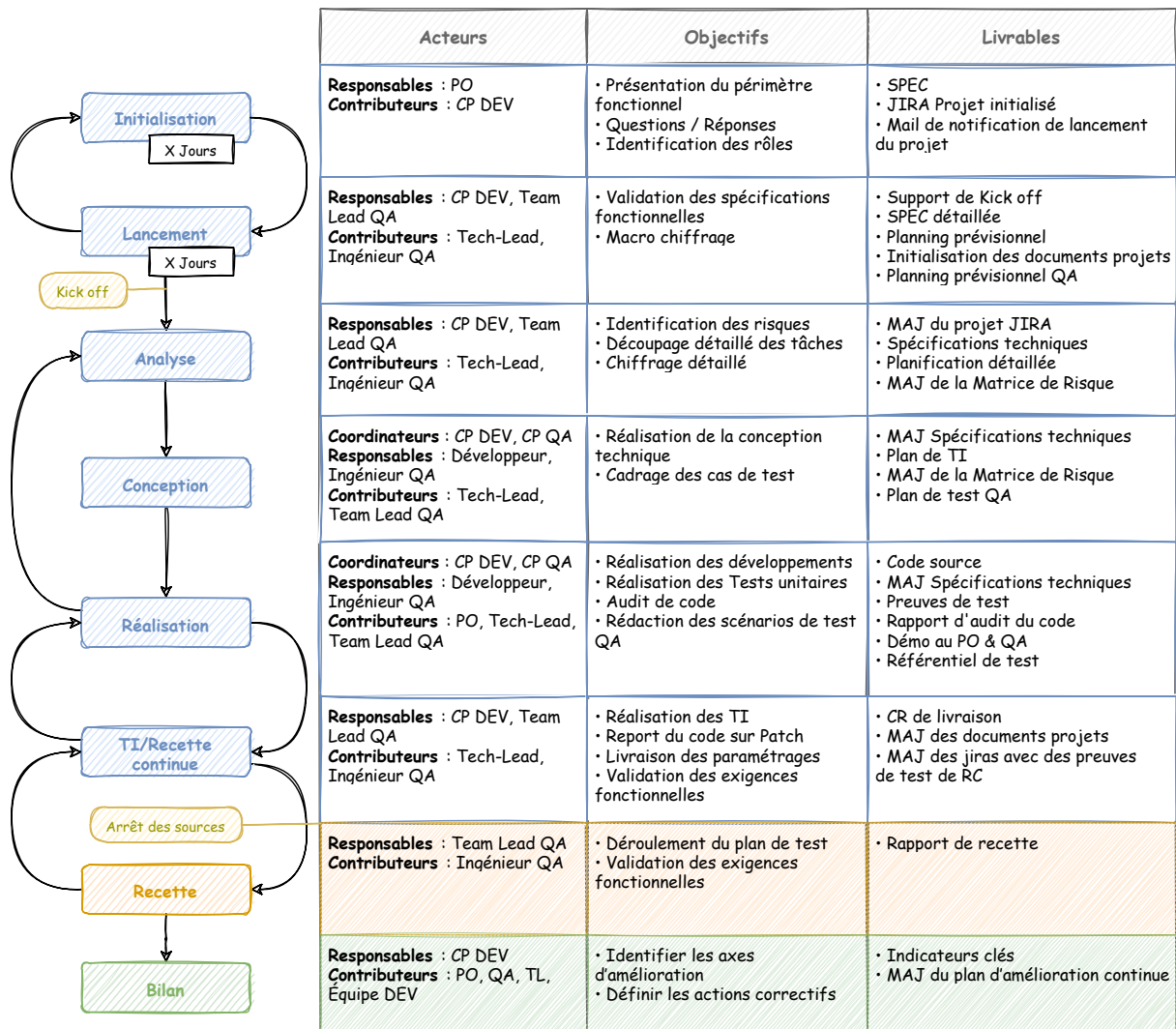
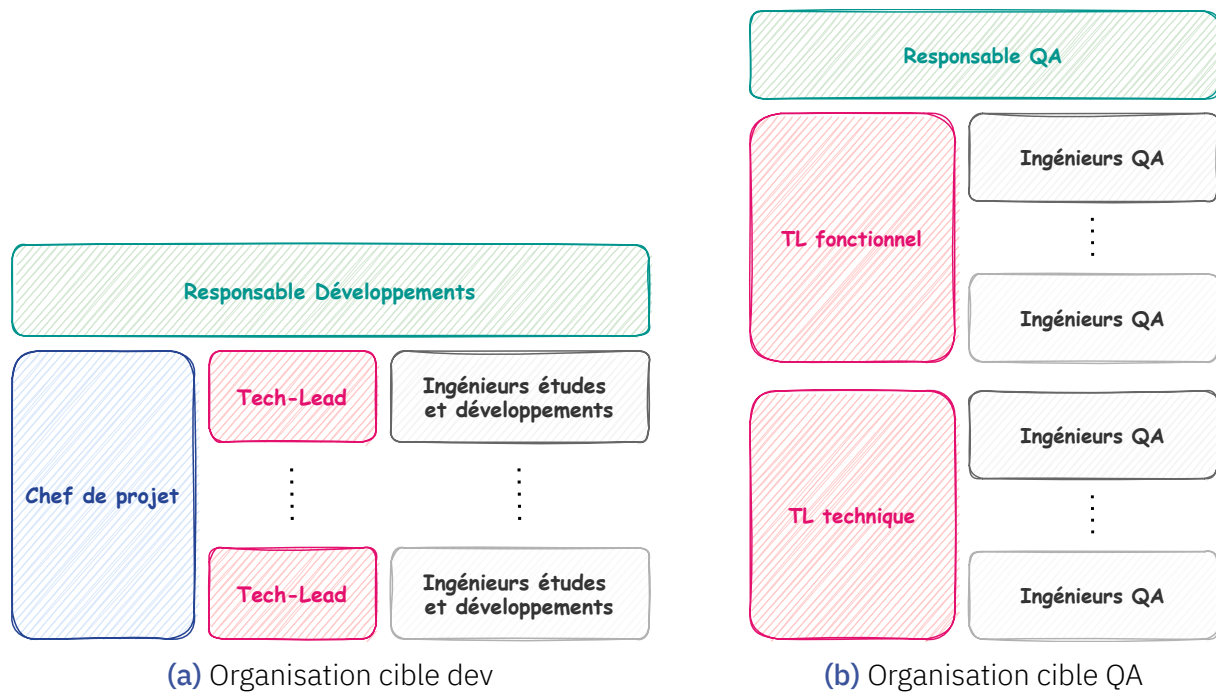


Figure 1.1. Modèle de livraison

Les acteurs impliqués dans le processus de livraison peuvent être répartis en deux grandes divisions (voir figure 1.2, tableaux 1.1 et 1.2) :



**Figure 1.2.** Modèle organisationnel visé pour les équipes de développement et de qualification QA

Le tableau suivant (1.1) décrit les différentes activités et tâches confiées aux membres de l'équipe de développement impliqués dans le processus de livraison :

Table 1.1 : Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe de dev

Équipe de développement	
<b>Responsable Développement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner le chef de projet dans la gestion des projets.</li> <li>• Produire des indicateurs sur l'activité de développement.</li> <li>• Suivi des risques et gestion des alertes.</li> <li>• Travailler en collaboration avec les autres responsables de division.</li> </ul>	
<b>Chef de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valider les spécifications fonctionnelles.</li> <li>• Assurer le suivi du processus de livraison et des indicateurs clés.</li> <li>• Élaboration du plan de charge et planification des équipes.</li> <li>• Garant des engagements (Qualité, Délai, Coût).</li> </ul>	

Suite à la page suivante

Table 1.1 : Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe de dev (Suite)

<b>Tech-Lead</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Responsable de la qualité technique (Audit, conception, etc.).</li><li>● Responsable des bonnes pratiques de développement.</li><li>● Encadrement et assistance technique.</li><li>● Participer aux développements.</li><li>● Assister le chef de projet pour les estimations de charge.</li></ul>
<b>Ingénieur étude et développement</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Corriger les anomalies et développer de nouveaux modules.</li><li>● Respecter les bonnes pratiques de développement.</li><li>● Participer à la définition de la couverture de tests techniques.</li><li>● Rédiger des documents techniques.</li></ul>

Le tableau suivant (1.2) décrit les différentes activités et tâches assignées aux membres de l'équipe d'assurance qualité (QA) participant au processus de livraison :

Table 1.2 : Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe QA

<b>Équipe QA</b>
<b>Responsable QA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Établir et piloter une stratégie de test.</li><li>● Accompagner le Team Lead dans la gestion des projets.</li><li>● Contribuer à l'amélioration des processus de test.</li><li>● Produire des indicateurs sur l'activité de testing.</li><li>● Suivi des risques et gestion des alertes.</li><li>● Travailler en collaboration avec les autres responsables de division.</li></ul>

Suite à la page suivante

Table 1.2 : Responsabilités et missions des différents acteurs de l'équipe QA (Suite)

### TL fonctionnel/technique

- Responsable du suivi du processus de livraison et des indicateurs clés.
- Élaboration du plan de charge et la planification des équipes.
- Accompagner et suivre les testeurs dans la mise en place des bonnes pratiques et des outils.
- Accompagner les ingénieurs QA dans l'élaboration des plans de test.
- Réaliser le bilan des activités.
- Accompagner l'intégration des nouveaux arrivants et veiller à la montée en compétence des équipes.
- Participer aux activités de test.

### Ingénieur QA

- Formaliser des scénarios de test fonctionnels et automatisés.
- Valider et vérifier le développement de l'application.
- Respecter les bonnes pratiques de testing.
- Rédiger des documents fonctionnels.

### 1.3.2 Déroulement de projets - Méthode SCRUM

Depuis 2019, les projets de R&D ont progressivement passés en mode Agile. Ils utilisent la partie Agile de JIRA (catégorie Software). Le mode Agile permet de gérer les projets en mode Scrum ou Kanban. Pour l'instant, Cegedim SRH utilise le mode Scrum.

#### 1.3.2.1 L'équipe Agile

L'équipe Agile est une équipe qui entend être totalement autonome. Elle rassemble toutes les compétences nécessaires pour faire évoluer le produit. Le maître mot d'une équipe agile est la coopération. En effet, les membres de l'équipe ne travaillent pas séparément sur les fonctionnalités qui leur sont assignées, mais ensemble, y compris pour l'identification, la définition, la réalisation et les tests des fonctionnalités.

Les capacités d'écoute et d'entraide de l'équipe facilitent la montée en compétence. Chaque membre devient petit à petit plus ou moins polyvalent et en capacité d'aider les autres dans la réalisation des différentes fonctionnalités. L'équipe devient donc de plus en plus performante et efficace, tout en améliorant également le ressenti et les conditions de travail de chacun.

Une équipe Agile est en perpétuelle progression et évolution.

Il n'y a pas de composition type pour une équipe Agile. Celle-ci dépend totalement du produit à réaliser. Certains rôles clefs sont néanmoins nécessaires au bon fonctionnement de l'équipe. La composition d'une équipe Agile au sein de la R&D SRH suivra à minima le modèle suivant :

- **Equipe Agile R&D**
  - 1 Product Owner ;
  - 1 Scrum Master (optionnel mais conseillé) ;
  - X développeurs (il est recommandé d'avoir +2) ;
  - 1 QA (optionnel) ;
  - X testeur(s)

Bien entendu, selon les produits, cette structure sera susceptible d'évoluer.

### 1.3.2.2 Le Sprint

Le Sprint agile est le cœur de la méthode SCRUM. Tous les développements sont réalisés de manière incrémentale au sein des Sprints. Un périmètre de développement - l'objectif du Sprint - est défini au début du Sprint lors du **Sprint Planning** avec la liste des **User Stories** à traiter pendant le Sprint.

À la conclusion d'un Sprint, le bilan est réalisé lors du **Sprint Review**, puis un nouveau cycle démarre avec un nouveau Sprint. La périodicité d'un Sprint dépendra de l'équipe Agile, mais sera généralement entre 2 et 4 semaines.

### 1.3.2.3 Les Rituels

Les rituels (ou cérémonies) sont des réunions de travail et de suivi qui viennent rythmer un Sprint. Chaque réunion joue un rôle précis dans le Sprint et correspond à une temporalité particulière.

- **Sprint Planning** : Le Sprint Planning est la réunion de lancement d'un Sprint. Au début de chaque Sprint, le Product Owner présente les User Stories qu'il souhaiterait intégrer au Sprint. Les User Stories sont examinées une par une dans l'ordre de priorité du Backlog jusqu'à ce que le Sprint soit complet en termes de vélocité. L'examen d'une User Story suit les étapes suivantes :
  - Lecture de la User Story par le Product Owner.
  - Questions des développeurs (optionnel).
  - Poker Planning : les développeurs estiment le temps nécessaire pour le développement de la User Story en votant chacun pour une durée. Pour passer à l'étape suivante, il doit y avoir un consensus sur l'estimation. Si tel n'est

pas le cas, les développeurs ayant donné les estimations extrêmes doivent s'expliquer et un nouveau vote est réalisé.

- Intégration de la User Story au Sprint : passage en "À faire" dans le Board de l'équipe.

**Note :** Le Sprint Planning a lieu impérativement le premier jour du Sprint, de préférence le matin afin d'optimiser un maximum le temps de travail de l'équipe sur le Sprint.

**Remarque :** À l'étape "Questions", si les développeurs ne comprennent pas ce qu'il faut faire, la User Story est replacée dans le Backlog en vue d'être détaillée plus avant par le Product Owner. De même, lors du "Poker Planning", si ces derniers n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une estimation de temps commune.

- **Daily Stand-Up Meeting :** Le Daily Stand-up meeting est une réunion quotidienne très courte (entre 5 et 15 minutes) à heure et lieu fixes qui rassemble l'ensemble des membres de l'équipe Agile où chaque membre de l'équipe prend la parole à tour de rôle. Chacun doit expliquer ce qu'il a fait depuis l'itération précédente du Stand-up meeting ou le Sprint Planning et ce qu'il prévoit faire jusqu'au prochain Stand-up meeting.

**Remarque :** Le temps de parole de chacun ne doit généralement pas dépasser deux minutes.

Le Stand-up meeting a pour but de favoriser la circulation des informations au sein de l'équipe. Elle permet à l'ensemble de l'équipe d'avoir une vue complète de l'avancée des tâches et d'identifier d'éventuels points de blocages. Ces échanges dynamiques contribuent également à la cohésion et l'implication de l'équipe.

**Attention :**

- La tenue du Stand-up meeting n'est pas facultative.
- Si un sujet est susceptible de déborder, il doit être traité en dehors du cadre du Stand-up meeting avec les membres concernés.

- **Sprint Retrospective :** La Sprint Retrospective est la réunion d'analyse du déroulement du Sprint par l'équipe. Elle est positionnée à la fin de chaque sprint, après le Sprint Review. L'idée pour l'équipe est de capitaliser sur le vécu du Sprint écoulé pour adapter son organisation dans le but de renforcer son efficacité. C'est un élément clef dans le processus de progression et d'apprentissage de l'équipe.

L'équipe doit définir un plan d'action et d'amélioration à partir des constats et idées remontés pendant la réunion.

- **Sprint Review** : Le Sprint Review est une réunion qui se situe en toute fin d'un Sprint juste avant le Sprint Retrospective. Elle a pour but de présenter le travail réalisé durant le Sprint courant. Le but est d'obtenir un maximum de retours sur le réalisé afin d'assurer qu'il est bien en accord avec les attentes.  
Si l'avancée le permet, elle s'agrémente généralement en fin de Sprint Review d'une démonstration des nouveautés. Si tel n'est pas le cas, la démonstration peut être effectuée séparément du Sprint Review.

**Note :** Cette réunion inclut non seulement l'équipe Agile mais aussi les parties prenantes et les décideurs.

### 1.3.3 Processus de développement

Compte tenu de la diversité des applications développées par Cegedim SRH et afin de mener à bien la mise en place des solutions, cette dernière adopte un processus de développement où tout projet est amené à suivre. Je ne ferai référence dans cette partie que sur un périmètre limité de ce processus, et sur lequel je suis intervenu à collaborer et échanger.

- **Analyse fonctionnelle et définition des objectifs** : Lors de cette phase préalable au démarrage du projet, les parties prenantes définissent ensemble :
  - les objectifs et la portée du projet,
  - les livrables attendus,
  - les délais souhaités,
  - le degré de souplesse qui pourra être accordé.
- **Étude de faisabilité et formalisation des spécifications techniques** : Une étude de faisabilité peut être menée afin de cerner les contraintes susceptibles de peser sur la mise en œuvre du projet. Ensuite, les spécifications techniques sont formalisées, faisant état des méthodes, processus et technologies qui seront utilisés pour répondre aux contraintes du projet.
- **Découpage et chiffrage** : Il s'agit d'établir la liste des tâches en associant les besoins et les coûts correspondants, tout en incluant les sous-tâches et les tâches induites par la réalisation afin de chiffrer au plus juste le projet.
- **Planification** : La planification vise à ordonner les tâches et à indiquer leur enchaînement logique en tenant compte des ressources disponibles et de leur charge de travail maximale.
- **Codage** : La phase de codage, également appelée programmation, consiste à traduire en code les fonctionnalités et les exigences techniques préalablement



définies.

- **Test unitaires** :
- **Audit de code** : L'étape d'audit de code permet de s'assurer que la programmation est de qualité, en vérifiant que chaque module ou sous-ensemble de la solution informatique est conforme normes de codage définie par Cegedim SRH.
- **Recette** La phase de recette est le processus de validation par l'équipe de validation et acceptance (QA) de la conformité des livrables avec les spécifications initiales.
- **Documentation** : À l'issue de la recette, une documentation de projet est produite afin de rassembler les informations nécessaires à l'utilisation de la solution informatique et en vue de ses développements ultérieurs.
- **Déploiement** : Une fois le projet qualifié, la solution informatique peut être déployée : il s'agit de la livraison du produit final et de sa mise en service.

### 1.3.4 Gestion du workflow git

Le workflow de travail pour les branches GIT choisi au niveau de Cegedim SRH est Gitflow. Git Flow est un modèle de dépôt git permettant d'améliorer les processus de développement et de mise en production d'un projet.

Voici un schéma présentant l'organisation du dépôt git ainsi que les différentes interactions qu'il peut y avoir entre chaque branche :

## 1.4 Planification et suivi du projet

La planification est parmi les phases d'avant-projet. Elle consiste non seulement à délimiter le périmètre temporel du projet, mais aussi à prévoir le déroulement des activités tout au long de la période allouée au stage.

### 1.4.1 Diagramme de Gantt

La figure suivante détaille la planification prévisionnelle du projet (voir diagramme de Gantt figure 3.1).

# 1 MÉTHODOLOGIE DE GESTION DE PROJETS

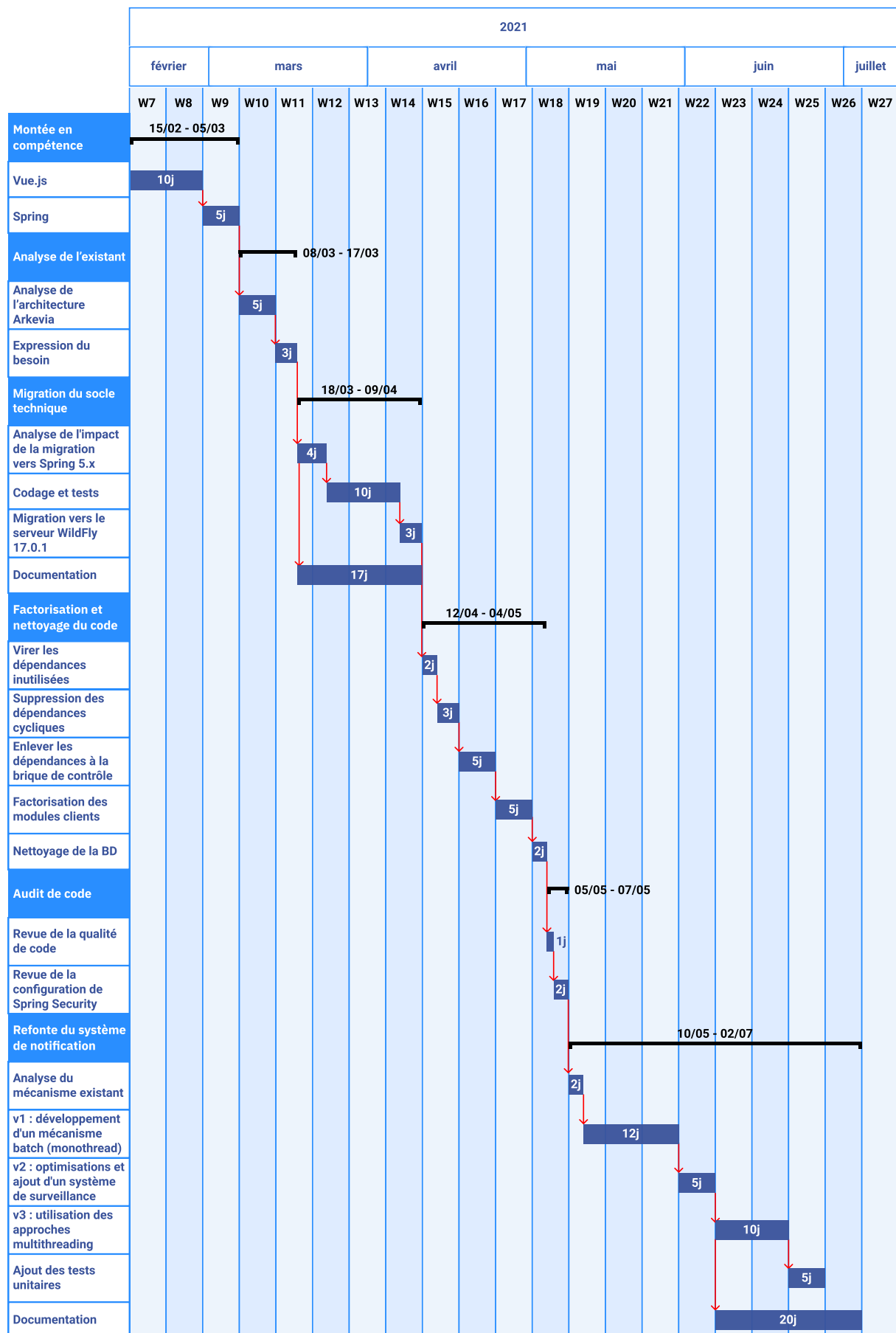


Figure 1.3. Diagramme de Gantt

### 1.5 Conclusion

### Conclusion générale

Dans l'ensemble, je retiens un bilan positif de mon stage de fin d'études : J'ai pu intégrer une équipe de recherche et développement (R&D) polyvalente travaillant principalement autour des technologies Java et JavaScript. Cela m'a donné une idée concrète des exigences de Cegedim en matière d'ingénierie de développement orienté objet, ainsi que sur les règles et les bonnes pratiques de la gestion de projet agile, allant de la phase de recueil des besoins jusqu'à celle de la livraison du produit final.

La formation acquise dans le cadre de mon Master à la Faculté des Sciences de Rabat, notamment le module d'ingénierie du développement logiciel, m'a été très utile dans diverses situations que ce soit sur le plan conceptuel (élaboration des besoins, étude de faisabilité, conception générale, etc.) ou sur le plan technique (codage, complexité du code, bonnes pratiques de développement, etc.) ou encore sur le plan relationnel (travail collaboratif, planification et gestion de projets, etc.).

Ce stage a été très enrichissant pour moi, car il m'a permis de découvrir le monde du SIRH, un domaine vaste, nécessitant à la fois un esprit d'analyse sceptique et de solides compétences techniques. De surcroît, il m'a permis de participer concrètement à ses enjeux à travers des missions de développement et de refonte.

## ANNEXES A Les approches traditionnelles

### Références

- [1] Dino Mandrioli **Carlo Ghezzi** Mehdi Jazayeri. *Fundamentals of Software Engineering*. 2<sup>e</sup> éd. Pearson, Prentice Hall, 2003, p. 1-5. **isbn** : 0133056996 , 8120322428.
- [2] L'équipe produit **CMMI**. *CMMI® pour le développement, Version 1.3 - Amélioration des processus pour le développement de meilleurs produits et services*. 2011. **url** : [https://resources.sei.cmu.edu/asset\\_files/WhitePaper/2010\\_019\\_001\\_28803.pdf](https://resources.sei.cmu.edu/asset_files/WhitePaper/2010_019_001_28803.pdf).
- [3] **Consultancy.eu**. *Half of companies applying Agile methodologies & practices*. consulté le 26 septembre 2021. Organize Agile, Consultancy.eu analysis. **url** : <https://www.consultancy.eu/news/4153/half-of-companies-applying-agile-methodologies-practices>.
- [4] Jacques **PRINTZ**. *LOGICIELS*. consulté le 26 septembre 2021. Encyclopædia Universalis [en ligne]. **url** : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/logiciels/>.
- [5] Jean-Claude **Rault**. *La Lettre d'ADELI n°76 – Été 2009*. consulté le 26 septembre 2021. ADELI [en ligne]. **url** : <https://espaces-numeriques.org/wp-content/uploads/2019/01/176p08.pdf>.
- [6] Véronique MESSEAGER **ROTA**. *Gestion de projet - Vers les méthodes agiles*. Eyrolles, 2008. **isbn** : 978-2-212-12165-0.
- [7] Badr **TALAGHZI**. « Processus du développement logiciel - Paradigmes & Perspectives ». In : *Omn.univ.europ*. Editions universitaires européennes, 2016. **isbn** : 9783639543124, 978-3639543124.