

INTRODUCTION

La phase d'insertion est une période (généralement de 02 semaines) réservée à l'étudiant pour découvrir et se familiariser avec son environnement de travail ou lieu de stage. Ici, il devra donc connaître son maître de stage communément appelé encadrant professionnel et apprendre à coexister avec ses collègues de stage. C'est également une période au cours de laquelle, l'entreprise attribue un thème au stagiaire afin qu'un travail puisse être mené par rapport à un problème constaté. Ainsi, cette phase s'est déroulée entre les murs de la société SCRUM MASTER, dont la présentation fera l'objet des pages qui suivent.

I. ACCUEIL AU SEIN DE L'ENTREPRISE

1.1 ACCUEIL

Le **01^{er} Juillet 2025** a été en effet la date marquant notre toute première entrée en tant que stagiaire au sein de la structure **SCRUM MASTER** située à carrière. Nous avons bénéficié d'un accueil chaleureux et remarquable de la part de **M. KENE TILONG** et de **M. WANGBARA**, tous les deux **Ingénieurs Informaticiens**. Ces derniers ont pris le temps et le soin de nous expliquer ce qu'est SCRUM MASTER, de nous présenter le but de la période d'imprégnation en entreprise, leurs attentes à l'égard des stagiaires pendant la période de stage et l'espace qui nous a été réservé pour effectuer notre stage.

I.2. Intégration

Durant cette phase d'insertion de deux semaines, il a été question pour nous de nous adapter et de nous familiariser avec notre structure d'accueil, en côtoyant quotidiennement les départements de la structure devant intervenir de près ou de loin à la réalisation de notre projet. Cette période à SCRUM MASTER nous a permis de présenter la quintessence des projets que nous envisageons et de sélectionner le plus réaliste afin d'en faire notre thème de stage.

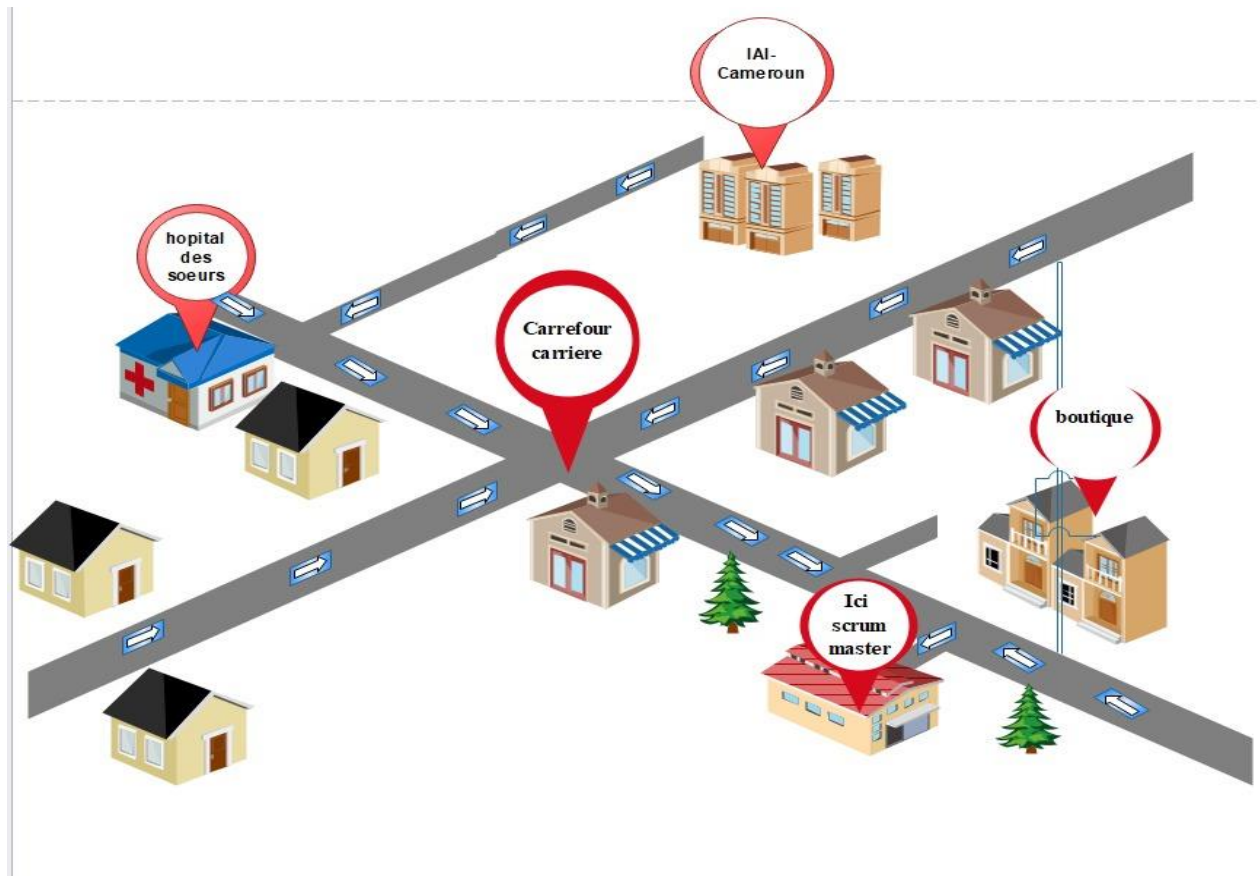
II. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

1. Historique

SCRUM MASTER est une entreprise informatique pensée par deux ingénieurs des travaux en Génie Logiciel et Systèmes et Réseaux Informatiques. L'envie de fournir des solutions informatiques de qualité est le déclencheur de cette aventure constituée au départ de cinq (03) personnes en Janvier 2025. Par la suite, des

difficultés se sont enchaînées et rien que deux (02) personnes ont cru au projet jusqu'à sa concrétisation en Février 2025 avec l'obtention du statut de SARL (Société Anonyme à Responsabilité Limitée).

2. Localisation



Venant de l'hôpital des sœurs, la localisation de SCRUM MASTER est facilitée par le plan ci-dessous

Figure 1 : Plan de localisation (source : Edrawmax)

3. Missions

SRUM MASTER est une société qui s'est donnée pour mission de résoudre au quotidien les problèmes que rencontrent les différentes entreprises liées à l'informatique ou quel que soit le domaine d'activité. SRUM MASTER, dans le but de vulgariser les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication), délivre des attestations de fin de formation dans différents domaines de l'informatique.

4. Objet Social

La société a pour objet :

- Conception et réalisation des applications web, mobiles et de bureau ;
- Administration des réseaux informatiques ;
- Formation à la conception et développement logiciel ;
- Formation en administration réseaux ;
- Maintenance informatique ;
- Infographie ;
- Produit de services, commerce général.

Et, généralement, toutes opérations financières, commerciales, industrielles, mobilières et immobilières, pouvant se rattacher directement ou indirectement à l'objet ci-dessus ou à tous objets similaires ou connexes.

5. Organigramme et fonctionnement de la structure

SCRUM MASTER comporte en son sein deux (02) directions et plusieurs départements. En ce qui nous concerne, nous avons été affectés à la Direction Technique et plus précisément dans le département Génie logiciel, telle qu'illustré ci-dessous :

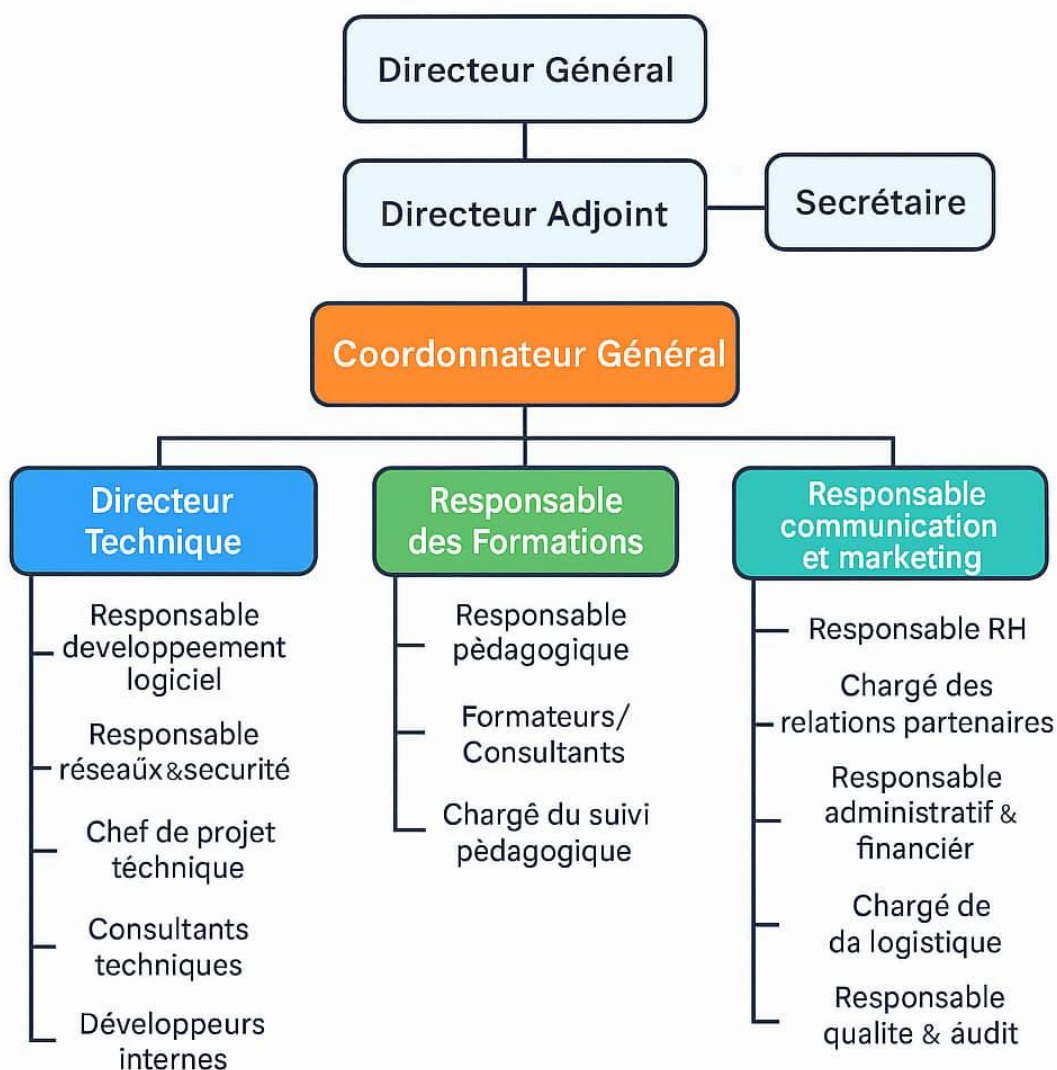


Figure 2: Organigramme SCRUM MASTER. Source : SCRUM MASTER

6. Ressources matérielles et logicielles

SCRUM MASTER dispose pour son fonctionnement de nombreux équipements pour un service fiable, rapide et efficace.

a) Ressources matérielles

Quantités	Noms	Rôles
2	Projecteurs NEC	Equiperment utiliser pour présenter les notions d'apprentissage
1	Equiperment solaire	Pour une continuité de service même après coupure d'électricité
1	Imprimante SAMSUNG	Est un équipement matériel informatique qui se charge de l'impression des document
1	Mac Book pro air 2017 Desktop	Terminal de travail
1	Gameur MSI	Terminal de travail
1	Ecran IIYAMA	Terminal de travail
3	Modem (2 fybox, 1 fibre optique Camtel)	Pour la fourniture continue de connexion internet
1	Serveur Synology	Appareil utilisé pour stocker les fichiers et gérer la base de données de l'entreprise
2	Switch	Il permet de relier en réseau différents équipements informatiques entre eux, et contribue aussi à la sécurité du réseau d'entreprise.
1	Routeur	Est un équipement matériel informatique qui se charge de diriger et d'orienter le transit des données à travers un réseau.
1	Camera canon eds700d	Capturer
1	Caméscope IR night vision	
2	Laptop Samsung	Terminal de travail
3	Laptop HP	Terminal de travail
1	Laptop Aser	Terminal de travail
1	Laptop Toshiba	Terminal de travail

: Ressources matérielles de SCRUM MASTER

b) Ressources logicielles

S'agissant des ressources logicielles, SCRUM MASTER en dispose de plusieurs lui permettant d'effectuer ses différentes tâches quotidiennes.

NOMS	TYPES	ROLES
Licence Windows 11	Licence	Mettre à niveau un appareil Windows 10 Professionnel vers Windows 11 Professionnel
300 giga sur Google Cloud	Stockage	Storage utilise des serveurs distants pour enregistrer des données telles que des fichiers, des données d'entreprise, des vidéos ou des images.
UBUNTU version 21, 22, 23	Système d'exploitation	Distribuer et modifier le code qui compose ce système d'exploitation
ODOO version 16	Application	Créer ou de dupliquer des articles et leur hiérarchie pour partager les connaissances de l'entreprise et même les rendre personnalisables par chacun en interne.
MANAGE GLI 1.0	Application	Gestion de glycémie
SAVE CAB 2.0	Application	Aide en cas de danger
MON PHARMACIEN 1.0	Application	Suivi de patient
GERMAN LANGUAGE 1.0	Application	Apprendre l'allemand a des fins médicales

III. PRESENTATION DU DEPARTEMENT GENIE LOGICIEL

Placée sous l'autorité d'un directeur Technique, le département Génie Logiciel analyse les systèmes d'information, réalise les applications et effectue des tests logiciels.

Plus précisément, le département Génie Logiciel a pour rôle :

- Concevoir et réaliser des applications web, Android et de bureau ;
- Concevoir des datawarehouse ;
- Réaliser des scripts de tests sur les logiciels ;
- La formation à la conception et au développement logiciel ;
- Concevoir et réaliser les cahiers de charges techniques ;

IV. PRESENTATION DU DEPARTEMENT SYSTEMES ET RESEAUX INFORMATIQUES

Placé sous l'autorité d'un directeur Technique, le département Systèmes et Réseaux a pour rôle :

- Conception et réalisation d'architectures réseaux optimisées (LAN, MAN, WAN) ;
- Mise en place des services réseaux ;
- Conception d'outil d'administration
- Optimisation de la bande passante ;
- Mise en production des applications ;
- Administration du réseau d'entreprise.

CONCLUSION

Rendu au terme de cette phase d'insertion qui portait non seulement sur la présentation générale de l'entreprise, mais aussi sur notre familiarisation avec l'environnement de travail ; il en découle que cette étape s'est déroulée dans un cadre convivial, ceci avec un esprit de confiance dû au professionnalisme et à l'expérience du maître de stage et de ses collaborateurs. En outre, cette phase nous a été bénéfique du fait de la perception de la nécessité et de l'importance du travail collaboratif, et surtout le plus important de se confronter aux réalités du milieu professionnel.