

LOUATAH TARIK

DÉVELOPPEUR WEB & WEB MOBILE - TITRE PROFESSIONNEL RNCP DE NIVEAU V

DOSSIER PROJET

STAGE CHEZ GET BOLD DESIGN



TABLE DES MATIÈRES

3	<u>AVANT-PROPOS</u>
4	<u>ARCOMIK FACE</u>
6	<u>SAINT-CLAIR</u>
8	<u>SOUSTRAIRE.COM</u>
9	<u>ARCOMIK.COM</u>
14	<u>MODULES COMPLÉMENTAIRES</u>
16	<u>CONCLUSION</u>
18	<u>GLOSSAIRE</u>
21	<u>RÉFÉRENTIEL</u>
22	<u>RÉFÉRENCES</u>
23	<u>REMERCIEMENTS</u>

AVANT-PROPOS

J'ai effectué mon stage auprès de Gaël Barnabé, auto entrepreneur, webdesigner et intervenant dans une structure d'apprentissage (...) et dirigeant de sa société GET BOLD DESIGN.

Riche d'une expérience de 12 ans dans le Design, webdesign UX et développement web, ce dernier m'a livré son expérience. Ce fut une chance de pouvoir appréhender le métier auprès de lui et bénéficier de son expertise.

Il possède un local dans la grande usine créative (GUC) depuis quelques années. Celle-ci se situe à la cité du design. Il s'agit d'une grande usine réaménagée (anciennement site de production de MANUFRANCE) et remodelée pour accueillir des petites structures ou des auto-entrepreneurs. C'est donc un espace partagé. Il y règne une bonne ambiance et un certain esprit de partage.

Le stage s'est caractérisé par une orientation front-end. Plusieurs facettes du métier ont été explorées en profondeur, dont l'UX, le web statique, le maquettage et l'intégration tandis que parmi les langages abordés, je mentionnerai : le html5, le css3, le langage de programmation javascript, les librairies bootstrap, jquery, p5.js, three.js, ml5, et enfin le cms wordpress.

Pour la méthodologie de travail, mon tuteur et moi avons partagé un tableau trello et nous avons occasionnellement élaboré des contenus sur figma (une interface de création graphique et de maquettage en ligne).

Vous pouvez retrouver l'intégralité de ce rapport sur mon site à cette adresse : leviathan-pacifique.fr

ARCOMIK FACE est un projet que mon tuteur m'a confié à mi-parcours du stage. La page finale sera intégrée dans le site arocmik.com.

L'**objectif** est d'intégrer dans un navigateur une webcam avec plusieurs vignettes en masque qui vont tracker le visage de l'utilisateur et se positionner dessus.

Pour cela, on utilisera p5.js, une librairie qui permet de faire du 'creative coding' (code créatif). Il s'agit d'une librairie gratuite et open-source réputée facile à prendre en main. Elle permet d'intégrer très rapidement un canvas et dessiner des objets dessus. On peut inclure des objets HTML5 comme des textes, des vidéos, des webcams et du son. Concernant le trackage des mouvements du visage, on emploiera la 'machine learning' ml5.js. Il est question d'une librairie d'intelligence artificielle qui contient plusieurs 'modèles'. On emploiera ici le modèle **posenet** qui est capable de faire des estimations de poses humaines en temps réel.

La création d'un canvas simple avec p5.js repose sur deux fonctions :

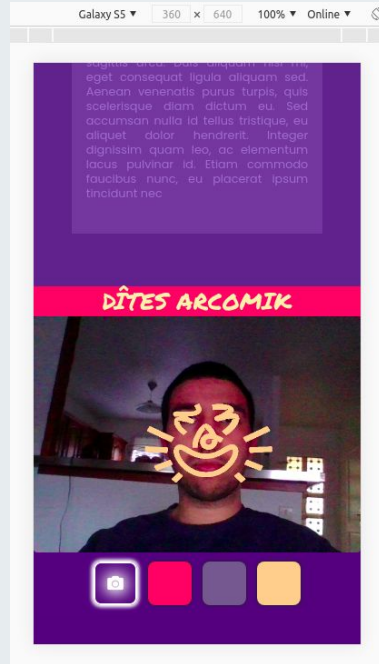
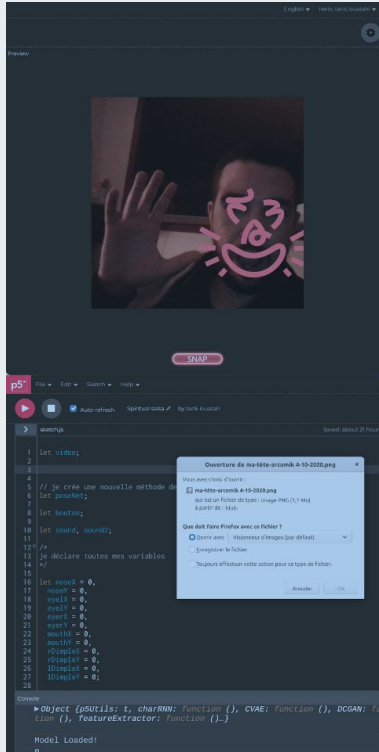
✓ setup()

✓ draw()

Pour démarrer le projet, j'ai commencé par suivre le tutoriel de the coding train : 'Hour of Code with p5.js and PoseNet'. J'ai pu ainsi mettre en place l'intégration du canvas et de la webcam dans la fonction setup et les afficher, les 'dessiner' dans draw(). Pour information, le contenu de la fonction draw() s'exécute en boucle sauf si on précise noLoop() dans la fonction setup().

ARCOMIK FACE





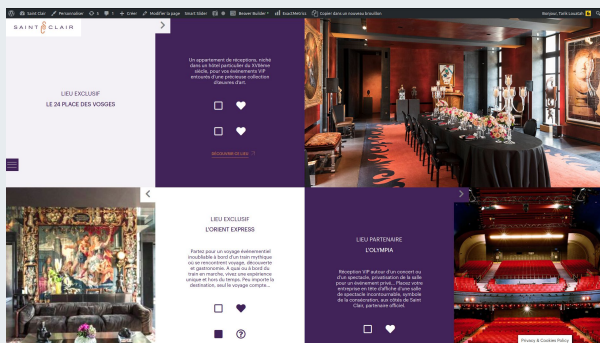
J'en ai profité pour associer un loader en css.

Ensuite, j'ai basculé sur le travail des vignettes. J'ai rencontré des difficultés pour afficher les images correctement. Lorsqu'elles étaient chargées dans `draw()`, elles s'affichaient en taille originale (de très grande taille). Donc J'ai créé une fonction pour `resize` (redimensionner) les vignettes (`largeur/10` et `hauteur/10`) à l'extérieur de `draw()` et j'ai appelé cette fonction dans `draw()` sur chacune afin d'obtenir des vignettes à la taille conforme au masque final et conservant le bon ratio hauteur/largeur.

Puis, il a été question de créer une fonction `getPose()` afin d'associer les parties du visage de la méthode `poseNet` à des variables javascript. On peut voir `poseNet` comme un tableau de `keypoints` reliant une partie du corps à sa position en `x` et `y`. On remplit nos variables de visages et pour un effet de fluidité lors du `draw()` on précise également une fonction `lerp()` d'interpolation linéaire.

Enfin dans `draw()`, il ne reste plus qu'à dessiner : `image()` nos vignettes avec comme paramètre pour chacune (`nomdelavignette`, `posX`, `posY`, `largeur`, `hauteur`). Le masque final est en fait un agrégat de vignettes. Pour chaque passage dans `draw()`, on redessine le masque ainsi créé par les vignettes.

Mon tuteur souhaitait notamment qu'il soit possible de capturer un instantané de la webcam avec le masque en surcroupe. Pour cela, j'ai rajouté au code une fonction `takeSnap()`. Il existe une fonction toute faite `saveCanvas()`. Il a fallu la personnaliser pour répondre à la consigne de mon tuteur. Pour finir, j'ai rajouté un peu de `css`, `javascript` et `jquery` pour customiser la page, le fond et le bouton de capture, de telle façon que les éléments fassent écho au site `arcomik.com` en terme de style.



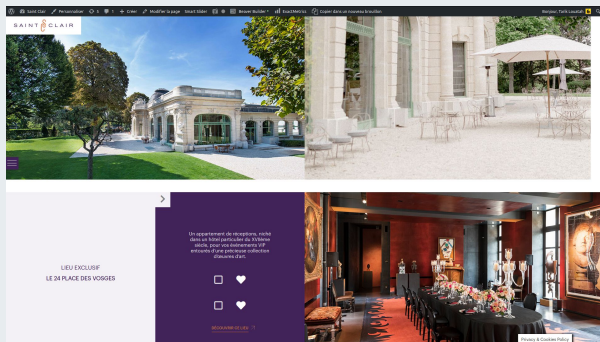
Au cours de la deuxième semaine, mon tuteur a travaillé pour le client Saint-Clair : un traiteur parisien. La mission sollicitait également les services d'un digital project manager.

C'est un projet d'envergure. Le client souhaitait intégrer ses cartes, ses prestations, ses idées, un contenu relativement dense. Il voulait une interface dynamique.

La page d'accueil est un slider contenant plusieurs diaporamas. Le project manager disposait d'un tableau trello dans lequel j'ai eu à récupérer les maquettes. Mon rôle a été alors de construire une dizaine de template pour l'équipe du digital project manager.

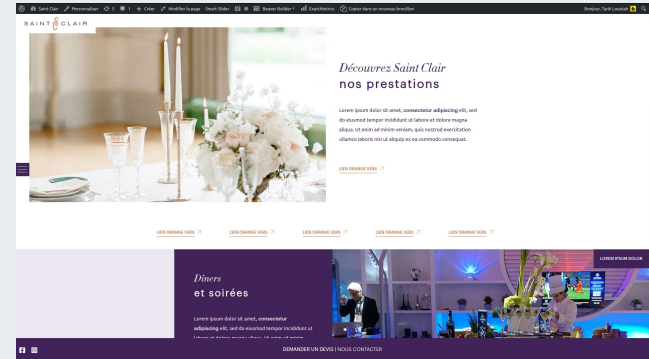
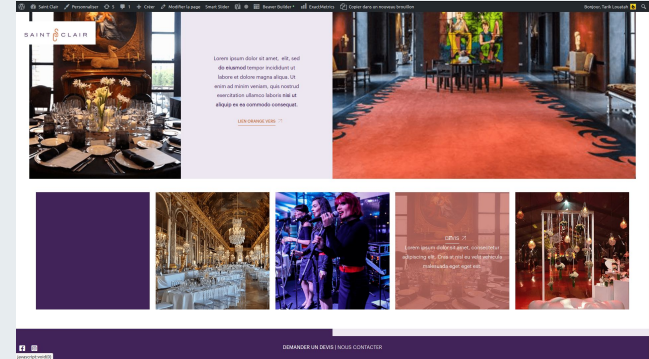
J'ai eu ainsi ma première expérience véritable de construction de template fidèle à une maquette prédéfinie. Nous avons travaillé avec un wordpress existant appartenant au client. Le constructeur utilisé fut beaver-builder et le module smart-slider pour fabriquer le carousel de la page d'accueil.

La réussite de ce travail dépend de la représentation visuelle qu'on se fait de la future page d'après sa maquette et de quelles techniques du constructeur beaver-builder nous allons utiliser.



L'originalité des graphismes de ce site repose sur la construction en mosaïque de plusieurs carrés pour une rangée et sur l'alternance de la composition et des couleurs des carrés sur plusieurs rangées. Les points d'attention de ce premier projet d'intégration, et notamment des points qui m'ont valu de nombreux allers-retours sur les pages ont été les suivants :

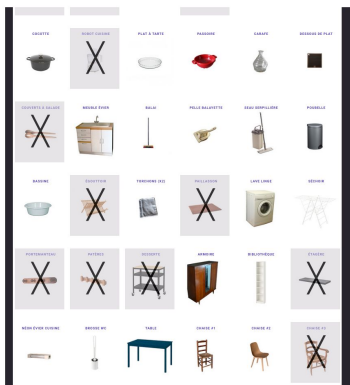
- ✓ le respect de la charte graphique
- ✓ le recadrage des images, la gestion de leur poids et leur ratio hauteur/largeur
- ✓ la réflexion menée pour obtenir des carrés, adaptatifs (écran zoom et dézoom de l'écran), responsive et qu'ils soient formellement identiques, qu'ils intègrent des textes, des titres des liens ou des images
- ✓ la création de petits éléments graphiques qui n'existent pas dans les caractères spéciaux typiques. solution choisie : le format svg
- ✓ les solutions pour dupliquer les éléments, les rangées et les colonnes pour gagner du temps.
- ✓ l'organisation du code css additionnel avec une logique bootstrap
- ✓ la gestion du responsive. des fonctionnalités existent dans le constructeur beaver builder pour faciliter le travail du responsive



M. X est Designer et propriétaire du site soustraire.fr. Chaque semaine, des objets sont retirés de la liste en fonction des formulaires complétés et envoyés par les visiteurs. Comme le titre du site l'indique, l'idée est de soustraire du quotidien des choses non essentielles.

Elle souhaitait mettre en place pour son site un formulaire de sélection d'images.

En terme de parcours utilisateur, le visiteur arrive sur la page du formulaire et sélectionne des objets qui, selon lui, sont moins utiles que les autres dans une maison. Il s'agit d'objets issus de la maison de la Designer mais utilisés ou présents dans le quotidien.



Le wordpress appartient à la cliente.

Les étapes de réalisation sont les suivantes :

- ✓ construction du formulaire **ninja form**
- ✓ intégration des contenus d'après un document excel - **112** éléments
- ✓ styliser le formulaire
- ✓ tester le formulaire - fonctionnel et post-traitement

Les points d'attention et les bénéfices pédagogiques ont été les suivants :

- ✓ organiser et ordonnancer les tâches pour intégrer **112** images dans un formulaire.
- ✓ être vigilant dans la cohérence des informations intégrées
- ✓ prendre en main des formulaires ninja-form
- ✓ ajouter une classe en css et en javascript sur un élément pour le désactiver et le supprimer d'une liste.
- ✓ respecter une charte graphique imposée par un client

Au cours de mon stage, j'ai eu cette chance de pouvoir participer à la refonte du site Arcomik.com

En effet, un des clients partenaires de Gaël Barnabé est le festival des arts burlesques. Ce client se nomme désormais Arcomik, par conséquent le site également a eu besoin d'un renouveau.

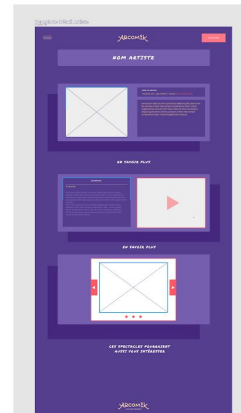
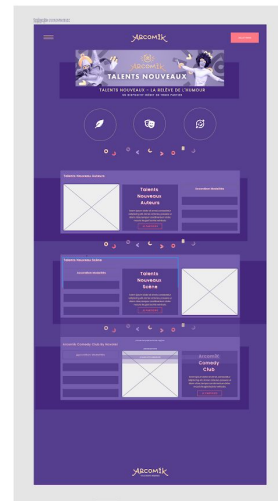
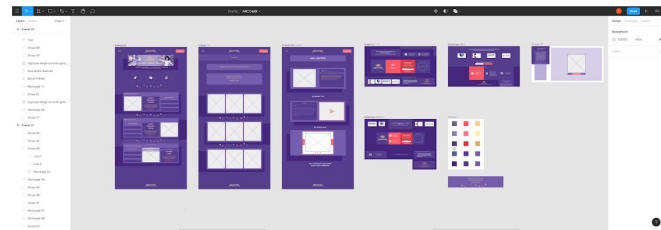
Il a fallu réfléchir à une nouvelle charte graphique tout en intégrant le nouveau programme du client.

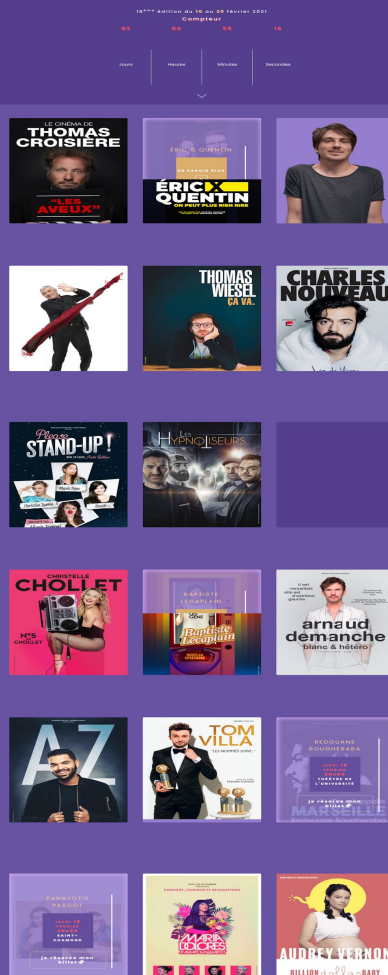
Le wordpress était déjà existant et contenait l'ancienne version avec le programme de l'année 2019.

Ce projet avait donc un double enjeu. L'intérêt du projet réside, également, dans le fait de pouvoir être force de proposition. Effectivement, la tendance graphique n'étant pas précisément écrite et définitivement arrêtée, la discussion a été possible pour trouver les solutions graphiques adaptées.

Ma mission, c'était de créer deux templates :

- l'un devait contenir des formulaires de participation à un concours d'écrivains et comédiens amateurs,
- l'autre présentait le détail du spectacle des artistes participant au festival.





Ensuite, après la validation par mon tuteur, j'ai réalisé l'intégration du programme en créant des pages d'après le template.

Sur ces deux missions spécifiques, j'ai d'abord fait un travail de maquettage pour avoir une idée visuelle globale de ce qu'il fallait représenter et intégrer dans les template.

Je me suis ainsi rendu sur figma: une interface de création graphique et design collaborative. L'outil est relativement agréable et facile à prendre en main. Mon travail figure dans l'une des pièces jointe. Travailler avec une maquette est d'une aide précieuse et facilite grandement les tâches suivantes en prévenant de nombreuses erreurs.

Une fois ce travail réalisé, il me restait à trouver les solutions technologiques correspondantes. L'ancienne version du site utilisait le thème **Astra** de wordpress combiné avec beaver builder, smart-slider, et ninja-form pour les formulaires. J'ai gardé cette alliance de modules sur les recommandations de mon tuteur et j'ai poursuivi ainsi.

PAGE TALENTS NOUVEAUX

Lorsqu'on lance le constructeur beaver builder, on peut choisir de créer du css et du javascript personnalisé pour la page où l'on se trouve.

Pour le template des formulaires, j'ai choisi de créer du javascript pour animer les médaillons en haut de page et en particulier pour cacher les formulaires et j'ai mis 'addeventListener' sur les boutons.

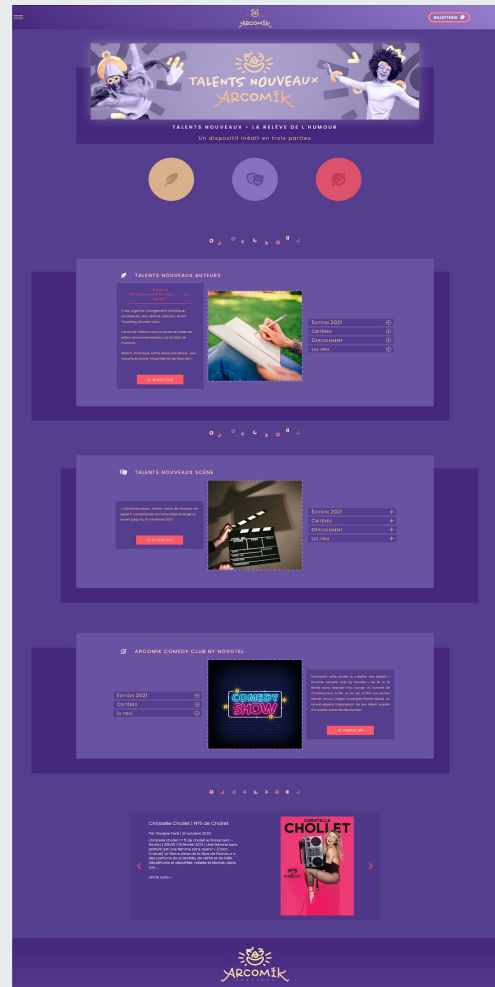
Pour le décalage des div que j'avais conçu dans la maquette, j'ai choisi de rajouter des 'box-shadow' sur les rangées.

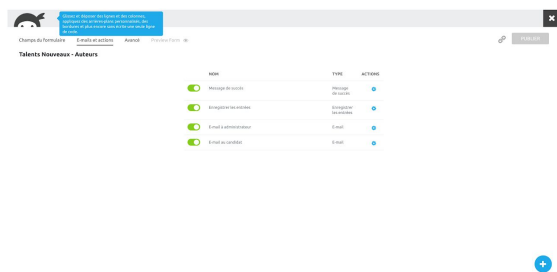
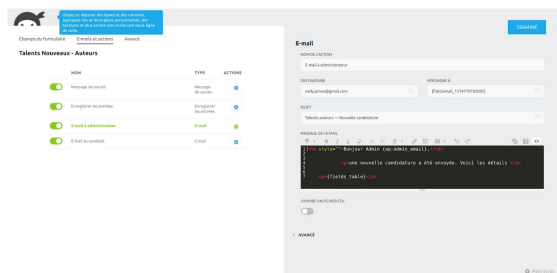
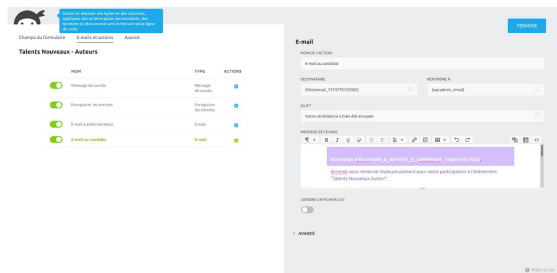
Pour la version précédente du site, une page du même type existait grâce à laquelle on pouvait candidater. Un système d'accordéon présentait les modalités d'inscription, les conditions, les gains etc...

Je l'ai donc repris et adapté aux nouveaux graphismes du site jusqu'à obtenir trois rangées homogènes de même composition fidèlement à la maquette.

Enfin j'ai intégré des contenus livrés par le client. Aucune photo ne m'avait été transmise, j'ai donc choisi des images cohérentes sur le site **pixabay** (une grande base d'images gratuites ou payantes de qualité).

Puis, j'ai configuré les formulaires sur ninja-form. D'après un compte rendu de réunion sur **trrello**, j'ai été informé des champs à faire apparaître dans les formulaires. Les inputs de type file ainsi qu'un loader sont gérés par le module ninja-form, je n'ai pas rencontré de difficultés pour la construction.





En revanche, l'étape suivante m'a posé quelques problèmes.

En effet, il a fallu réaliser un post-traitement des formulaires : le visiteur qui a soumis un formulaire reçoit un e-mail.

Notre client doit recevoir quant à lui une notification pour traiter les candidatures. Là aussi, le module ninja-form facilite grandement le travail, puisque aucune saisie de code php n'est nécessaire. On doit se rendre dans la section "e-mails & actions", ajouter un nouveau champ, le nommer et le configurer sur le panneau droit. On peut utiliser des variables wordpress et récupérer ainsi des utilisateurs, ou les données ou une partie du formulaire. Enfin nous pouvons personnaliser le message envoyé et l'encadrer dans des balises html et customiser du css dans des balises style. C'est ce que j'ai fait, même si cela était facultatif.

Lors de l'étape test des formulaires un « bug » s'est produit. Ils n'étaient pas reçus dans les boîtes mails.

Après divers essais, il s'agissait d'un problème dû au fournisseur d'accès qui une fois réglé a permis le déroulement de l'opération sans difficulté.

Dernier point important : le traitement du responsive de la page. Pour cela, le constructeur nous aide en nous offrant la possibilité de faire apparaître des éléments et des rangées en fonction du mode 'web, tablette ou téléphone'.

On peut également, toujours avec l'interface, spécifier une largeur et des marges pour un élément en fonction du mode. Cela étant, beaver builder ne résout pas tous nos problèmes et pour traiter correctement le responsive d'une page, il m'a fallu écrire un certain nombre de règles dans les medias-queries du css personnalisé.

TEMPLATE DÉTAIL ARTISTE

Il y a eu une première version du template, validée dans un premier temps par Gaël Barnabé et pleinement intégrée (toutes les pages ont été reliées au menu), mais la version finale et le résultat produit n'était pas satisfaisant, nous l'avons donc recommencé et cette fois-ci nous avons maqueté la page sur figma.

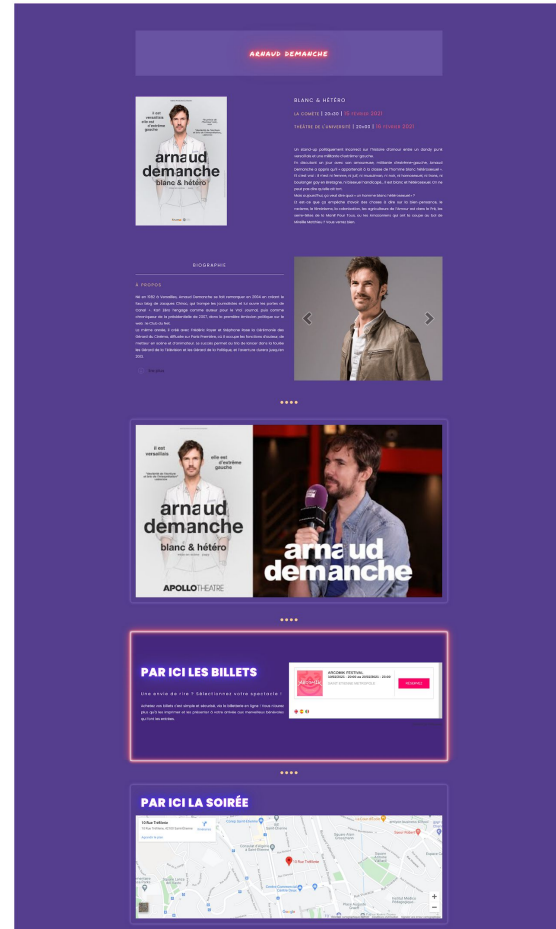
J'avais à ma disposition un dossier de programmation fourni préalablement. Il s'agissait des dossiers de presse de tous les artistes ainsi que le programme rédigé par arcomik.

Cependant, ces dossiers étaient souvent incomplets et j'ai dû à de nombreuses reprises chercher des contenus sur le web, afin de compléter les biographies ou les galeries de photos.

Pour régler la problématique liée à la taille des photos, j'ai attribué une classe sur les photos en précisant une width et une max-height. Je me suis servi de cette logique, apparentée à bootstrap, sur d'autres projets où la librairie bootstrap dans son intégralité n'était pas requise.

Mais dans beaver-builder, on peut créer des éléments de type HTML et c'est fort utile d'avoir créé en amont des classes dans notre css personnalisé. Nous pouvons ainsi écrire un code html propre et télécharger un peu le css

En conclusion sur ce point , j'ai finalement traité le responsive, comme pour la page Talents Nouveaux.





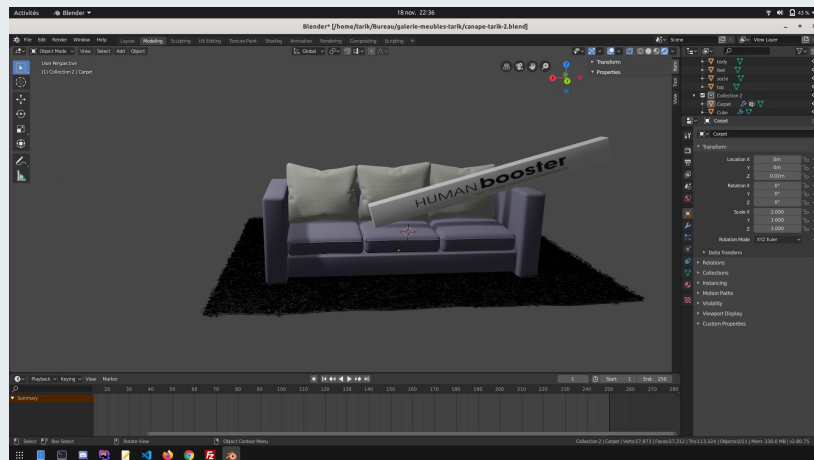
INTÉGRER THREE.JS DANS WORDPRESS

Au préalable, nous devons configurer notre environnement wordpress pour qu'il soit prêt à accueillir du code three.js. Pour ce faire, nous pouvons installer l'extension CM Header & Footer Script Loader qui est intéressante puisqu'elle nous permet de faire de l'injection de code en dehors des constructeurs et donc de définir des règles ou des scripts globaux au site.

De cette façon, on peut tout à fait insérer nos cdn (content delivery network) dans une balise de ce module :

> general settings > insérer le script dans le champs > save changes

Ensuite, on peut créer une nouvelle page wordpress et intégrer dans un élément html du constructeur le script qui détaille la création d'une nouvelle scène three.js. Je n'y suis pas parvenu immédiatement, j'avais des erreurs dans la console, car l'interprétation du javascript par wordpress diffère d'une intégration dans un projet classique. Il faut surveiller la console et résoudre les bugs les uns après les autres.



DÉPLOYER UN SITE WORDPRESS FROM SCRATCH

Installer et déployer un wordpress n'est pas si compliqué pourvu que l'on possède les bonnes informations de connection, et que l'environnement de travail soit adapté.

J'ai utilisé le client FTP (file transfer protocol) FileZilla recommandé dans le tutoriel. On a besoin de quatre informations fournies ou configurées préalablement avec le fournisseur. Il s'agit de :

✓ hostName

✓ identifiant

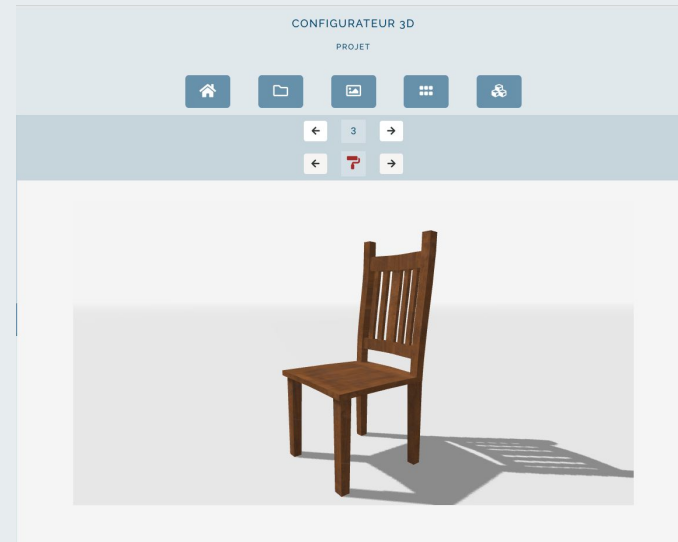
✓ password

✓ port

Dans la boîte de dialogue supérieure un message apparaît à l'écran :

Statut : Connected to access8#####8.webspace-data.io

Nous sommes bien connectés au site distant. Il suffit simplement de sélectionner le contenu d'un wordpress cliquer droit et sélectionner 'Envoyer'. Aussitôt, les fichiers s'upload sur le serveur. Il n'y a plus qu'à configurer wordpress en se rendant sur le nom de domaine.



CONCLUSION

À travers ce stage, j'ai pu apprendre de nombreuses techniques de développement front-end.

J'ai travaillé sur divers projets qui m'ont permis de comprendre la logique des librairies et les bénéfices de l'inclusion des modules dans un projet. J'ai pu me perfectionner dans le **css** et dans l'organisation et la structure de mon code. J'ai fait des progrès en **Javascript** et dans la conception de fonctionnalités d'interactions avec le **DOM**. J'ai appris à utiliser wordpress, le personnaliser et optimiser un thème. En outre, j'ai compris comment manier les constructeurs pour obtenir un visuel souhaité.

Nous avons passé en revue avec mon tuteur divers sujets relatifs au développement front, et plus spécifiquement les animations en css, comment translate, scale, rotate des éléments, comment appliquer des effets visuels, comme des néons, des masques, des effets de perspective.

Au cours de mon stage, j'ai rencontré des difficultés qui m'ont fait progresser. Par exemple, au commencement, je ne parvenais pas à manipuler les constructeurs pour obtenir précisément les rendus que je souhaitais. Ce n'est qu'avec la pratique, que j'ai fini par acquérir plus d'aisance et de technique. Et ce progrès se vérifie dans un domaine en particulier : la résolution des problèmes grâce à la **console** du navigateur, qu'il s'agisse de solutionner un problème de html/css ou du javascript. Ce formidable outil contient la solution dans la majorité des cas.

J'ai aussi appris à déployer un wordpress 'vierge' sur un serveur et le configurer totalement. J'ai compris les enjeux du référencement et j'ai tenté de mettre ces acquis en application grâce à l'extension **YOAST**. De la même façon, j'ai vu comment intégrer le **global site tag Analytics**. J'ai un aperçu de comment lire les données de google analytics et ainsi suivre les données statistiques d'un site donné pour en optimiser le rendement.

J'ai eu une première approche du travail en mode projet, notamment à travers la mise à jour du trello collaboratif avec mon tuteur. Et la participation pour d'autres projets dans d'autres tableaux trello.

Mes missions s'articulaient principalement autour du développement front-end. En particulier, il fallait bien souvent avoir un oeil graphique aiguisé afin de prévenir les erreurs et prévisualiser les pages. Parmi les missions que j'ai pu effectuer, j'ai apprécié celles qui sollicitaient une qualité de rigueur dans l'exécution conjugée à un sens de l'organisation ainsi qu'une certaine créativité. De cette manière, je pouvais mettre à profit des compétences acquises dans ma vie professionnelle passée et les combiner avec un sens créatif, très précieux dans mon futur métier.

Entre autres qualités notables, on ne peut omettre la patience. C'est selon moi la qualité clé lorsqu'on fait face à une difficulté. Qu'il s'agisse de résoudre les problèmes qui s'amoncèlent dans la console et qui semblent parfois ne pas décroître lorsque l'on souhaite débbugger du code javascript, ou bien encore lutter avec acharnement pour trouver la combinaison de paramètres adéquats d'un constructeur afin d'obtenir le rendu visuel d'une maquette.

Mon stage chez GET BOLD DESIGN m'a permis, au delà du fait de monter en compétence sur le plan technique, de réaliser que le métier de developpeur est absolument en accord avec mes aspirations professionnelles et que je veux poursuivre sur cette voie avec une motivation accrue.

MOT

Beaver-Builder

Bootstrap

CDN

CMS

CSS

DÉPLOIEMENT

ÉLÉMENTOR

DÉFINITION

Beaver Builder est un plugin de création de page par glisser-déposer qui facilite la création de contenu WordPress personnalisé. Tous les modules Beaver Builder fonctionnent directement dans le front-end, de sorte que la page de votre éditeur ressemble presque exactement à ce que le public voit. Cela vous permet de créer des sites Web attrayants en quelques minutes, sans codage requis.

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option

Un réseau de diffusion de contenu ou en anglais content delivery network, est constitué d'ordinateurs reliés en réseau à travers Internet et qui coopèrent afin de mettre à disposition du contenu ou des données à des utilisateurs.

Un système de gestion de contenu(content management system ou CMS en anglais) est une famille de logiciels destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de sites Web ou d'applications multimédia.

Le Cascading Styles Sheets est une norme du W3C définissant l'utilisation de feuilles de styles pour l'affichage des pages html.

action qui consiste à mettre en production, mettre en service tous les composants d'un site ou d'une application.

Le constructeur de sites Web Elementor permet aux utilisateurs de WordPress de créer et de modifier des sites Web en utilisant la technique du glisser-déposer, avec un mode responsive intégré.

FIGMA

Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage. C'est un outil collaboratif principalement basé sur le web.

FILEZILLA

Filezilla est un client FTP c'est à dire un logiciel permettant de se connecter à un serveur distant via le protocole de transfert de fichier. Il est Gratuit, open source et multiplateforme

GOOGLE ANALYTICS

Google Analytics est un service gratuit d'analyse d'audience d'un site Web ou d'applications utilisé par plus de 10 millions de sites, soit plus de 80 % du marché mondial.

FRONT-END

correspond aux productions HTML, CSS et JavaScript d'une page internet ou d'une application qu'un utilisateur peut voir et avec lesquelles il peut interagir directement.

HTML

Le HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML ou dans sa dernière version HTML5, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

JAVASCRIPT

Javascript est un langage de script léger, orienté objet, utilisé dans la conception de pages Web dynamiques. Le code Javascript peut être directement intégré dans une page web et est exécuté par le navigateur du côté client.

JQUERY

jQuery est une bibliothèque JavaScript rapide, petite et riche en fonctionnalités. JQuery simplifie considérablement la manipulation des documents HTML, la gestion des événements, l'animation et Ajax grâce à une API facile à utiliser qui fonctionne sur une multitude de navigateurs. Grâce à sa polyvalence et son extensibilité, jQuery a changé la façon dont des millions de personnes écrivent du code JavaScript.

LIBRAIRIE

Library ou bibliothèque en français : une boîte à outils pour aider le développeur. Lorsque l'on utilise le terme anglais library, du moins pour parler d'un outil de développement, c'est pour désigner une bibliothèque de classes ou de fonctions à utiliser dans notre code.

ML5.JS

ml5 est une "machine-learning" conviviale pour le Web. ml5.js vise à rendre l'apprentissage automatique accessible à un large public d'artistes, de codeurs créatifs et d'étudiants.

P5.JS

p5.js est une bibliothèque JavaScript pour le codage créatif, créer des images, des animations et de l'interaction. Elle est gratuite et open source

POSENET

PoseNet est un modèle de vision qui peut être utilisé pour supposer la pose d'une personne dans une image ou une vidéo en estimant où se trouvent les principales articulations du corps.

RAY-CASTING

Le ray-casting est la base méthodologique de la modélisation 3D de solides CAO / FAO et du rendu d'image. C'est essentiellement la même chose que le ray-casting (graphiques) pour ordinateur

THREE.JS

Three.js propose aux développeurs Web une bibliothèque JavaScript qui permet d'afficher des contenus 3D dans un navigateur. Three.js laisse le choix du moteur de rendu entre HTML5, WebGL ou SVG afin de maximiser la compatibilité entre les navigateurs.

TRELLO

Simple et intuitif, Trello fait partie de ces outils collaboratifs de dernière génération, comme Slack, dont la prise en main se veut immédiate. Inspiré par la méthode agile Kanban, Trello s'articule autour d'un tableau digital de gestion de projet permettant de répartir les tâches, sous forme de cartes, au sein de colonnes "à faire", "en cours" et "fait"...

WORDPRESS

WordPress est un système de gestion de contenu gratuit, libre et open-source. Ce logiciel écrit en PHP repose sur une base de données MySQL et est distribué par la fondation WordPress.org. Les fonctionnalités de WordPress lui permettent de créer et gérer différents types de sites Web : site vitrine, site de vente en ligne, site applicatif, blog, portfolio, site institutionnel, site d'enseignement

YOAST

Yoast SEO est un plug-in d'optimisation des moteurs de recherche (SEO) pour WordPress. Le plugin a cinq millions d'installations actives et a été téléchargé plus de 202 millions de fois.

RÉFÉRENTIEL DE CERTIFICATION

CCP		COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	VU EN STAGE
CCP1	Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité	Maquetter une application	oui
		Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable	oui
		Développer une interface utilisateur web dynamique	oui
		Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce	oui
CCP2	Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité	Créer une base de données	non
		Développer les composants d'accès aux données	non
		Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile	non
		Elaborer et mettre en oeuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce	non

BLENDER	https://www.blender.org/ https://docs.blender.org/manual/en/latest/
LIBRAIRIE THREE.JS	https://threejs.org/
LIBRAIRIE P5.JS	https://p5js.org/
FIGMA, éditeur de graphiques vectoriel et outil de prototypage	https://www.figma.com/
MACHINE LEARNING ML5.JS	https://ml5js.org/
VS CODE	https://code.visualstudio.com/
TUTO DÉPLOIEMENT WORDPRESS	https://www.codeur.com/tuto/wordpress/installer-wordpress/
EFFET DE PERSPECTIVE SUR LES MÉDIAS	https://codepen.io/jamesmellers/pen/qxRdre
CONFIGURER UN GLOBAL SITE TAG ANALYTICS	https://support.google.com/analytics/answer/1008080?hl=fr
INTÉGRATION D'UN MODÈLE 3D DANS UN NAVIGATEUR AVEC THREE.JS	https://tympanus.net/codrops/2019/09/17/how-to-build-a-color-customizer-app-for-a-3d-model-with-three-js/
DRAFT ARCOMIK FIGMA	https://www.figma.com/file/k7g3Oqx8uEKj6UVLf6m4lu/ARCOMIK?node-id=0%3A1
CODROPS	https://tympanus.net/codrops/css_reference/
TUTO - THE CODING TRAIN - ON HOUR OF CODE WITH P5.JS AND POSENET	https://www.youtube.com/watch?v=EA3-k9mnLHs/
MODÉLISER ET TEXTURER UN CANAPÉ DANS BLENDER	https://www.youtube.com/watch?v=nR5adoPFTUM&t=1s

REMERCIEMENTS

Je voudrais commencer par remercier mon tuteur sans qui le stage n'aurait pas été possible. En tant qu'auto-entrepreneur, malgré les responsabilités qu'implique son statut, il a bien voulu m'accueillir dans sa structure et me consacrer du temps. On comprend aisément que travaillant de façon indépendante, prendre un stagiaire sous sa tutelle relève davantage du challenge que d'une simple formalité académique. C'est pourquoi je prends ces quelques lignes pour souligner sa patience à mon égard.



Je voudrais remercier également l'équipe pédagogique de human booster, qui, en dépit de cette situation hors du commun, ont fait ce travail de transmission du savoir en y mettant du coeur et de la volonté. Ils m'ont permis, sous un certain aspect, d'arriver aux portes du stage avec de l'aisance et une singulière autonomie. J'ai appris beaucoup, autant sur le plan technique que sur le plan humain et c'est pourquoi, je voudrais ici leur témoigner ma gratitude, enfin, qu'il s'agisse des professeurs comme des personnes qui ont encadré la formation.

Enfin, merci à ceux que j'aurais omis de mentionner, et qui m'ont épaulé et soutenu pendant mon parcours. La période de crise que nous vivons tous contient ce risque de nous soumettre à des baisses de motivation, c'est la raison pour laquelle, de beaux remerciements et de chaleureux compliments ne sont pas un luxe.

REMERCIEMENTS

