

Du 12/05 au 30/07/2021

## Rapport de Stage

Stage de deuxième année de classe  
préparatoire au diplôme d'ingénieur  
informatique

Team leader du pôle  
web Dev



Rue Émile Féron 70, 1060 Saint-Gilles, Belgique

## 1) Remerciement

Je tiens à remercier Stefan Vanreckt pour son accueil dans l'entreprise et le temps qu'il a passé pour m'informer du fonctionnement de l'entreprise et du rôle de team leader.

Je tiens à remercier Clément Spileers , mon collègue TL débutant en même temps que moi, pour son aide et sa bienveillance au long de mon stage.

Je remercie aussi Gaetan pierru , mon chef de projet sur hdmNetwork, pour son aide de haute qualité et pleine de bienveillance.

Je remercie évidemment toute l'équipe d'hdmNetwork pour la cohésion d'équipe et l'entraide.

Je remercie tout l'équipe Web Dev pour l'accueil, le dialogue et la recherche de solution et évidemment pour la bonne humeur dans chaque réunion.

Je remercie tout particulièrement Jonathan Martin ! Pour tout, bonne humeur, aide, bienveillance, écoute, informations compromettantes, conseils.

Enfin je remercie David Van Goidtsnoven et Quentin Mousset, pour l'opportunité qu'ils m'ont proposée dans leur entreprise et l'évolution que j'ai pu y vivre. Ainsi évidemment que leur capacité à ne pas prendre les gens de haut une peur que j'avais en rentrant dans une entreprise. Encore merci pour ce stage bienveillant me faisant gagner énormément d'exp.

## 2) Résumés

### A) Français

Le rapport de stage ci présent explique le déroulement du stage de Victor Saclier au sein de l'entreprise Homme de métier, une entreprise de moins de 200 employés situés en Belgique. Victor Saclier a été nommé à un poste de team leader lui permettant de découvrir les différentes facettes de la gestion d'une équipe d'environ 20 personnes. Allant de la compréhension du travail de chacun des membres de l'équipe à la gestion de l'embauche de nouveaux stagiaires dans son pôle. De plus le stagiaire a pu découvrir le travail en autonomie au sein d'une entreprise où des deadlines sont à respecter tout en considérant le travail des autres et en favorisant une bonne cohésion d'équipe. Durant ce stage il a pu développer ses compétences en web développeur sur des compétences de bases comme bien plus approfondie. Ainsi que développer ses compétences humaines et de communication grâce à différents échecs lui permettant de se reprendre et d'en apprendre plus sur lui-même et sur ses défauts. Victor conclut son rapport positivement en développement sur sa satisfaction à avoir pu être nommé à un poste lui paraissant inaccessible en 2ème année de classe préparatoire et pense avoir bien plus appris sur des compétences humaines que ce qu'il aurait imaginé.

### B) Anglais

The present internship report explains the progress of Victor Saclier's internship within the Homme de metier company, a company with less than 200 employees located in Belgium. Victor Saclier has been appointed to a position of team leader allowing him to discover the different facets of managing a team of around 20 people. From understanding the work of each member of the team to managing the hiring of new interns in his pole. In addition, the intern was able to discover working independently within a company where deadlines must be respected while considering the work of others and promoting good team cohesion. During this internship he was able to develop his skills as a web developer on basic skills as well as more in-depth. As well as developing his human and communication skills through various failures allowing him to recover and learn more about himself and his flaws. Victor concludes his report positively in development on his satisfaction at having been appointed to a post which seemed inaccessible to him in the 2nd year of preparatory class and believes he has learned much more about human skills than he would have imagined.

### 3) Table des matières

P1 | Page de garde

1) P2 | Remerciement

2) P3 | Résumés

a) Français

b) Anglais

3) P4 | Table des matières

4) P5 | L'entreprise

a) Asbl : association sans but lucratif

b) Fonctionnement interne

i) Organisation globale

ii) Organisation dans le pôle web dev

iii) Méthode agile et application

c) Les projets

5) Le poste

a) Les projets

i) Formations Ninja Web Dev.

ii) Slicing\* Go For Meal

iii) Hdm Network

b) Le rôle de team leader

i) Réunion TI

ii) Gestion de l'équipe

iii) Back up RH

c) Bilan / agenda

i) Réunion TI

ii) Travail en autonomie

iii) Daily Scrum<sup>4</sup>/Sprint Retro

iv) Après les daily scrum

v) Travail en autonomie

d) Apport du stage

i) Compétences techniques

ii) Compétences professionnelles et humaines

6) La suite du stage

- a) Continuité dans ce que je fais actuellement
- b) Possible changement de projet

7) Conclusion

8) Glossaire

9) Annexe

10) Bibliographie

## 4) L'entreprise

Mon stage s'est déroulé dans une entreprise comportant moins de 200 employés, situé en Belgique.

Dans cette partie je vais vous présenter l'entreprise dans laquelle je fais mon stage et les particularités que celle-ci possède.

### A) Asbl : association sans but lucratif

L'entreprise HDM est donc une association sans but lucratif créée, par Quentin Mousset et David Van Goldtsnoven, l'année dernière. Tous deux sont toujours co-owner de la société supervisant l'ensemble des 9 pôles de l'association.

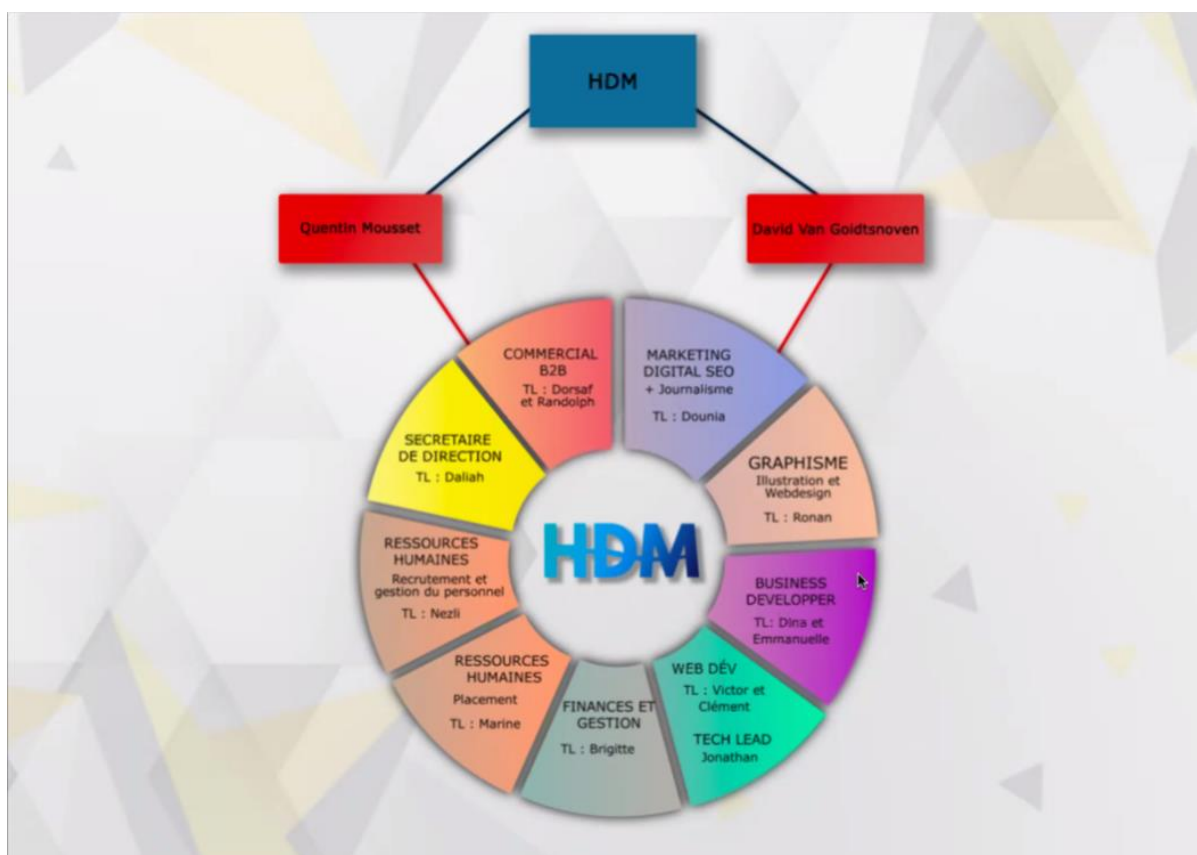
La philosophie de l'entreprise est de travailler avec des stagiaires pour leur fournir des formations professionnalisantes grâce à des projets de grande envergure et une mise en ligne des projets.

Le 1<sup>er</sup> objectif est donc de former des stagiaires. Ensuite l'association crée des sites et applications de E-commerce, jeux vidéo et réseaux sociaux. L'association a donc aussi pour objectif de rémunérer ses employés et rembourser les coûts de productions grâce à ces différents projets, lors de leur mise en ligne. L'entreprise vit actuellement grâce aux fonds fournis par l'état, la région, etc.

### B) Fonctionnement interne

#### 1) Organisation globale

Je vais dans cette sous partie vous présenter le fonctionnement de l'entreprise. Je développerais ensuite sur la méthode agile, utilisée dans l'entreprise.



L'organigramme de l'entreprise

Nous pouvons voir sur cet organigramme que l'entreprise est divisée en 9 pôles : commercial B2B, marketing digital SEO, graphisme, business developer, web dev, finances et gestion, ressources humaines et secrétaire de direction. Chaque pôle est dirigé par un à plusieurs team leaders, les team leaders sont chargés de définir les projets de chacun des membres de son pôle et de transmettre l'évolution de son pôle aux co-owners lors de réunion de début de journées.

Au-dessus des team leaders il y a donc David et Quentin les co-owners et créateur de la société.

## *II) Organisation du pôle web dev*

La direction du pôle web dev est particulière des autres pôles.

Tout d'abord il y a un tech lead, le tech lead fait une partie du rôle de team leaders mais est surtout en charge de la vérification du bon fonctionnement technique du pôle web dev et de l'entreprise. Le stagiaire à ce poste y a été placé dû à une connaissance approfondie du fonctionnement complet de l'entreprise grâce à une expérience de plus de six mois dans la société. Le tech lead va donc régler les nombreux problèmes techniques dans chacun des pôles et suivre les team leaders dans leur travail.

Ensuite Chaque projet du pôle web dev possède un chef de projet. Ce chef de projet va être chargé de fournir les différentes stories à chacun des membres de l'équipe et devra vérifier les codes rendu en annotant les erreurs de nomenclature et relevant les bugs ou fonctionnalités manquantes. Cette étape est nommée CR, pour code review.

## *III) Méthode agile et application*

La méthodologie Agile se base sur ce principe simple : planifier la totalité de votre projet dans les moindres détails avant de le développer est contre-productif.

Les pratiques agiles mettent en avant la collaboration entre des équipes auto-organisées et pluridisciplinaires et leurs clients. Elles s'appuient sur l'utilisation d'un cadre méthodologique léger mais suffisant centré sur l'humain et la communication. Elles préconisent une planification adaptative, un développement évolutif, une livraison précoce et une amélioration continue, et elles encouragent des réponses flexibles au changement

La méthode Agile recommande de se fixer des objectifs à court terme. Le projet est donc divisé en plusieurs sous-projets. Une fois l'objectif atteint, on passe au suivant jusqu'à l'accomplissement de l'objectif final. Cette approche est plus flexible. Puisqu'il est impossible de tout prévoir et de tout anticiper, elle laisse la place aux imprévus et aux changements.

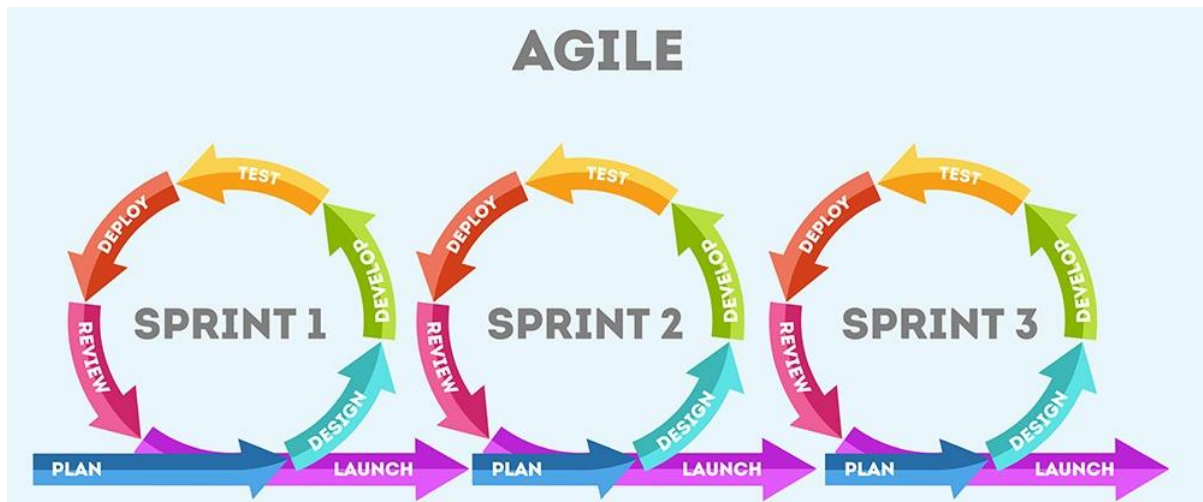
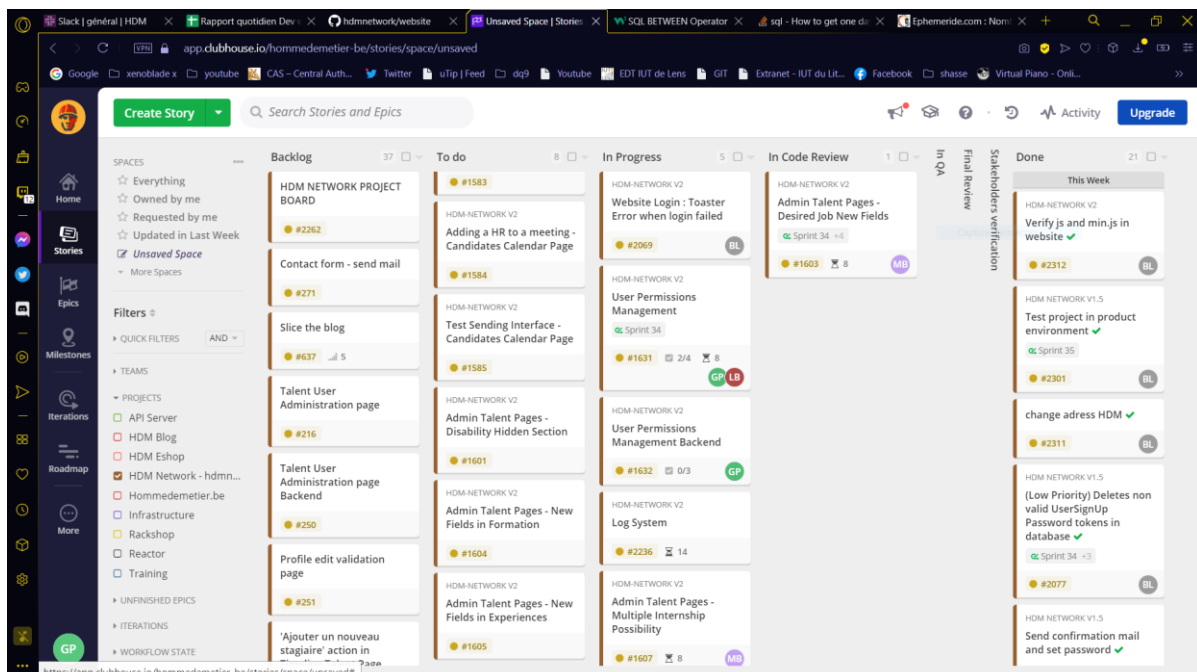


Schéma de l'organisation des sprints avec Agile

Ainsi la méthode agile propose découper le travail en sprints. Les sprints sont une durée limitée dont les objectifs sont définis. Les sprints doivent être de courte durée avec un résultat perceptible. De plus durant les sprints les employés doivent effectuer des daily scrum meeting permettant 'informer toute l'équipe de l'avancement quotidien de chaque un.

Au sein de l'entreprise HDM les sprints sont définie sur deux semaines et les problèmes sont nommées "story" ainsi le travail à effectuer est découpé en de nombreuses stories. Chaque employé s'occupe d'une story permettant à tous d'évoluer parallèlement.

Les stories sont détaillé sur la plateforme clubHousse. Cette plateforme a été choisie pour son efficacité à témoigné de l'avancement de chaque partie.



Screenshot du travail et de la répartition de ce travail sur clubHousse

Nous voyons donc que chaque story est trié par son importance et par sa priorité. Ensuite sur chaque story nous pouvons voir si elles sont en programmation et aussi quel employé est chargé de sa programmation. Après la partie In progress les story sont mises en Code review et le chef de



projet se charge de vérifier que les fonctionnalités demandées sont bien fonctionnelles et que le coding style est bien respecté.

## C) Les projets

La société possède donc différents projets sur différents langages et domaines. Je vais vous les présenter.

La société possède aujourd'hui plusieurs site internet en ligne et toujours en développement :

[Rack-shop.eu](http://Rack-shop.eu) : Ce site est une plateforme de vente d'étagère et de rayonnage industriel. Ainsi qu'un blog et une documentation sur les différents articles vendus.

[metalstore.be](http://metalstore.be) : Ce site est, similaire au précédent, spécialiser dans la vente d'aménagement de stockage industriel.

[Hdmnetwork.com](http://Hdmnetwork.com) : Ce site permet à l'entreprise d'exposer les stagiaires passés chez eux et de proposer leur service a d'autres sociétés. Ce site a pour but de simplifier le travail de ressource humaine de l'entreprise en centralisant le recrutement et la gestion de toute les équipes. Il a aussi pour but de regrouper les différentes archives de la société.

Nosense : C'est un projet de site d'actualité concentrant news et fake news. Cela pourrait permettre de s'informer sur l'actualité tout en affutant leur esprit critique et en rappelant l'importance de la remise en question des informations que l'on reçoit.

Talents académie : C'est un projet de site internet regroupant les différentes formations que propose la société. Ce site a pour but d'accueillir des formations sur le développement web ainsi que sur les compétences requises dans chaque'un des pole de la société.

IDZ Network : C'est un site internet pour le placement de candidat externe. Le site sera composé d'un tableau de bord pour mettre en relation candidat et entreprise.

GoForMeal : C'est le projet phare de la société. Le but du projet est de créer une application mobile permettant aux utilisateurs d'avoir des offres dans les restaurants autour de soi en échange d'un abonnement. Aujourd'hui l'appli est en BETA. De plus le projet contiendra un site internet pour présenter l'application et un page web pour chaque restaurant partenaire.

## 5) Le Poste

Dans cette section de mon rapport de stage je vais vous présenter les différents travaux qui m'ont été attribué durant mon stage. Je vais donc développer sur les projets auxquelles j'ai été missionné, sur les différent devoir supplémentaire que j'ai obtenus avec le rôle de team leader et je ferais un bref bilan sur mon agenda et le déroulement d'une journée type.

### A) Les projets

Dans cette partie je vais vous présenter les différents projets sur lesquels j'ai été amener à travailler et bien sûr en quoi j'y ai contribué.

#### 1) Formation

Avant de pouvoir travailler sur les projets de l'entreprises il a fallu que je suive la formation Ninja du Web Dev. Le but de cette formation était de mettre à niveaux mes compétences de web développer et de me faire apprendre les framework utilisé sur les projets de l'entreprise (Symfony et React).

J'ai donc démarré par de la remise à niveaux durant mes deux premiers jours dans l'entreprise, j'ai fait les formations de html, css, php et Java script sur sololearn. Cette formation ma rappeler les bases et certains détails d'optimisations utiles.



Les différent diplômes acquis sur sololearn durant ma formation d'entrée

Durant le reste de ma première semaine j'ai pu m'attaquer la formation sur le framework symfony. Cette formation est constituée de quatre vidéo d'une heure a suivre en programmant en même temps que le professeur. Cette formation était claire et m'a fait découvrir un nouveau framework php.

L'étape final de la formation ninja, et pas des moindre, a été la formation react. C'est une formation d'une trentaine d'heure de vidéo permettant de découvrir l'ensembles des utilisations de react,

framework fard de l'entreprise utilisé sur la plupart des projets. C'est une formation très longue et de plus en plus précise, j'ai eu l'opportunité de démarrer mon travail sur un projet ne demandant pas de react durant cette formation que j'ai pu mettre de côté pour un certain temps. Ce fut une bouffée d'air frais face à la difficulté de ne faire que de la formation avec des vidéos durant plusieurs semaines, je vous expliquerais les circonstances de ce changement dans la suite de mon rapport. J'ai tout de même pu continuer ma formation react et j'ai pu comprendre un grand parti du fonctionnement de react.

Cette partie de formation de mon stage fut un passage nécessaire pour m'approprier rapidement les projets sur lesquels j'ai travaillé par la suite mais difficile de mon point de vue car je préfère plutôt pouvoir apprendre avec des exercices et des projets comme nous le faisons à CESI. J'ai passé entre deux et trois semaines de mon stage sur ces formations.

## *II) Slicing\* Go For Meal*

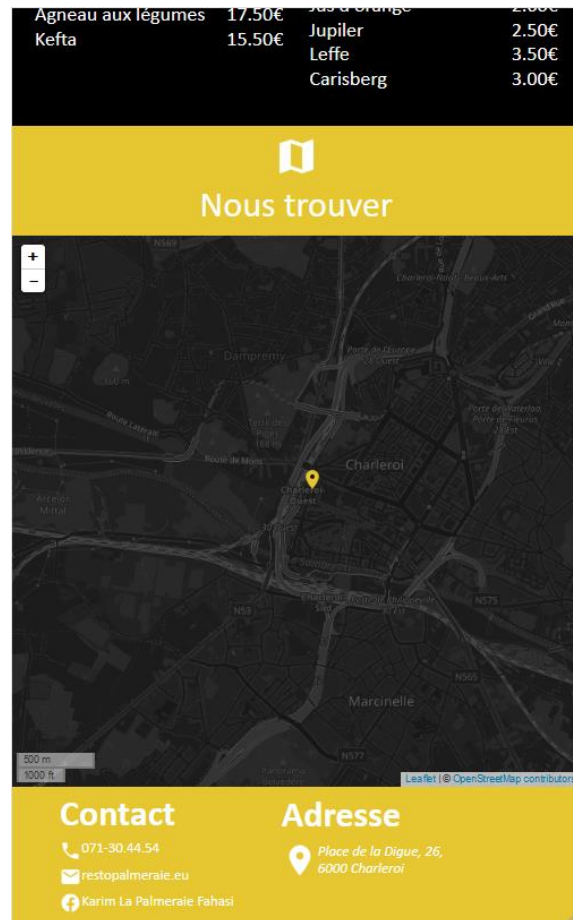
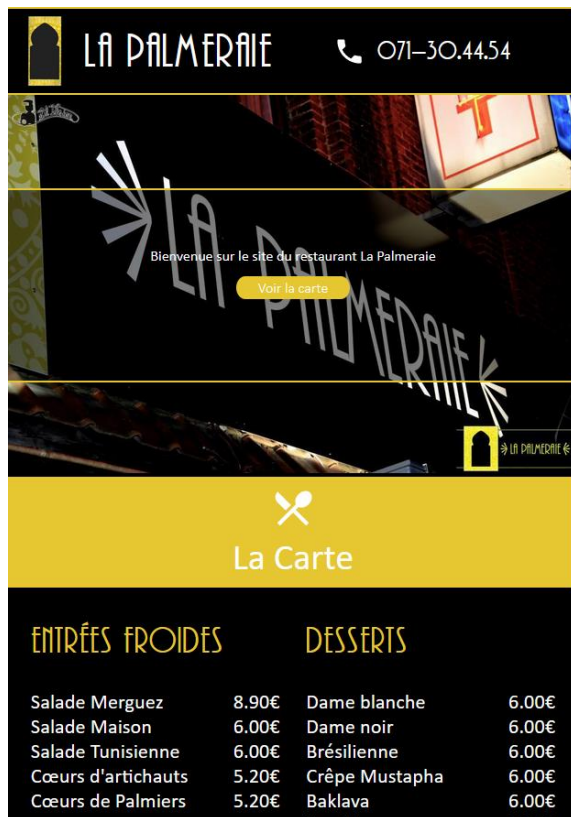
Comme dit précédemment Go For Meal est un projet de l'entreprise consistant en une application mobile proposant à ces utilisateurs différentes offres dans les restaurants autour d'eux, l'application aura pour but de proposer différentes offres et une possibilité d'abonnement payant pour obtenir plus d'avantages.

Le slicing\* Go for Meal est la partie web et front end du projet Go for Meal. L'objectif de ce projet est donc de créer une fenêtre vers Go for Meal sur le Web. Nous créons donc une page de présentation de l'application comportant un lien vers son téléchargement mais l'objectif principal du projet est de proposer une page web pour chacun des restaurants partenaire.

Le slicing de Go for Meal a été le premier projet sur lequel j'ai pu travailler.

Durant ma formation d'entrée mon tuteur de stage a proposé à l'équipe Web Dev le premier poste sur ce projet de slicing, étant nouveau et demandant en expériences j'ai été le premier à me proposer pour ce poste sans savoir encore ce que signifiait le terme slicing.

Mon premier travail de slicing a été de faire le slicing de la page de présentation de Go For Meal, mais dû à des erreurs de communications j'ai effectué le slicing du site d'un restaurant partenaire : La Palmeraie.



1er slicing : web page d'un restaurant partenaire (La Palmeraie)

Ce slicing m'a pris deux jours et m'a appris à insérer une map et une police d'écriture sur un site internet ainsi qu'à utiliser les css grid et les colonnes en css. Du point de vue de mes compétences professionnelles j'ai donc appris à prendre plus d'informations sur le travail qu'y m'a été donné si je ne suis pas sûr d'avoir tout assimilé et j'ai appris à respecter à la lettre les mock-up et design fait par le pôle design de l'entreprise.

Par la suite j'ai pu donc effectuer le slicing de la page de présentation de Go For Meal :



Slicing de la page de présentation de l'application Go for Meal

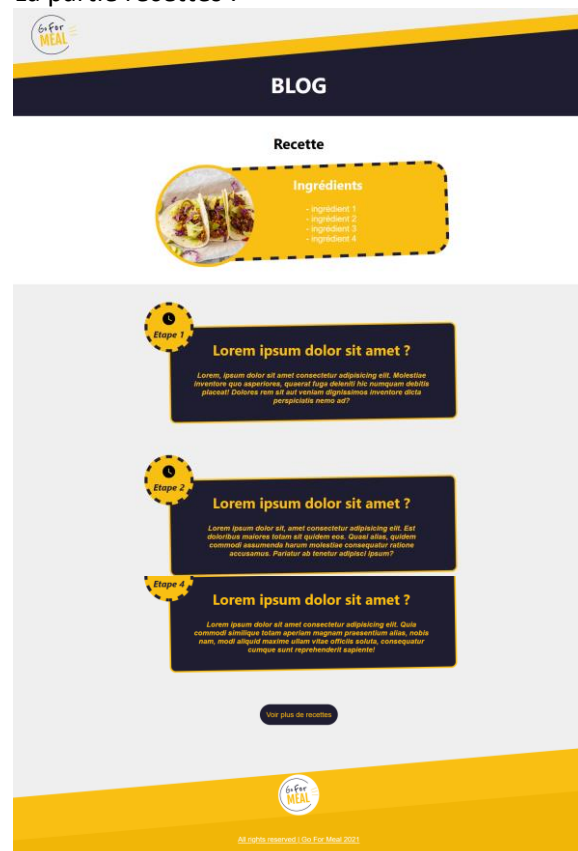
Ce slicing a été fait en une journée et ma simplement permis de revoir quelque utilisation de la fonction transform de css.

J'ai rapidement reçu un nouveau mock-up bien plus complexe, je devais faire les pages du blog de Go For Meal :

La partie interview :



La partie recettes :

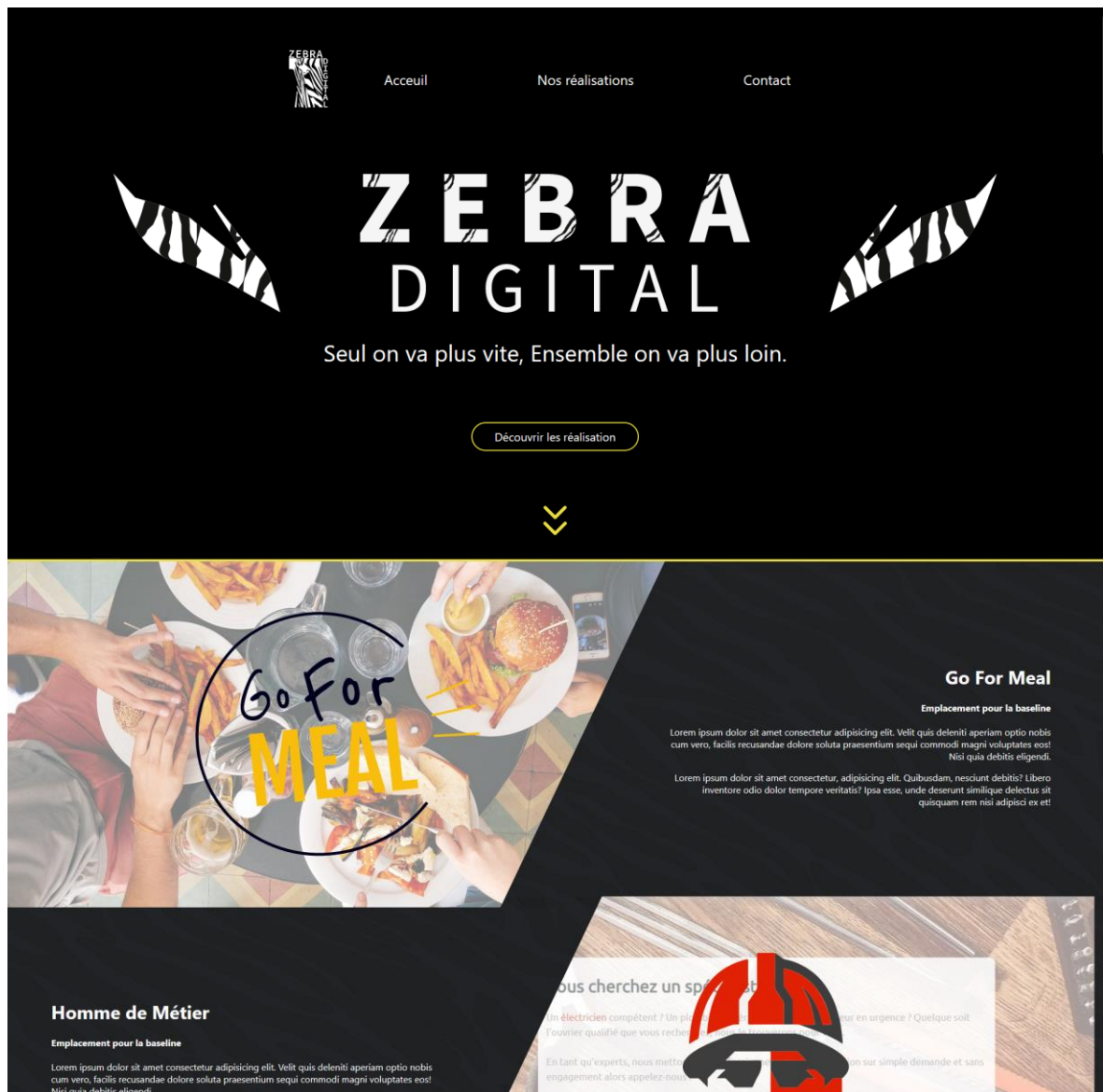


Slicing du blog de Go For Meal

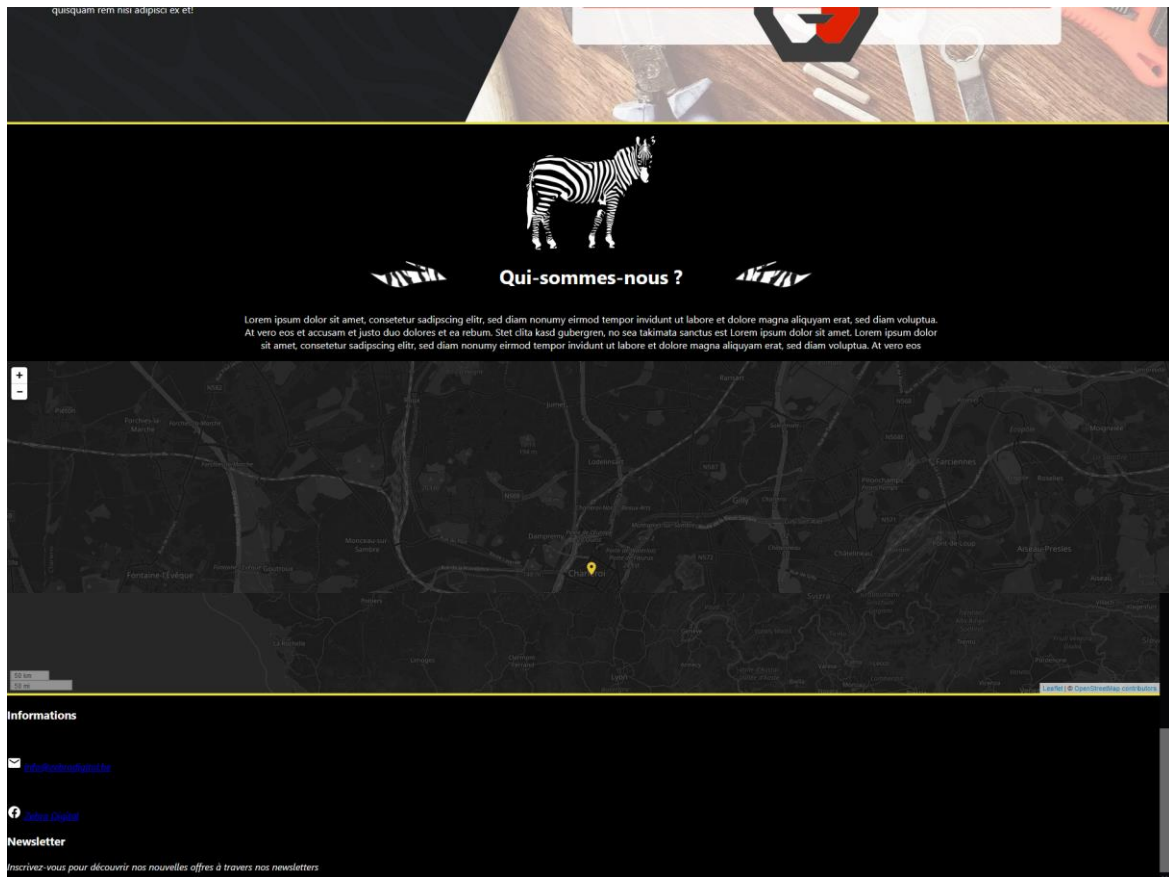
Ce slicing ci a été nettement plus long et m'a pris 4 jours me permettant de jouer nettement plus avec les possibilités de css. J'ai appris à redoubler d'inventivité pour suivre le mieux possible les designs proposés par l'équipe de web design.

Par la suite j'ai continué pour mon dernier projet de slicing jusqu'alors, Ce fu le slicing de zebra digital, zebra digital est une idée de nom pour la société et ce site serait donc une vitrine de l'ensemble des projets de l'entreprise. Je n'ai pas terminé le slicing de ce site, encore plus long que ceux que j'avais eu auparavant, mais j'ai pu expliquer avant de quitter le projet de slicing l'ensemble de mon travail déjà effectuer les subtilités de mon code et ce qu'il restait à faire.

Durant mes deux jours sur ce slicing j'ai effectué une grosse partie de la page d'accueil du site :







Slicing non fini de Zebra digital.

Ce slicing m'a permis de perfectionner mes compétences de placement de différent blocs et d'images sur la même partie de la page et de beaucoup jouer avec les différents niveaux de la page, en m'aidant des z-index et des backgrounds.

### III) HDM Network


Le projet d'HDM Network est un projet majeur de la société, ce site Web a pour objectif de permettre la gestion des employés de l'entreprise et de donner des possibilités aux stagiaires précédemment passées dans l'entreprise. Le premier objectif du site est donc de permettre la gestion des employés grâce à une gestion des présences et des embauches, une centralisation des emails et des fichiers de l'entreprise. Ce site permet aussi de présenter l'ensemble des objectifs de l'entreprise HDM et l'ensemble des stagiaires passé chez HDM pour proposer les services de ceux étant en recherche d'un nouveau stage ou d'un emploi.

Je suis arrivée sur ce projet alors que la [version 1.0](#) était déjà déployée et que nous allions en fin de sprint compléter la version 1.5 . Je suis arrivée dans le groupe du projet hdmNetwork en même temps que trois autres stagiaires et nous avons à trois et grâce à deux stagiaires déjà sur le projet pu comprendre et installé en une semaine et demie une grosse partie du projet hdmNetwork, le fonctionnement du code et l'utilisation de Symfony et react sur le même projet.

Par la suite nous avons commencé avec le chef de projet par faire une courte \*\*\*story en \*\*peer coding sur un problème de css assez simple à régler. Le problème à résoudre était un problème de bouton au premier plan bloquant les liens sur le carrousel (**voir annexe1**). Cette story d'un jour nous a surtout permis de comprendre d'avantage le fonctionnement du projet.


Après cela j'ai pu débiter ma première longue story sur le projet hdmNetwork en solitaire. Je devais programmer les logs du site. Les logs servent à recenser l'ensemble des modifications de la bases de données effectué et la personne ayant effectué ces modifications. Pour cette story j'ai donc dû créer une table dans la base de données avec Symfony, une page sur le site web et ajouter à toutes les fonctions de modification ma fonction d'enregistrement de log, de plus je devais ajouter une vérification que les logs ne sont pas vieux de plus de 180 jours et sinon je dois les supprimer. Cette story s'est avérer bien plus longue que ce que j'avais imaginé car je n'avais en fait pas assez bien compris le fonctionnement du projet et les subtilités de react.

J'ai finalement réussi à compléter les fonctionnalités de la story en deux semaines et par la même j'ai pu compléter mes nombreuses lacunes dans la compréhension du projet et de react. Il me reste alors à faire une rapide parties de css pour rendre la page des logs plus jolie et la story logs est terminé.

<div>  <b>ADMIN DASHBOARD</b> </div> <div> <a href="#">Gérer les talents</a> <a href="#">Ajouter un stagiaire</a> <a href="#">Gérer les offres</a> <a href="#">logs</a> </div> <div>       Bienvenue !       <div>Success deleting log from [object Object] in the database</div> </div>			
Bienvenue dans les logs			
2020-12-27 00:00:00	test outdated	test3@test.com	Supprimer
2020-12-30 00:00:00	test outdated	test3@test.com	Supprimer
2021-01-01 00:00:00	test outdated	test3@test.com	Supprimer
2021-01-01 00:00:00	test outdated	test3@test.com	Supprimer
2021-06-07 07:20:25	saving changes on antoine@test.com	antoine@test.com	Supprimer
2021-06-09 13:20:55	logs n°1 blablabla	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 08:57:42	saving changes on test2@test.com	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 09:05:54	saving changes on antoine@test.com	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 10:17:37	Modifying a job : Développeurs Web	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 10:17:42	Modifying a job : Développeurs Web	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 10:18:40	Creating a job nouveau	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 10:19:06	Modifying a job : nouveau	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 10:22:11	Saving changes on test1@test.com	test1@test.com	Supprimer
2021-06-10 13:37:48	Saving changes on antoine@test.com	test1@test.com	Supprimer

## Pages des logs sur le projet hdmNetwork

La partie css fu très rapide, fini en une petite heure, le résultat suit le style du site.

<div>  <b>ADMIN DASHBOARD</b> </div> <div>       Bienvenue testFirstName testLasName !     </div>			
Bienvenue dans les logs			
2020-12-27 00:00:00	test outdated	test3@test.com	
2020-12-30 00:00:00	test outdated	test3@test.com	
2021-01-01 00:00:00	test outdated	test3@test.com	
2021-01-01 00:00:00	test outdated	test3@test.com	
2021-06-07 07:20:25	saving changes on antoine@test.com	antoine@test.com	
2021-06-10 08:57:42	saving changes on test2@test.com	test1@test.com	
2021-06-10 09:05:54	saving changes on antoine@test.com	test1@test.com	
2021-06-10 10:17:37	Modifying a job : Développeurs Web	test1@test.com	
2021-06-10 10:17:42	Modifying a job : Développeurs Web	test1@test.com	
2021-06-10 10:18:40	Creating a job nouveau	test1@test.com	
2021-06-10 10:19:06	Modifying a job : nouveau	test1@test.com	
2021-06-10 10:22:11	Saving changes on test1@test.com	test1@test.com	
2021-06-10 13:37:48	Saving changes on antoine@test.com	test1@test.com	

## Page des logs avec le css



Cette story m'a donc permis de comprendre plus en détail le projet et l'utilisation de react combiné à Symfony. De plus j'ai pu découvrir l'importance et les apports que peut avoir le travail en \*\*peer coding.

Durant le reste de mon stage il est très probable que je continue à travailler sur le projet hdmNetwork dont il reste encore beaucoup de fonctionnalités à programmer. J'apprendrais donc à utiliser react et Symfony à la perfection et j'espère développer encore mes compétences à travailler en groupe en respectant des deadlines.

## B) Le rôle de team leader

Dès ma deuxième semaine de stage j'ai été nommé au rôle de TL, team leader, pour remplacer le précédent TL qui m'avait présenté l'entreprise et qui partait en fin de semaine. Ce rôle de TL me place donc à un poste de gestion de l'équipe des web développeurs.

La partie la plus importante de ce poste est de faire un travail de suivi sur l'équipe Web Dev, je dois donc pour ce poste m'informer du travail effectué par l'équipe web dev et le transmettre lors des réunions TL aux autres pôles ainsi qu'aux créateurs de l'entreprise.

Ma journée de TL se compose donc d'abord de la réunion de TL, durant entre 40 minutes et plusieurs heures. Cette réunion permet à chaque TL de faire un compte rendu du travail de la journée précédente de son pôle et de discuter sur différents points à améliorer dans le fonctionnement de l'entreprise et sur les différents avancements et lancement de projets. Ces réunions sont de mon point de vue très intéressantes, cela me permet d'avoir un point de vue très large sur l'évolution de l'entreprise et de chaque pôle. De plus c'est un terrain d'expression assez libre pour développer l'entreprise et son fonctionnement. L'entreprise ayant eu récemment une augmentation rapide de son personnel il y a différentes méthodes devant être redéfinies. Cela me permet donc de découvrir différents problèmes dans la gestion plus globale d'une entreprise d'une taille moyenne et me fait découvrir de nombreuses méthodes différentes de gestion d'entreprise proposées durant les débats.

Pour faciliter mon travail de recollection du travail de chacun des membres du pôle web Dev chacun doit compléter son rapport de fin de journée ou il écrit brièvement ce qu'il a fait durant la journée. De plus nous faisons les daily scrum<sup>4</sup> pour justement informer l'ensemble de l'équipe de l'avancement de chacun des projets jours après jours.

Le rôle de TL me demande aussi d'effectuer un travail de back up pour les RH lors des entretiens d'embauches. Durant chaque entretien il y a toujours un TL du pôle Web Dev pour épauler les RH sur les questions techniques. Nous donnons donc en fin d'entretien notre point de vue sur les compétences techniques du stagiaire postulant et j'apprends ainsi à mieux connaître les critères pour évaluer les compétences humaines d'une personne.

De plus nous devons corriger les examens envoyés aux candidats avant leurs entretiens. Je suis en charge des corrections des tests PHP et mon collègue TL se charge des examens JavaScript.

Ce rôle de team leaders de mon emploi me permet de découvrir une partie de relations humaines d'entreprises bien plus approfondie que dans un rôle simple de membre de l'équipe Web Dev. C'est une partie de mon poste que j'apprécie énormément et sur laquelle j'ai l'impression de pouvoir apprendre beaucoup.

## C) Bilan / agenda

Pour compléter cette partie sur les obligations et activité de mon poste je vais vous présenter le déroulement type de mes journées et semaines de travail (**annexe2 et 3**)

### *I) La réunion de TL*

Une bonne journée commence donc toujours par une réunion de team leader. Cette réunion dure le plus souvent de 8h30 à 9h15 mais elle peut durer bien plus longtemps en fonction des débats aborder après le compte rendu de chacun.

### *II) Travail en autonomie*

Après la réunion TL je me retrouve seul en autonomie pour travailler sur la \*\*\*story du moment. Il peut arriver que sur cette période, jusqu'à midi, je travaille en même temps d'apporter de l'aide à l'équipe de mon projet en allant sur un vocal zoom et il peut aussi arriver que j'ai des entretiens d'embauche à superviser.

### *III) Daily Scrum<sup>4</sup>*

À 13h10 c'est l'heure du daily scrum ou réunion générale. Les daily scrum, seulement avec l'équipe web dev, sont des réunions durant seulement une demi-heure et permettant de faire un compte rendu de l'avancement de chacun et d'informer toute l'équipe si des événements ou changements de fonctionnement ont été annoncés durant la réunion TL du matin.

Cependant pour que l'ensemble de l'entreprise soit toujours informé de l'avancement global de chaque pôle un mardi sur deux nous avons un daily générale ou la moitié de l'entreprise (par binômes sur chaque projets) se réunissent pour expliquer son avancement de la semaine et ce qu'ils ont prévu. De plus chaque vendredi nous avons un autre daily générale et en fin de sprint la réunion de fin de sprint. Les daily généraux sont généralement des réunions durant entre une et deux heures mais la réunion de fin de sprint dû à la quantité d'information transmise dure souvent plus de deux heures. C'est pourquoi les vendredis sont souvent des journées moins productives du côté programmation.

Les réunions de fin de sprint permettent à l'ensemble des pôles de présenter grâce à un partage d'écran le travail effectué durant le sprint complet. Durant ces réunions nous partageons aussi notre happiness score permettant d'évaluer l'évolution du bien être des employés et souvent de repérer les problèmes grâce au commentaire de chacun relié à leur happiness score.

### *IV) Après les daily scrum*

Chaque mardi après les daily scrums ou d'équipes chaque pôle effectue une activité d'équipes. Pour les web Dev nous faisons le coding Game. Cette activité d'une durée d'une à deux heures consiste à faire des mini exercices de programmation où le but principal de l'exercice est de soigner son code en respectant le coding style de l'entreprise, faire un "clean code". Par la suite nous corrigeons les résultats de chacun pour revoir les règles de clean code.

Chaque jeudi après le daily scrum nous faisons un webinar. Un webinar est une présentation sur un domaine informatique de l'un des membres du pôle. Un webinar durant environ une demi-heure et chaque stagiaire en fait un durant son stage.

### *V) Travail en autonomie*

Après avoir effectué les daily et ce qui suit nous retournons chacun à notre travail en autonomie. Comme, en fin de matinée, il m'arrive de travailler sur une \*\*\*story ou bien de faire des devoirs de TL.

## D) Apport du stage

Pour conclure sur mon poste je vais dans cette section vous présenter les différents apports de ce poste.

### *I) Compétences techniques*

Durant ce stage j'ai donc d'abord fait une formation me permettant d'approfondir mes bases dans les langages de démarrage du Web tel que html, css, php et java script.

Par la suite j'ai pu me perfectionner sur mes compétences en html et css grâce à mon passage sur le projet de slicing\* Go For Meal.

Enfin j'ai pu développer des nouvelles compétences sur des frameworks du web, nouveaux pour moi, tel que symfony et react. J'espère pouvoir me perfectionner dans ces frameworks durant le reste de mon stage.

### *II) Compétences professionnelles et humaines*

Durant ce stage j'ai donc eu l'occasion de travailler en équipe et sous la direction de différentes personnes à différent niveaux. Grâce à cela j'ai développé mes compétences de communications et compris à m'exprimer plus clairement et à vérifier que le message a bien été compris avant de partir au travail. De plus j'ai pu diriger une équipe me permettant de découvrir d'autres façon de travailler et de découvrir les possibles difficulté pour gérer les différents conflits qu'apporte le travail de groupe.

Pour conclure la plus grande leçon que j'ai reçu de ce stage est l'importance et l'utilité d'une communication clair et fréquente dans une équipe.

## 6) La suite du stage

Dans cette partie je vais développer ce qui pourrait composer la suite de mon stage.

### A) Continuité dans ce que je fais actuellement

Durant la suite de mon stage il est donc très probable que je continue dans la lancée que j'ai actuellement. Je continuerais à faire mon rôle de TL que j'ai l'impression de bien remplir aujourd'hui. Je poursuivrai dans le développement des fonctionnalités pour le projet hdmNetwork pour un déploiement possible de la version finale vers la fin de mon stage. Nous pourrions peut-être même le passage de tout le pôle RH vers le site hdmNetwork quittant ainsi les logiciels Microsoft et Google aux fonctionnalités limitées.

### B) Possible changement de projet

D'un point de vue très optimiste il est même possible que le développement du projet hdmNetwork se fasse très rapidement et que le déploiement soit fini avant la fin de mon stage. Cela me permettrait donc de changer de projet pour découvrir de nouveaux domaines.

Même d'un point de vue optimiste si le projet se termine avant la fin de mon stage cela sera vers la fin de mon stage, avec peu de semaines me restant il est très probable que je sois placé sur le projet de slicing\* Go For Meal pour les partenaires de plus en plus nombreux. Cela pourrait être intéressant pour découvrir d'autres fonctionnalités HTML et CSS et sûrement développer encore mes compétences en JavaScript encore faible.

## 7) Conclusion

Durant ce stage j'ai donc pu travailler sur différents projets allant du front au back end me permettant d'approfondir mes compétences dans les langages de programmation basique du web développement mais j'ai surtout pu découvrir de nouveau framework tel symfony et react offrant une nouvelle perspective de la programmation web.

De plus j'ai pu être nommé à un poste de dirigeant d'équipe, une opportunité surprenante que j'ai sue accepter. Grâce à cela j'ai pu faire d'énormes progrès dans mes capacités de communication et de gestion d'équipe. J'ai découvert durant cette première moitié de stage à travailler en suivant les règles établis par la société.

J'espère durant le reste de mon stage avoir de nouvelles opportunités pour découvrir de nombreux domaines différents du développement web et de la vie en société. Et je vois déjà le début d'un nouveau problème à régler, et d'une nouvelle expérience à acquérir pour l'équipe des TL web Dev alors qu'une faille de sécurité a été découverte dans l'architecture de la société.

## 8) Glossaire :

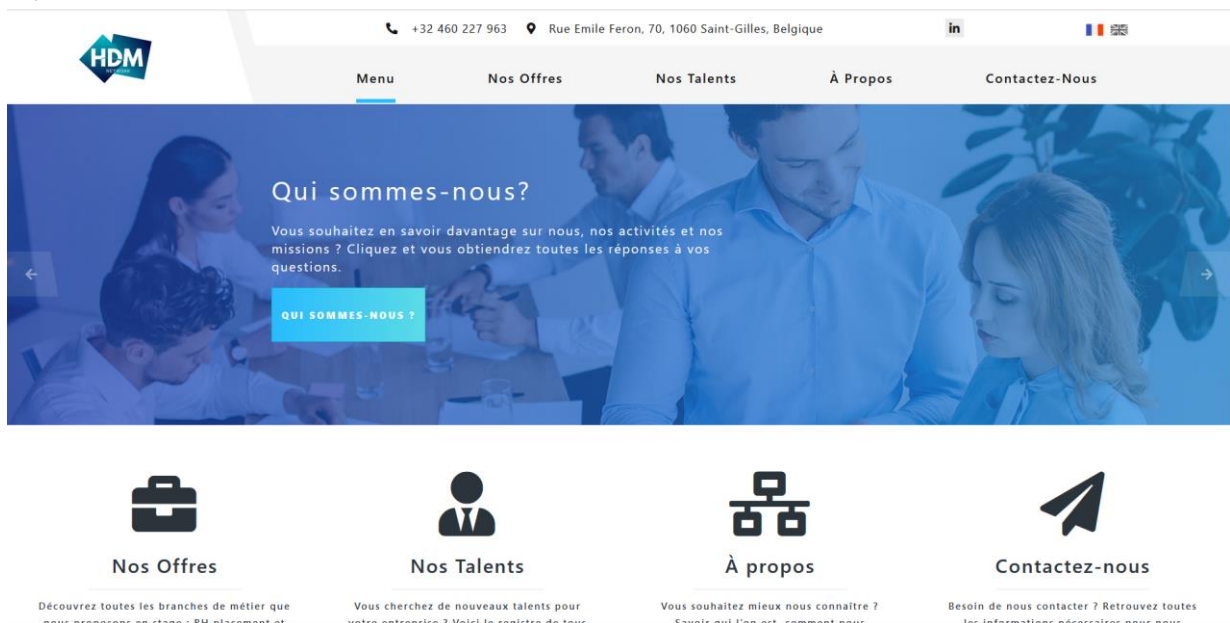
\*Le slicing : dans l'entreprises nous utilisons le terme slicing d'une page web pour exprimer le travail consistant à transformer une images/mock up d'une page en son format html/Css.

\*\*Peer coding : Programmation par paire, Ce terme définit donc le fait de programmer à plusieurs sur un seul ordinateur pour que chacun puisse apporter des choses au code et surtout pour que les deux personnes puissent comprendre ce qui est codé. Nous utilisons surtout cette méthode pour expliquer le fonctionnement d'un projet à quelqu'un d'autre dans l'entreprise ou bien pour rendre le travail plus agréable. Comme le dit la devise de l'entreprise : seul on va plus vite, ensemble on va plus loin.

\*\*\*Story : Mission ou étape d'un projet plus grand. De nombreuses stories composent un projet.

<sup>4</sup>daily scrum: réunion d'équipe ayant pour but que chaque membre de l'équipe explique ce qu'il a fait durant la journée permettant à toute l'équipe d'avoir une vue d'ensemble de l'avancement de chacun des projets du pôle.

## 9) Annexe



Annexe1 : Page d'accueil hdmNetwork et carrousel.

Juin 2020

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
1	2	3	4	5 <b>Fin de sprint</b>	6	7
8 <b>Début de sprint</b>	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19 <b>Fin de sprint</b>	20	21
22 <b>Début de sprint</b>	23	24	25	26	27	28
29	30					

Calendar

Annexe2 : Planning de sprint

LUN	MAR	MER	JEU	VEN
Réunion équipe	Réunion générale	Réunion équipe	Réunion équipe	Réunion générale
	Codin'Game Clean code		Webinar	Réunion fin de sprint
				Réunion sprint planning
ZOOM hdm-it	ZOOM général			

Annexe3 : Emplois du Temps.



## 10) Bibliographie

[https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9thode\\_agile](https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9thode_agile)

<https://www.planzone.fr/blog/quest-ce-que-la-methodologie-agile>