

Université Grenoble Alpes
UFR Science de l'Homme et de la Société
Département Mathématique et Informatique Appliqués aux Sciences
Humaines et Sociales

Cahier des charges technique
&
Scénarios d'utilisation

Projet UE IHM

Auteurs :
Mostafa Mohamed & Anouar Gargar

1- Description du projet :

Ce projet a été effectué dans le cadre d'un cours d'IHM, dont l'intérêt principal est de développer une IHM d'un réseau social professionnel. Nous avons donc décidé de créer une plateforme de collaboration qui permet à des inconnus de collaborer entre eux.

2.1) Description générale des fonctionnalités :

Authentification et création de compte :

L'utilisateur a la possibilité de créer un compte avec un email et un mot de passe. Il peut donc ensuite s'identifier avec son compte.

Catégorie/Type de Projets :

Les Projets peuvent être répertoriés dans différents types de catégories (Développement , Musique, Animation et autres...) permettant d'avoir une certaine facilité dans la recherche.

Demande de collaboration :

Si l'utilisateur croise un projet qui l'intéresse, il peut faire part de son envie de rejoindre le projet en tant que collaborateur en envoyant une demande au responsable du projet. Ce dernier peut accepter ou rejeter sa demande.

Création de projets :

Un utilisateur peut créer un projet, et spécifier les compétences dont il a besoin.

Une section profil :

Le site possède une section profil, qui permet d'afficher le nom, pseudo, adresse mail, les projets en cours, ainsi que les messages reçus.

Partager des messages et des documents :

Un utilisateur peut communiquer et partager des documents avec des collaborateurs à partir du moment qu'ils font partie du même projet.

2.2). Contrainte :

Le site a été effectué en Bootstrap-Vue, qui n'est compatible qu'avec une version antérieure de Vue Js (Vue 2).

Bootstrap-Vue est également limité en termes de composants comparé à Bootstrap.

3). Utilisateurs cibles :

Avant de conceptualiser l'interface, il est impératif de définir les utilisateurs ciblés.

L'application prendra en compte différents profils utilisateurs. En effet, nous voulons que cette application soit utilisée et utilisable par différents types de profils (novices ou experts, jeunes et moins jeunes, handicapés ou non). Étant une application de collaboration entre des gens qui n'ont pas forcément des compétences en informatique, nous voulons faire en sorte que l'application soit facile d'utilisation, compréhensible et utilisable par tous.

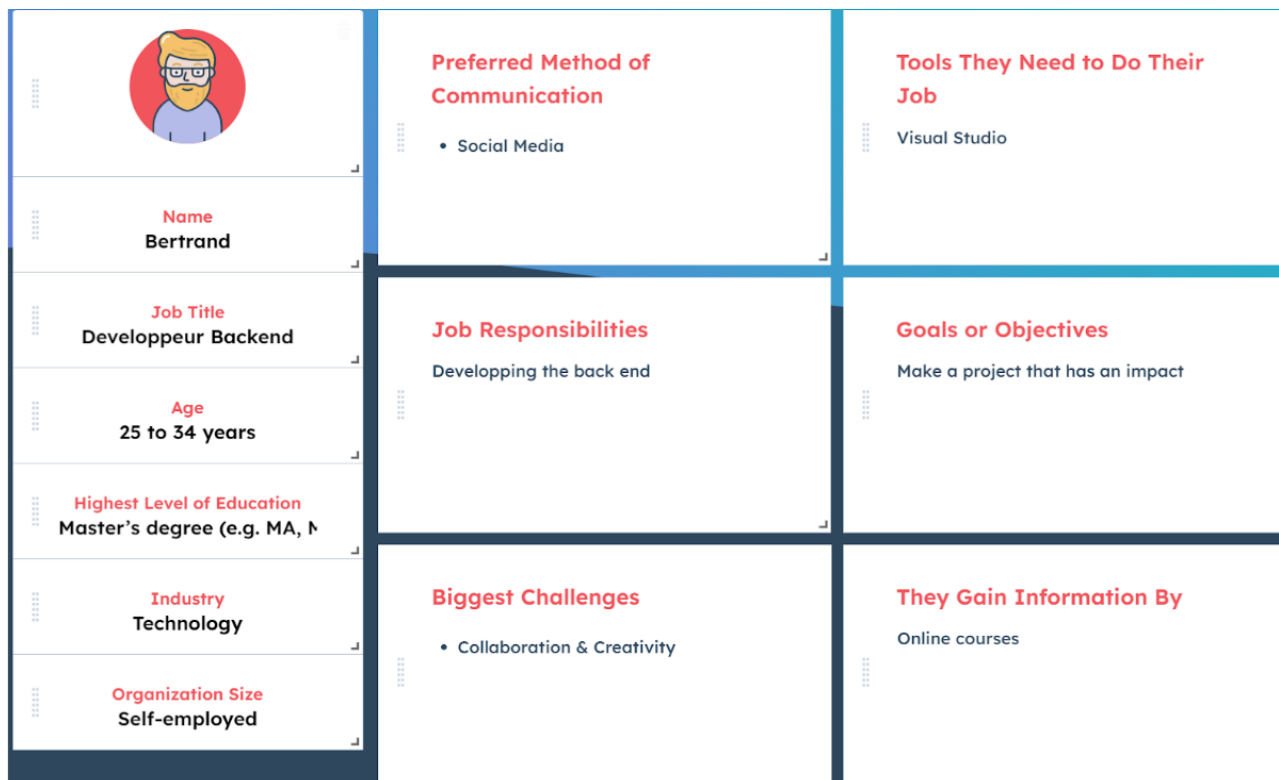


Figure 1- Persona

4). Maquettes de l'interface :

Pour le maquettage des pages, nous avons utilisé Figma. L'application a été développée en Bootstrap-vue.

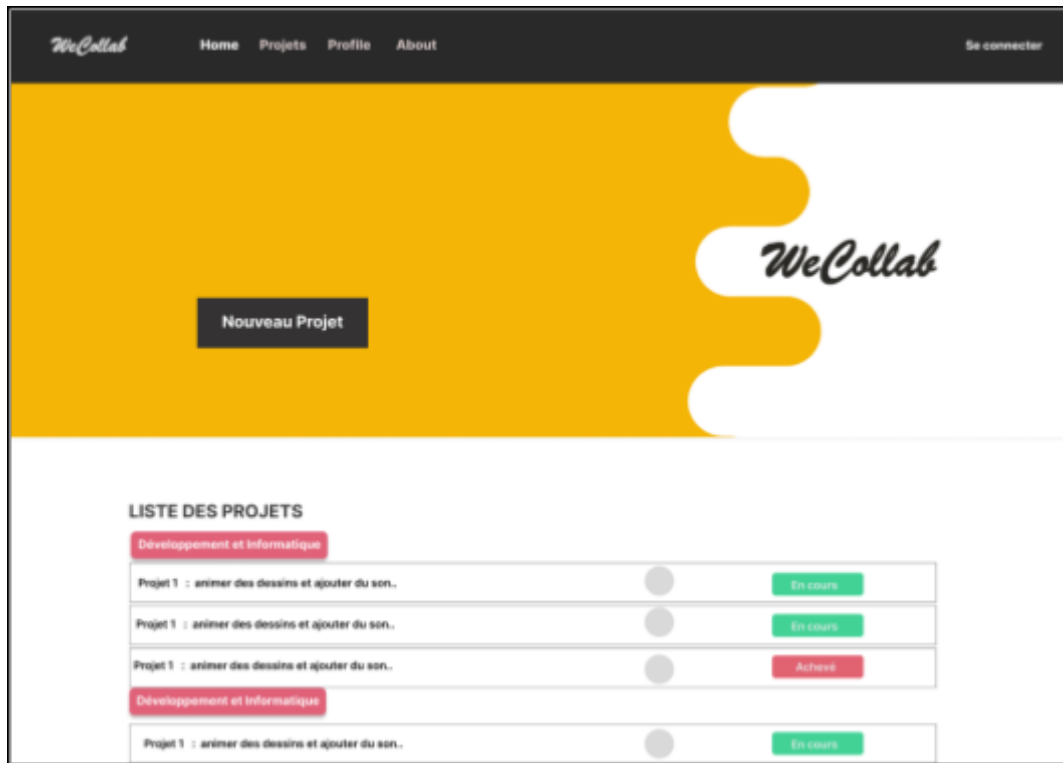


Figure 2- Maquette Page d'accueil

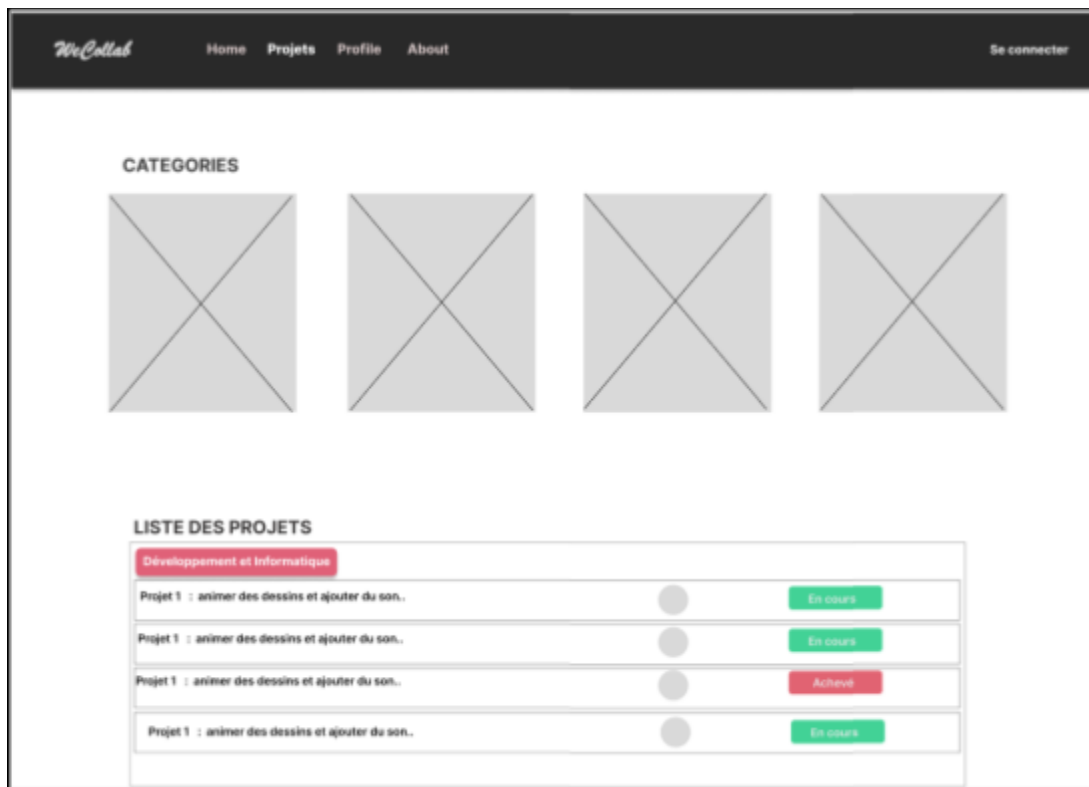


Figure 3- Maquette de catégorie

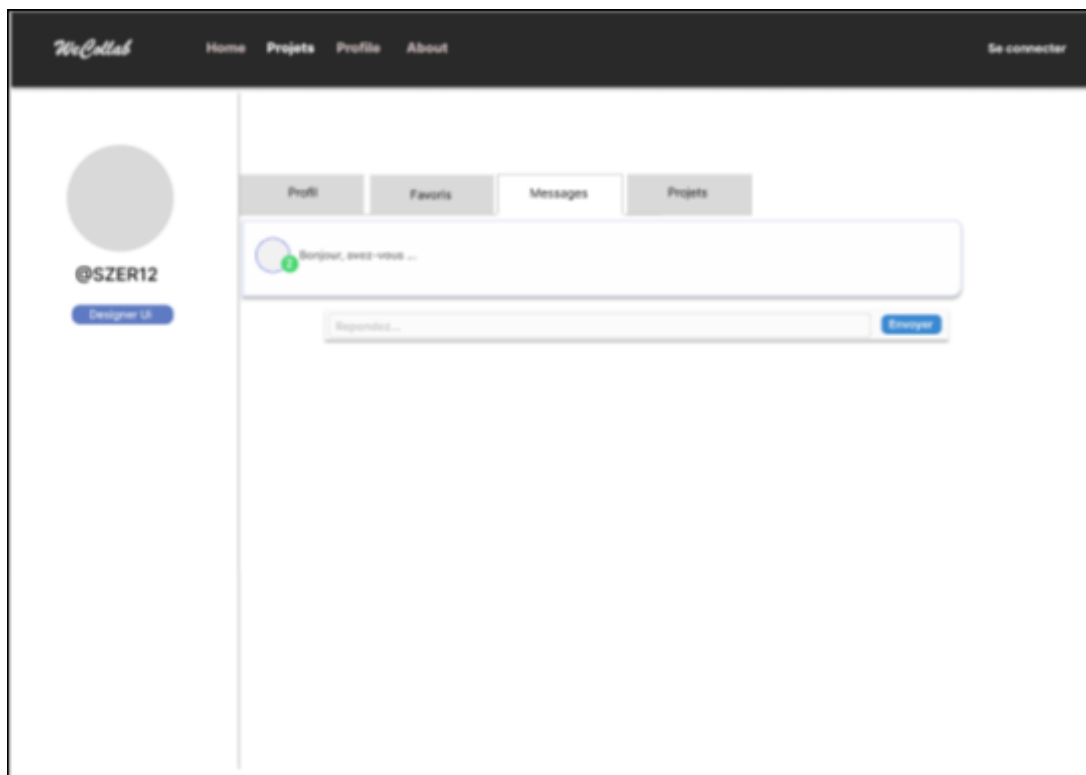


Figure 4- Maquette page de profil

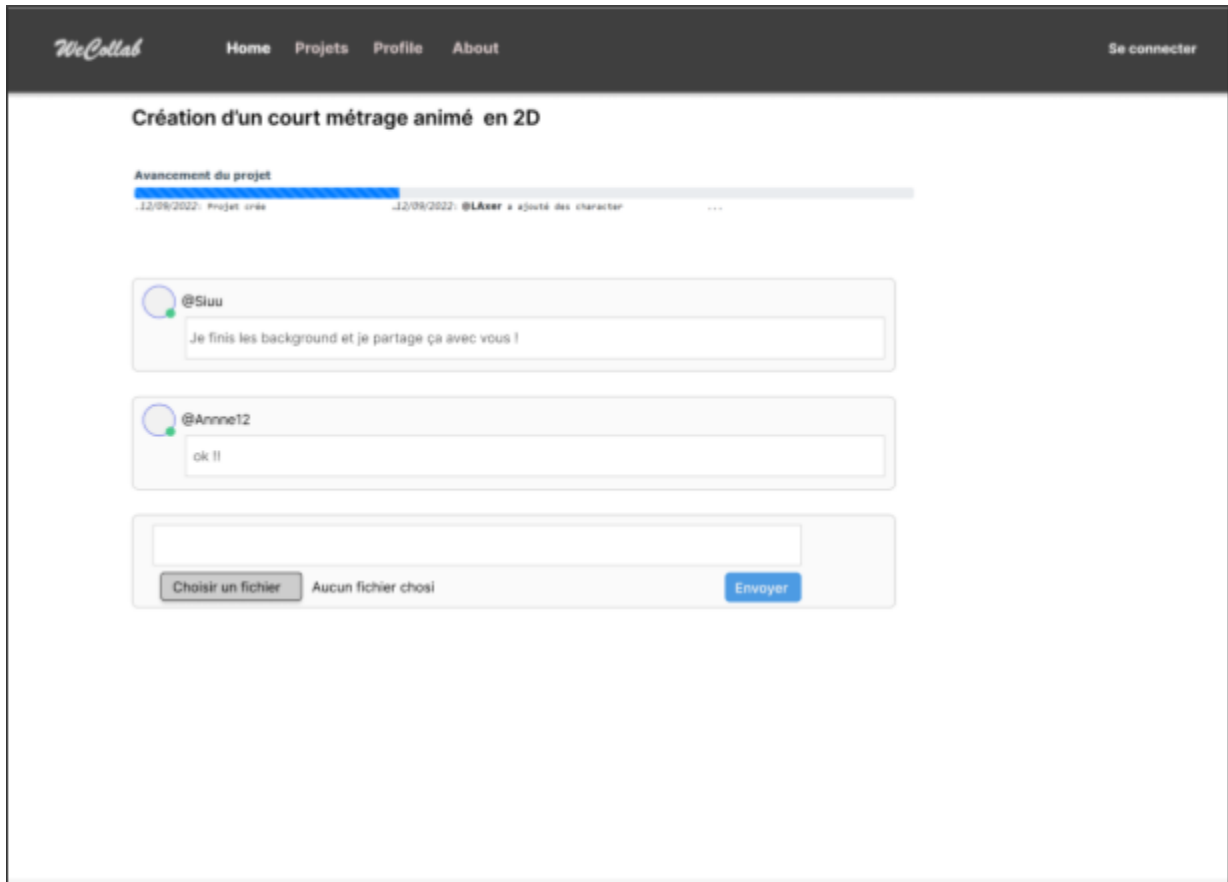


Figure 5- Maquette de communication avec les collaborateurs

5). Charte graphique :

Pour le choix des couleurs nous avons opté pour :

- Du gris foncé : #171717
- Du gris clair : #f1f1f1

Logo :

WeCollab

6). Diagramme d'activité :

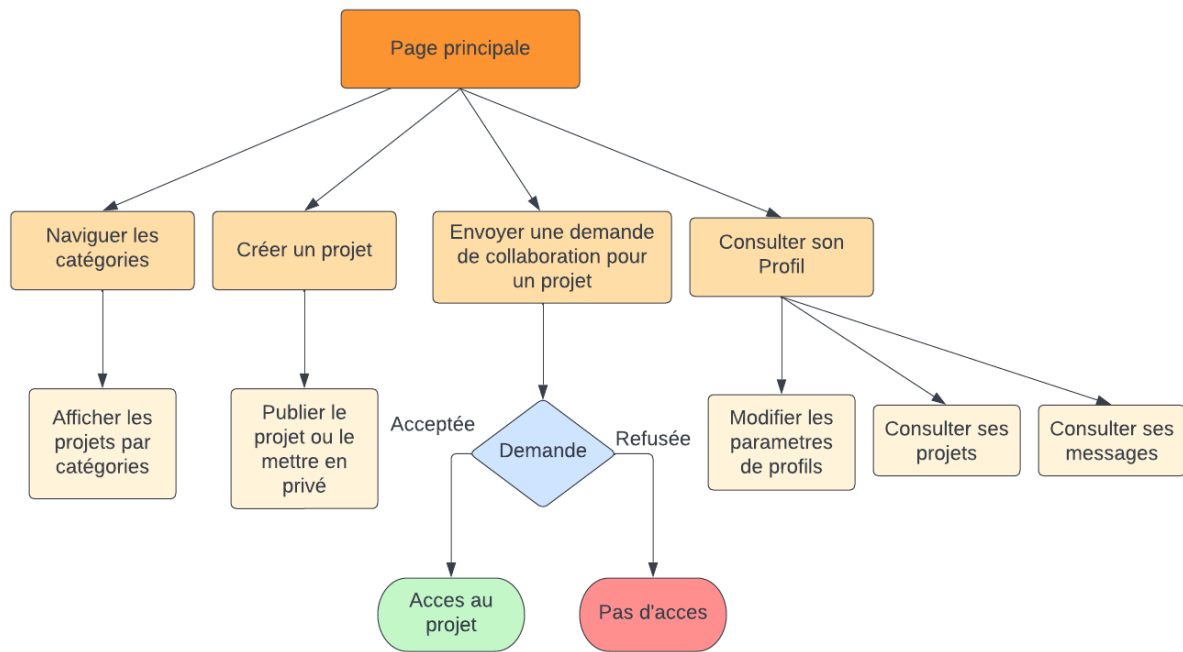


Figure 7- Diagramme d'activité de la création de démonstration

Scénarios d'usages :

- L'utilisateur crée un projet, spécifie le nom, la description ainsi que les compétences dont il a besoin .
- L'utilisateur consulte un projet en cours, et envoie une demande pour rejoindre le projet.
- L'utilisateur consulte son profil, un de ses projets, vérifie l'avancement du projet et communique avec ses collaborateurs.
- L'utilisateur reçoit une demande pour rejoindre son projet, il l'accepte s'il le souhaite.
- L'utilisateur filtre les projets par catégories et choisit un projet à consulter.
- L'utilisateur sélectionne un de ses projets dans Profil et ajoute un fichier.

L'aspect général du site :

Veuillez consulter le [prototype d'interface figma](#) ou le site bootstrap-vue fournit.