**Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**



Rapport de Projet de fin d’année

Spécialité : Génie Logiciel

Intitulé :

**Année Universitaire 2017 / 2018**

Conception et réalisation d’une plateforme d’interaction entre des entreprises et des candidats pour faciliter le recrutement et la recherche d’emploi « Co-Elit »

**Lieu du stage :** Apeiron Technologies

**Réalisé par :** Mohamed Belhassen ZINELABIDINE

Fahmi BOUMAIZA

**Encadré par :** M. Wael SAKHRI

Remerciements

Dedicace

Glossaire

**CV** Curriculum Vitae

TABLE DES MATIERES

Glossaire

Introduction Générale

1 Etude préalable

Introduction

* 1. Présentation du sujet
  2. Etude de l’existant
  3. Solution proposée
  4. Spécification des besoins
     1. Besoins fonctionnels
     2. Besoins non fonctionnels
  5. Méthodologie Adoptée
     1. SCRUM
     2. Organisation

Conclusion

1. Sprint 0 : Phase de préparation

Introduction

* 1. Planification des sprints
  2. Environnement et outils de travail
     1. Environnement matériel (chelou)
     2. Environnement logiciel
        1. JIRA
        2. BITBUCKET
        3. SOURCE TREE
        4. INTELLIJ IDEA
  3. Langages et framework
     1. Langage java
     2. JDL
     3. JDL Studio
     4. Spring
     5. Angular
     6. JHipster
  4. Patrons de conception
     1. Patron de conception MVC
  5. Architecture de l’application
  6. Diagrammes Génériques
     1. Diagramme de cas d’utilisation générale
     2. Diagramme de package(chelou à changer en sequence ?)
     3. Diagramme de classe

Conclusion

1. Chapitre 3 : Etude Conceptuelle

Inctroduction

* 1. Organisation
  2. Analyse
     1. Diagramme de cas d’utilisation
     2. Diagramme de sequence système
     3. Diagramme d’interation
  3. Tast Board
  4. BurnDown Chart
  5. Realisation

Conclusion

Conclusion Générale

Bibliographie

TABLE DES FIGURES

* 1. Interface graphique ………………………………………………………………………………………………………….7

LISTE DES TABLEAUX

3.1 Descriptif de cas d’utilisation gérer question……………………………………………………………………………15

INTRODUCTION GENERALE

L'informatique est l'art, la technique ou la science qui consiste à manipuler des informations à l'aide d'un outil, l'ordinateur. L'informatique a pour objet de définir des algorithmes qui permettent de modifier la vision que l'on a d'un problème, ou d'extraire d'une grande quantité d'informations mal structurées, de nouvelles connaissances plus utiles.

L'informatique d'entreprise est parfois vendue à des utilisateurs professionnels sous la forme d'une plate-forme complète pouvant être largement appliquée à l'échelle d'une organisation, puis personnalisée par les utilisateurs dans chaque domaine. Cela signifie que les analyses, les rapports, la gestion de la base de données et d'autres applications sont standard dans le système, tandis que les packages d'application utilisés et les données accessibles dans chaque zone seront différents. En ce sens, l'informatique d'entreprise part de la recherche de solutions logicielles uniques à des problèmes métier spécifiques, tels que les logiciels d'inventaire ou de comptabilité. Au lieu de cela, l'informatique d'entreprise est destinée à offrir des solutions intégrées à ces problèmes.

De nos jours, le recrutement en ligne utilise le pouvoir d'Internet pour faire correspondre les gens aux emplois. En général, il s'agit de faire la publicité des postes vacants sur les sites d'emploi ou les sites Web d'entreprise. À ce niveau très basique, il est particulièrement efficace pour obtenir un niveau de réponse élevé. Bien qu'il puisse générer des centaines d'applications de plus que la publicité imprimée traditionnelle, simplement attirer plus de candidats n'est qu'une partie du travail.

La vraie force et le véritable pouvoir du recrutement en ligne, lorsqu'ils sont correctement réalisés, résident dans l'utilisation de la technologie Internet non seulement pour attirer des candidats, mais aussi pour y faire face. Dans ce sens, il s'agit aussi de rationaliser le processus de recrutement - les départements RH sont tellement occupés qu'ils peuvent offrir un meilleur service de recrutement à leurs collègues des finances, du marketing, des ventes et de la fabrication. De plus, cela libère plus de temps pour des tâches à plus forte valeur ajoutée.

Dans ce cadre, nous avons développé un programme d'application sur mesure pour les recruteurs, ce qui permettra d'économiser du temps, des efforts et de l'argent. Ils peuvent automatiser le processus de présélection en définissant des questions «tueur» (que seuls les meilleurs candidats répondront correctement), profilage et notation, tests psychométriques et analyses CV automatiques pour rechercher des mots clés tels que les qualifications et l'expérience.

Les résultats de notre travail sont présentés dans ce rapport qui comportera trois chapitres :

Le premier chapitre « Etude préalable » nous mettons l’accent sur le champ d’étude de notre application qui est le recrutement en ligne. Nous procédons par la suite à une synthèse des solutions existantes sur le marché en discutant les avantages et les inconvénients de chacune d’elles. Puis nous proposons les différentes solutions aux problèmes relevés.

Le second chapitre « Phase de préparation » nous introduisons une introduction à l’environnement et aux outils de travail.

Le troisième chapitre « Etude Conceptuelle » sera consacré à la méthodologie de conception générale et détaillée.