



TALENTS PLUS AFRIQUE Label de G.R.H. en Afrique

Solutions RH et SIRH

TALENTS PLUS CONSEILS BENIN
TALENTS PLUS E.T.T. BENIN
TALENTS PLUS CONSEILS MALI
TALENTS PLUS CONSEILS CÔTE
D'Ivoire

TALENTS PLUS E.T.T. TOGO

Challenge TALENTS GEST PAIE

Article 1: Organisation

Le challenge **TALENTS GEST PAIE** est organisé par **TALENTS PLUS CONSEILS**, ci-après dénommée "l'Organisateur".

Article 2: Thème et Objectifs

Le challenge invite les participants à concevoir la maquette d'une application SaaS multi pays, innovante et intuitive, dédiée à la gestion des ressources humaines et de la paie. Les objectifs de ce challenge sont de :

- Concevoir une interface utilisateur ergonomique et conviviale pour faciliter la gestion des ressources humaines et de la paie;
- Promouvoir l'engagement des employés grâce à une interface attrayante et personnalisable.

Article 3: Participants

Le challenge est ouvert aux étudiants en informatiques des universités participantes. Chaque université est autorisée à inscrire deux (02) équipes de quatre (04) étudiants maximums.

Article 4: Inscription

Les inscriptions sont ouvertes du 17/02/205 au 19/02/2025.

Les participants doivent impérativement s'inscrire en ligne sur le site web https://time-aura-637.notion.site/191d7503a55980e8ac63d94afao05b5e?pvs=105 en remplissant le formulaire d'inscription et en fournissant les informations demandées.

Article 5: Modalités de participation

Les livrables attendus sont une maquette fonctionnelle et un prototype interactif de l'application, développés avec Bootstrap ou Tailwind CSS. La date limite de soumission est fixée au **28 février 2025**.

<u>Article 6</u>: Critères d'évaluation

Les projets seront évalués par un jury composé d'un expert en design UX/UI, et professionnels des RH, représentant l'Organisateur en fonction des critères suivants :

- Ergonomie et expérience utilisateur : Facilité d'utilisation, navigation intuitive, accessibilité
- Adéquation métier : Répond aux besoins spécifiques du cabinet.
- **Créativité** : Originalité et innovation dans le design.
- Identité visuelle : Respect de l'identité visuelle du cabinet (couleurs, typographie, etc.).
- Prototypage: Qualité du prototype interactif.





TALENTS PLUS AFRIQUE Label de G.R.H. en Afrique

Solutions RH et SIRH

TALENTS PLUS CONSEILS BENIN TALENTS PLUS E.T.T. BENIN TALENTS PLUS CONSEILS MALI TALENTS PLUS CONSEILS CÔTE D'Ivoire

TALENTS PLUS E.T.T. TOGO

<u>Article 7</u>: Récompenses

- L'équipe gagnante recevra une enveloppe de 1000€ accompagnée d'une attestation officielle individuelle de réussite tandis que l'université de provenance recevra un trophée.
- Quant à l'équipe classée deuxième, une attestation de participation individuelle sera décernée.

Article 8 : Propriété intellectuelle

En donnant leur accord de principe sur les termes et conditions de participation au challenge, vous autorisez l'Organisateur à utiliser et à exploiter les productions.

Article 9: Responsabilité

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable des éventuels problèmes techniques ou de tout autre incident survenant lors du déroulement du challenge.

Article 10 : Confidentialité

Tout document mis à la disposition des participants reste la propriété privée du Cabinet Talents Plus et devra être conservé confidentiel.

Article 11: Règlement

La participation au challenge implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement. Tout manquement au règlement pourra entraîner la disqualification du participant.

<u>NB</u>: Pour toute question ou information complémentaire, les participants sont invités à contacter l'Organisateur par courriel à l'adresse <u>challenge@talentsplusafrique.com</u> ou par téléphone au **+229 o1 67 82 18 73**.

NOM DE L'ÉQUIPE	UI Pioneers
-----------------	-------------

En apposant sa signature, le membre de l'équipe donne son accord de principe sur les conditions sus mentionnées.

Les membres :

N°	Nom & Prénoms	Rôle	Signature
1	ATTEREY Erika	Chef d'équipe	3
2	DOH Merveille	Membre	A
3	AKPACHEME Bill Péniel Oladélé	Membre	- 2//
4	COSSOU Honneur Christall	Membre	