



Cahier des charges

“UgotTalents” - Réservation de talents (Booking System)



V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Versions

Révision	Date	Origine de l'évolution	Objet de l'évolution
V1	28/05/2017	EQ	Initialisation du document
V2	23/06/2017	EQ	Changement de format
V3	24/06/2017	EQ	Modification des abaques
V4	25/06/2017	EQ	Modification partie 1 et 2
V5	01/06/2017	EQ	Diagramme de séquences et diagramme des classes

Edité le	30/06/ 2017
Répertoire	U:\projet MOA
Rédacteurs	QUEFFELEC Eloïse - Hsuning Chang - François D'hubert - Aviv Zemmour
Statut du document à valider	A valider

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

SOMMAIRE

Table des matières

- 1.Analyse générale du cadre du projet4
 - 1.1 Préalable4
 - 1.2 Les besoins fonctionnels identifiés4
 - 1.3 Périmètre du projet UgotTalents5
- 2.Diagramme de séquences6
- 3.Diagramme des cas d'utilisation7
- 4.Planning et méthode projet8
- 5.Charges projet12
- 6.Fonctionnalités et scénarios11
- 7.Annexes.....21

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

1. Analyse générale du cadre du projet

L'objet de ce cahier des charges est de présenter les fonctionnalités à développer afin de disposer d'un logiciel permettant de chercher facilement les collaborateurs en entreprise. L'application « UgotTalents » est destinée à gérer les compétences des salariés au sein des organisations. Cette application permettra aux clients de réserver un salarié en fonction de ces compétences, créer un projet et gérer ces derniers. Cette application pourra être déployé sur les systèmes d'information de toutes sociétés intéressées.

Ce cahier des charges spécifie également les différentes phases du projet, qu'il sera obligatoire de suivre afin de réaliser le développement et les test nécessaires. Ce cahier des charges spécifie aussi la méthode selon laquelle le projet devra être conduit.

1.1Préalable

Des packages sont à installer afin de pouvoir utiliser l'outil « UgotTalents » :

- Jdatepicker 1.3.4
- Opencsv-3.9

1.2 Les besoins fonctionnels identifiés

L'objectif de l'outil est de permettre aux chefs de projet d'une même entreprise de prendre connaissance des capacités de développement au sein de l'organisation. Les chefs de projet pourront ainsi observer quelles sont les ressources humaines disponibles sur une période d'1 an. L'outil permettra ainsi de créer des équipes projets multiservices.

Ce projet est sous la responsabilité notre équipe, qui sera également en charge de sa maintenance.

Objectif de la gestion des talents en entreprise

Depuis plusieurs années la gestion des talents fait partie des priorités des directions des ressources humaines. Cependant, la question de la gestion des compétences est encore difficilement gérée au sein des entreprises, selon le Boston Consulting Group (BCG) près de 40 milliards de Dollars par an sont dépensés afin de faire monter en version les systèmes. Ces dépenses engagées par les entreprises démontrent que les organisations ont intégré le lien entre une gestion des talents maîtrisées et les performances de l'entreprise. Cette maîtrise est l'assurance de réaliser :

- Une augmentation de profit en allouant les budgets aux activités qui en ont besoins
- Une capacité d'adaptation au changement accrue
- Une politique de gestion des talents permettant d'éviter le turn over en permettant une adéquation entre les talents et les besoins des projets en entreprises.

Les objectifs de la gestion des talents

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

- Harmoniser et **moderniser les SIRH**
- Proposer un outil permettant le développement de **l'agilité en entreprise**
- **Réduire le temps passé dans la gestion administrative**
- Offrir de **nouvelles méthodes de communication** entre les collaborateurs
- **Optimiser la gestion des compétences**

Les moyens à mettre en place

- Un état de l'art des acteurs clefs, des perspectives envisagées, des référentiels et des workflows
- Un état de l'art des fonctions et technologie proposées

Il est primordial de prendre connaissance des contraintes particulières du monde de la gestion de projet afin de proposer un outil en adéquation avec les besoins.

La partie spécifique de l'outil sera forte

1.3 Périmètre du projet UgotTalents

Définition de la gestion de projet

Mettre en place un projet c'est déterminer quels seront les objectifs à poursuivre durant un temps imparti et avec une équipe délimitée. Il est important de préciser qu'à l'inverse de l'organisation traditionnel en entreprise qui est vertical, l'organisation en mode projet est transversal. Un projet se détermine donc par:

1. Un objectif quantifiable et caractérisé répondant à un besoin fonctionnel.
2. Cadre temporel : une date de début et une date de fin.
3. Peut-être une évolution ou bien un nouvel outil.
4. Une équipe dédiée à son exécution

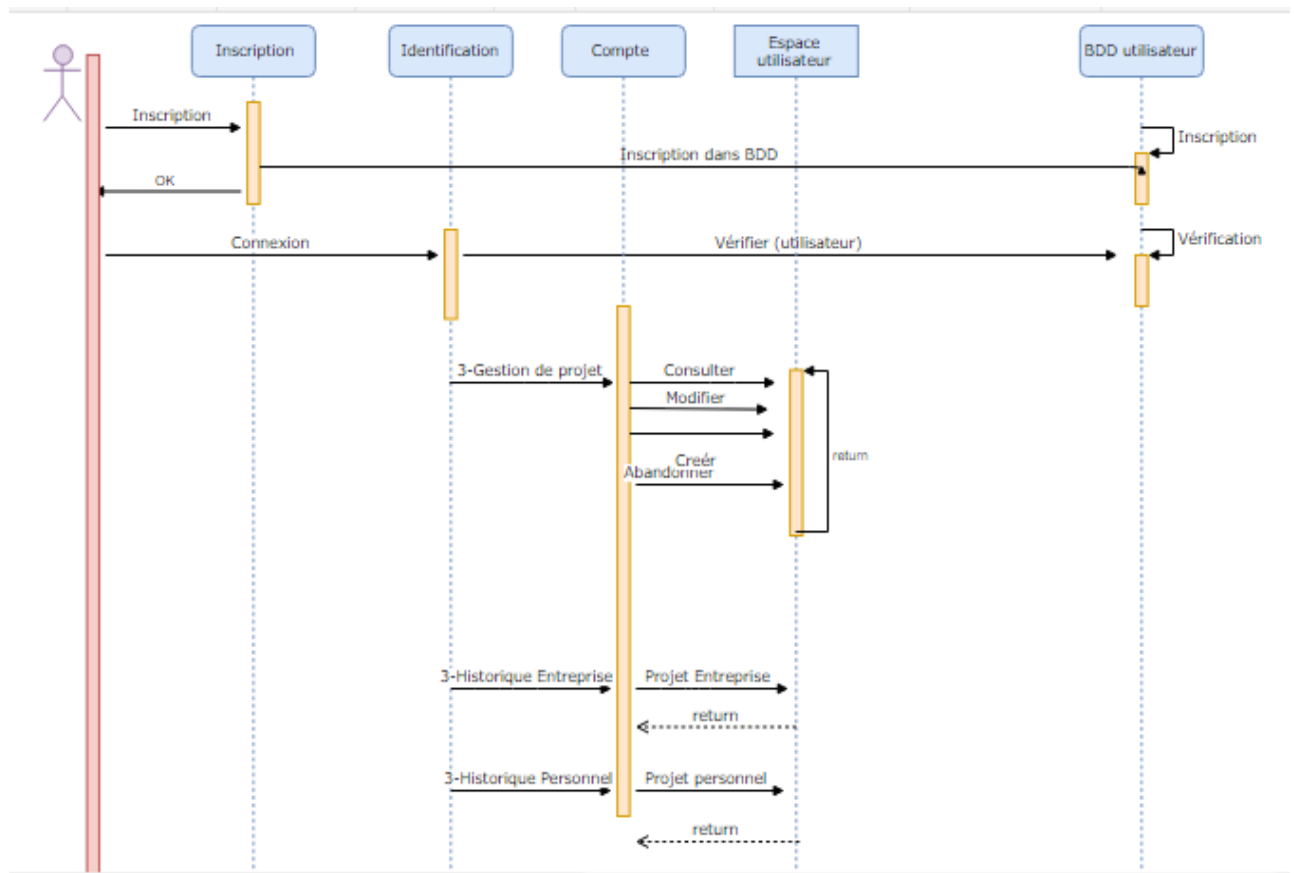
Un audit des besoins des entreprises clientes sera nécessaire afin de réaliser le développement spécifique des modules pour les adapter aux processus de l'organisation. Dans les projet IT il est souvent important d'impliquer les métiers dans l'implémentation d'un nouvel outil, dans notre cas se sera primordiale afin de déterminer les activités des services.

Déploiement de UgotTalents

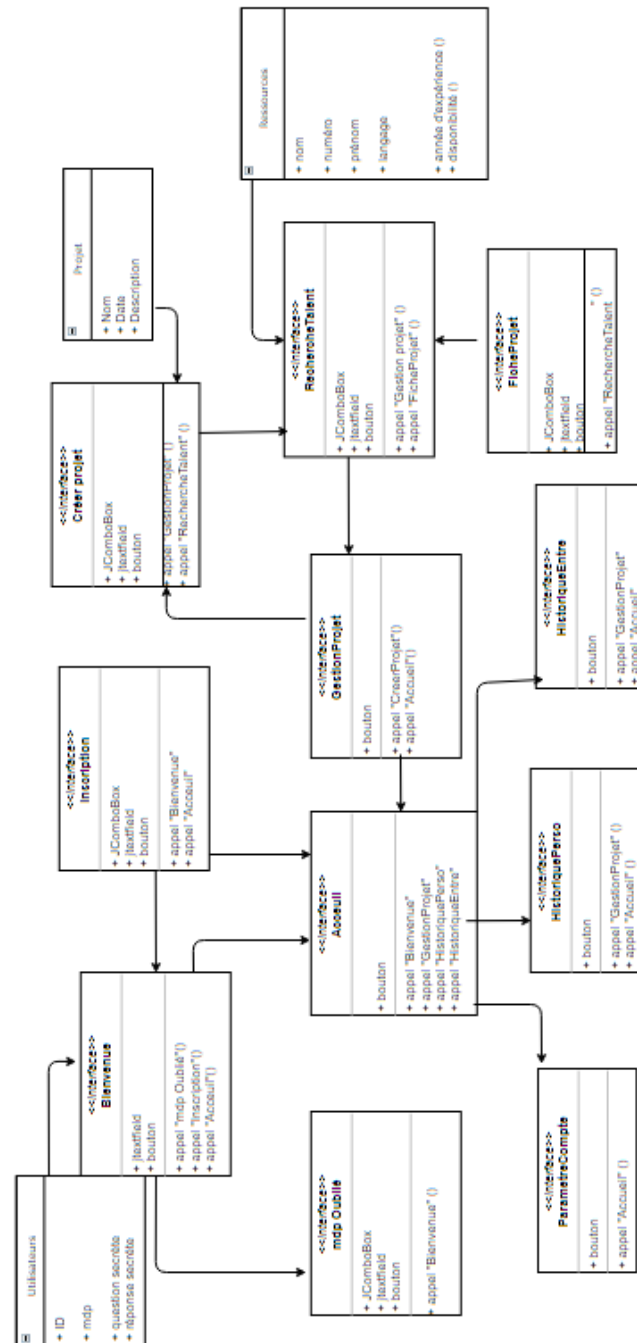
Il sera nécessaire au préalable de définir avant tout déploiement de l'outil chez le client les éléments suivants :

- Définir et mettre en place un référentiel de compétences afin de mieux gérer les compétences.
- Paramètre : multi-établissement, multi-activité
- Fichier du personnel : domaine de compétence
- Gestion des activités et calendrier des disponibilités
- Gestion des postes : nom des postes

2. Diagramme de séquences



3. Diagramme des cas d'utilisation



4. Planning et méthode du projet

La date de livraison maximum est fixé au 30 juin 2017 soit une période de projet s'étendant sur 3 mois avec un début fixé au 1 er avril.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

Nous avons choisi de suivre le cycle en cascade. Cette méthode nous a permis de décomposer le projet en module et de réaliser à chacun d'entre eux les étapes suivantes : spécifications, conception, test, implémentation. Nous avons ainsi défini un calendrier comportant des échéances pour chaque étape.

0	Analyse projet		01/04/17	58		28/05/17
0.1	fonctionnalités	Tous	01/04/17	14	j	14/04/17
0.2	maquette graphique	Aviv	27/04/17	9	j	05/05/17
0.3	CDC	FD+EQ	08/05/17	21	j	28/05/17
MS	Jalon		28/05/17			
1	Lot 1		23/05/17	5		27/05/17
1.1	Construction Base de données	AZ+HC	23/05/17	2	j	24/05/17
1.2	Liaison BDD : PHP avec envoi mail validation	AZ+HC	24/05/17	3	j	26/05/17
1.3	Livraison et test	FD+EQ	26/05/17	2	j	27/05/17
MS	Jalon		27/05/17			
2	Lot 2 "écran accueil"		25/05/17	2		26/05/17
2.1	IHD	AZ+HC	23/05/17	1	j	23/05/17
2.2	ouputs	AZ+HC	24/05/17	1	j	24/05/17
2.3	boutons et liaisons autres pages	AZ+HC	25/05/17	1	j	25/05/17
2.4	output liaison avec BDD	AZ+HC	26/05/17	1		26/05/17
2.5	Test	FD+EQ	26/05/17	1	j	26/05/17
MS	Jalon		26/05/17			
3	Lot 3 "Interface accueil utilisateur"		07/06/17	2		08/06/17
3.1	IHD	AZ+HC	07/06/17	1	j	07/06/17
3.3	ouputs et boutons	AZ+HC	08/06/17	1	j	08/06/17
3.4	Test	FD+EQ	09/06/17	1		09/06/17
MS	Jalon		09/06/17			
4	Lot 4 "Inscription "		09/06/17	1		09/06/17
4.1	IHD	AZ+HC	09/06/17	1	j	09/06/17
4.2	ouputs et boutons	AZ+HC	10/06/17	1	j	10/06/17
4.3	Test	FD+EQ	11/06/16	1	j	11/06/16
MS	Jalon		11/06/17			
5	Lot 5 "Paramètre du compte"		11/06/17	3		13/06/17
5.1	IHD	AZ+HC	11/06/17	1	j	11/06/17
5.2	ouputs et boutons	AZ+HC	12/06/17	1	j	12/06/17
5.3	Test	FD+EQ	13/06/17	1	j	13/06/17
MS	Jalon		13/06/2017			
6	Lot 6 "Gestion de projet"		13/06/17	3		15/06/17
6.1	IHD	AZ+HC	13/06/17	1	j	13/06/17
6.2	ouputs et boutons	AZ+HC	14/06/17	1	j	14/06/17
6.3	Test	FD+EQ	15/06/17	1	j	15/06/17
MS	Jalon		15/06/2017			
7	Lot 7 "création de projet"		15/06/17	3		17/06/17
7.1	IHD	AZ+HC	15/06/17	1	j	15/06/17
7.2	ouputs et boutons	AZ+HC	16/06/17	1	j	16/06/17
7.3	Test	FD+EQ	17/06/17	1	j	17/06/17
MS	Jalon					

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

8	Lot 8 "Rechercher personnes"		17/06/17	3		19/06/17
8.1	IHD	AZ+HC	17/06/17	1	j	17/06/17
8.2	outputs et boutons	AZ+HC	18/06/17	1	j	18/06/17
8.3	Test	FD+EQ	19/06/17	1	j	19/06/17
MS	Jalon					
9	Lot 9 "Liste personnes dispo"		19/06/17	3		21/06/17
9.1	IHD	AZ+HC	19/06/17	1	j	19/06/17
9.2	outputs et boutons	AZ+HC	20/06/17	1	j	20/06/17
9.3	Test	FD+EQ	21/06/17	1	j	21/06/17
MS	Jalon					
10	Lot 10 "Fiche projet"		21/06/17	3		23/06/17
10.1	IHD	AZ+HC	21/06/17	1	j	21/06/17
10.2	outputs et boutons	AZ+HC	22/06/17	1	j	22/06/17
10.3	Test	FD+EQ	23/06/17	1	j	23/06/17
MS	Jalon					
11	Lot 11 "Historique personnel"		23/06/17	3		25/06/17
11.1	IHD	AZ+HC	23/06/17	1	j	23/06/17
11.2	outputs et boutons	AZ+HC	24/06/17	1	j	24/06/17
11.3	Test	FD+EQ	25/06/17	1	j	25/06/17
MS	Jalon					
12	Lot 11 "Historique entreprise"(si temps)		25/06/17	3		27/06/17
12.1	IHD	AZ+HC	25/06/17	1	j	25/06/17
12.2	outputs et boutons	AZ+HC	26/06/17	1	j	26/06/17
12.3	Test	FD+EQ	27/06/17	1	j	27/06/17
MS	Jalon					
13	MEP		30/06/17			
13.1	Test de recettes	Tous				
13.2	vérification doc finale	Tous				
13.3	livraison	Tous				

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

5. Charges projet

Chaque module nécessitant en moyenne 3 jours de développement la charge totale en jours/hommes (j/h) en développement est de 27 jours pour le projet. Le cadrage et la conception détaillée sont équivalentes à la moitié du développement soit 14 jours.

En définitive le projet nécessite 83 en tout pour une charge totale de 135 205 €.

Charge par phase projet						
Cout relatif	Phase projet	nb de jours	nb ressource	charges total par phase	charge total en jour	J/H
0,5 *COD	Cadrage et conception générale - COG	7	4	16600	2371	593
0,5 *DEV	Conception détaillée - COD	14	4	16600	1230	307
DEV	Développement - DEV	27	4	119360	4421	1105
1*DEV	Vérification/Recette - VEF	27	4	119360	4421	1105
3%(COD+DEV+VEF)	Mise en service, production - MEP	2	4	1016	254	254
10%(COG+COD+VEF+)	Pilotage - PIL	6	4	1980	495	124
			nb de jours ouverts / Ressources		cout total jour	moyenne cout/j/h
	Total jours projet	83	47,75	274916	13192	581
	Contingence 5%- COT	4				
	Total projet	87				
	Cout j/h en €	47 965				
	charges fixes mensuelles en €	1 200				
	durée projet en mois	3				
	Cout total projet en €	135 205				

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

6. Fonctionnalités et scénarios

SFD Java Project

Ecran « Page d'accueil »

Pré requis : aucun.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
ACC 1	Pour se connecter à l'interface d'accueil utilisateur, il faut renseigner un identifiant, un mot de passe puis cliquer sur le bouton « Connexion ».	
ACC 2	Si l'identifiant ou le mot de passe saisi est incorrect le message d'erreur « Identifiant ou mot de passe invalide ».	
ACC 3	Si l'utilisateur clique sur « Connexion » sans avoir saisi son identifiant et/ou mot de passe, le message d'erreur « Identifiant ou mot de passe invalide » apparaît.	
ACC 4	En cliquant sur « Mot de passe oublié », l'utilisateur accède à l'écran d'oubli du mot de passe.	
ACC 5	En cliquant sur « Inscription », l'utilisateur accède à l'écran d'inscription.	
ACC 6	En cliquant sur « Quitter », l'utilisateur quitte le programme.	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur indique son identifiant et saisit son mot de passe
2. Il clique sur Connexion.

Scénario alternatif :

1. L'utilisateur clique sur Quitter.
2. Le programme se ferme.

Scénario d'exception :

1. L'utilisateur saisit un identifiant et/ou un mot de passe erroné
2. Le message d'erreur « Identifiant ou mot de passe invalide » apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Ecran « Inscription »

Pré requis : l'utilisateur n'est pas authentifié.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
INS 1	Après avoir renseigné correctement tous les champs, l'utilisateur valide son inscription en cliquant sur « Finaliser l'inscription ». Le message « Votre inscription est validée » apparaît. Il accède alors à l'écran d'interface accueil utilisateur.	
INS 2	Si l'utilisateur clique sur Finaliser l'inscription sans renseigner tous les champs, le message d'erreur : « Erreur de saisie » apparaît.	
INS 3	Si l'utilisateur clique sur « Finaliser l'inscription » après avoir renseigné un mot de passe différent dans le champ de confirmation, le message « Erreur de saisie » apparaît.	
INS 4	L'utilisateur saisit sa question secrète parmi une liste déroulante dans le champ correspondant.	KO
INS 5	Si l'utilisateur saisit un identifiant déjà présent dans la base, le message d'erreur « Erreur de saisie » apparaît.	
INS 6	En cliquant sur « Retour », l'utilisateur accède à l'écran d'accueil.	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur saisit son mot de passe, le confirme, choisit sa question secrète dans la liste déroulante et indique sa réponse secrète.
2. Il clique sur Finaliser l'inscription.
3. Le message « Votre inscription est validée » apparaît.
4. Il accède à l'écran d'interface accueil utilisateur.

Scénario d'exception :

1. L'utilisateur indique un mot de passe différent de celui saisi dans le champ de confirmation du mot de passe.
2. Il clique sur Finaliser l'inscription.
3. Le message d'erreur « Erreur de saisie » apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

Ecran « Mot de passe oublié »

Pré requis : l'utilisateur est inscrit.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
MDP 1	Pour récupérer son mot de passe, l'utilisateur doit s'authentifier en indiquant son identifiant, sa question secrète, sa réponse secrète puis en cliquant sur Valider. Le message « Votre mot de passe est [mot de passe] » apparaît.	
MDP 2	En cliquant sur « Retour », l'utilisateur revient sur l'écran d'accueil.	
MDP 3	En cliquant sur la flèche à côté du champ déroulant « Sélectionner votre question secrète », l'utilisateur peut choisir une question dans la liste.	
MDP 4	Si l'identifiant est incorrect, le message « Cet identifiant n'existe pas » apparaît après un clic sur « Valider ».	
MDP 5	Si la réponse secrète est incorrecte, le message « Question ou réponse invalide ! » apparaît.	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur indique son identifiant, sa question secrète et sa réponse secrète.
2. Il clique sur Valider.
3. Le message « Votre mot de passe est : [mot de passe] » apparaît

Scénario d'exception 1 :

1. L'utilisateur indique un mauvais identifiant.
2. Il clique sur Valider.
3. Le message d'erreur « Cet identifiant n'existe pas » apparaît.

Scénario d'exception 2 :

1. L'utilisateur donne une mauvaise réponse à la question secrète.
2. Il clique sur Valider.
3. Le message d'erreur « Question ou réponse invalide ! » apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

Ecran de saisie du mot de passe

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
MOT 1	<i>L'utilisateur associe son identifiant au mot de passe saisi (et confirmé) en cliquant sur Valider.</i>	
MOT 2	<i>Si l'utilisateur clique sur Valider sans renseigner de mot de passe, le message d'erreur : « Veuillez saisir votre mot de passe » apparaît.</i>	
MOT 3	<i>Si l'utilisateur clique sur Valider après avoir renseigné un mot de passe différent dans le champ de confirmation, le message « Veuillez saisir le même mot de passe » apparaît.</i>	
MOT 4	<i>Un clic sur le bouton « Retour » renvoie l'utilisateur sur l'écran d'accueil.</i>	

Scénario nominal :

- 1. L'utilisateur saisit un mot de passe.*
- 2. L'utilisateur confirme son mot de passe.*
- 3. Il clique sur Valider.*

Scénario d'exception :

- 1. L'utilisateur saisit son mot de passe.*
- 2. Il renseigne un mot de passe différent dans le champ de confirmation.*
- 3. Il clique sur Valider.*
- 4. Le message d'erreur « Veuillez saisir le même mot de passe » apparaît.*

Ecran « Interface accueil utilisateur »

Pré requis : l'utilisateur est authentifié.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
IAU 1	Un clic sur le bouton « Gestion de projet » renvoie vers l'écran « Gestion de projet ».	
IAU 2	Un clic sur le bouton « Calendrier disponible » renvoie vers l'écran « Calendrier ».	
IAU 3	Un clic sur le bouton « Modifier votre compte » renvoie vers l'écran « Modifier votre compte ».	
IAU 4	Un clic sur le bouton « Déconnexion » renvoie vers l'écran d'accueil.	

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Ecran « Modifier votre compte »

Pré requis : l'utilisateur est authentifié.

Complément : écran quasi identique à celui de l'inscription.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
MOD 1	Après avoir renseigné correctement tous les champs, l'utilisateur valide son inscription en cliquant sur « Valider ». Il accède lors à l'écran d'interface accueil utilisateur.	
MOD 2	Si l'utilisateur clique sur « Valider » sans renseigner tous les champs, le message d'erreur : « Veuillez renseigner tous les champs » apparaît.	
MOD 3	Si l'utilisateur clique sur « Finaliser l'inscription » après avoir renseigné un mot de passe différent dans le champ de confirmation, le message « Veuillez saisir le même mot de passe » apparaît.	
MOD 4	L'utilisateur saisit sa question secrète parmi une liste déroulante dans le champ correspondant.	
MOD 5	En cliquant sur « Retour », l'utilisateur accède à l'écran d'interface accueil utilisateur. Ses identifiants ne sont pas modifiés.	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur s'authentifie puis clique sur le bouton « Connexion ».
2. Il clique sur « Modifier votre compte ».
3. Il renseigne correctement les champs obligatoires puis clique sur « Valider ».
4. Ses identifiants sont modifiés, il accède à l'écran d'interface accueil utilisateur.

Scénario alternatif :

1. L'utilisateur s'authentifie puis clique sur le bouton « Connexion ».
2. Il clique sur « Modifier votre compte ».
3. L'utilisateur saisit son mot de passe.
- 4 Il renseigne un mot de passe différent dans le champ de confirmation.
5. Il clique sur Valider.
6. Le message d'erreur « Veuillez saisir le même mot de passe » apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Ecran « Gestion de projet »

Pré-requis : l'utilisateur est authentifié.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
GDP 1	En cliquant sur le bouton « Créer Projet », l'utilisateur accède à l'écran de création d'un projet.	
GDP 2	En cliquant sur le bouton « Retour », l'utilisateur accède à l'écran d'interface accueil utilisateur.	
GDP 3	Les projets créés s'affichent dans une liste. Chaque projet est caractérisé par un nom, une date de début, une date de fin et un état (en cours, terminé ou abandonné).	
GDP 4	Un projet qui vient d'être créé s'affiche en première position en haut de la liste. Son état est automatiquement « en cours ».	
GDP 5	Si la date de fin du projet est antérieure à la date du jour, l'état du projet affiche « terminé ».	
GDP 6	Les projets sont triés selon leur état, de haut en bas : - En cours - Terminé - Abandonné Les projets ayant un même état sont triés par ordre de création.	
GDP 7	Pour accéder à la fiche d'un projet, l'utilisateur doit cocher le projet en question dans la liste puis cliquer sur le bouton « Consulter le projet ».	
GDP 8	Pour abandonner un projet, l'utilisateur doit cocher le projet en question dans la liste puis cliquer sur le bouton « Abandonner le projet ». L'état du projet affiche alors « abandonné » dans la liste.	

Scénario nominal « Création de projet »

1. L'utilisateur clique sur le bouton « Créer projet ».
2. L'écran de création du projet apparaît.
3. L'utilisateur renseigne les informations puis clique sur le bouton « Poursuivre ».
4. La fiche projet apparaît.
5. L'utilisateur clique sur le bouton « Finaliser la création du projet ».
6. L'écran de Gestion de projet apparaît. Le projet créé apparaît en haut de la liste des projets avec les caractéristiques renseignés et un état « en cours ».

Scénario alternatif « Consultation d'un projet »

1. L'utilisateur sélectionne un projet en le cochant dans la liste.
2. L'utilisateur clique sur « Consulter le projet ».
3. La Fiche projet apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Scénario alternatif « Abandon d'un projet »

1. L'utilisateur sélectionne un projet en le cochant dans la liste.
2. L'utilisateur clique sur le bouton « Abandonner le projet ».
3. Le projet en question est repositionné en fin de liste, son état affiche « abandonné ». Les dates du projet ne sont plus prises en compte dans le calendrier.

Ecran « Création d'un projet »

Pré-requis : L'utilisateur est authentifié.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
CRE 1	L'écran est composé de quatre champs à renseigner : - Nom du projet* - Date de début* - Date de fin* - Description Mise à part la description, tous les autres champs sont obligatoires.	
CRE 2	En cliquant sur le bouton « Retour », l'utilisateur accède à l'écran de Gestion de projet.	
CRE 3	Si l'utilisateur clique sur le bouton « Poursuivre » sans renseigner un champ obligatoire, le message d'erreur « Veuillez renseigner tous les champs obligatoires (*) » apparaît.	
CRE 4	Si l'utilisateur clique sur le bouton « Poursuivre » après avoir renseigné tous les champs obligatoires, il accède à la Fiche du projet.	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur renseigne les champs obligatoires puis clique sur « Poursuivre ».
2. La Fiche projet apparaît avec tous les champs Nom de projet, date de début, date de fin et description correspondant aux informations saisies. Les autres champs sont vides.

Scénario d'exception :

1. L'utilisateur ne renseigne pas un ou plusieurs champs obligatoires puis clique sur « Poursuivre ».
2. Le message d'erreur « Veuillez renseigner tous les champs obligatoires (*) » apparaît.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Ecran « Fiche projet »

Pré-requis :

- L'utilisateur est authentifié.
- Le projet a été créé ou est en cours de création.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
FIC 1	La fiche projet contient les informations suivantes : Nom du projet, date de début, date de fin, liste des participants et description.	
FIC 2	Si le projet vient d'être créé, la liste des participants est vide par défaut.	
FIC 3	Lorsqu'un participant est ajouté, il apparaît dans la liste des participants par ordre d'ajout. Une case à cocher lui est associée.	
FIC 4	Un participant est caractérisé par son nom et sa profession.	
FIC 5	Pour supprimer un participant au projet, l'utilisateur doit cocher la case associée à la personne concernée puis cliquer sur le bouton « Supprimer la personne de cette liste ».	
FIC 6	Si l'utilisateur clique sur le bouton « Supprimer la personne de cette liste » sans cocher de case, le message « Aucune personne n'est à supprimer » apparaît.	
FIC 7	En cliquant sur le bouton « Recherche personnel », l'utilisateur accède à l'écran de recherche.	
FIC 8	En cliquant sur le bouton « Retour », l'utilisateur accède à la page « Gestion de projet ». Les modifications opérées ou la création du projet ne sont pas pris en compte.	
FIC 9	Si le projet est en cours de création, l'utilisateur ajoute le projet à la liste de la page « Gestion de projet » en cliquant sur le bouton « Finaliser la création du projet ».	
FIC 10	Si la création du projet a déjà été finalisée, l'utilisateur peut enregistrer ses modifications en cliquant sur le bouton « Enregistrer les modifications ».	
FIC 11	Le bouton « Finaliser la création du projet » n'apparaît que si l'utilisateur a accédé à la Fiche projet via l'écran « Création du projet ».	
FIC 12	Le bouton « Enregistrer les modifications » n'apparaît que si l'utilisateur a accédé à la Fiche projet via l'écran « Gestion de projet » en cliquant sur « Consulter le projet ».	

Scénarios : Se référer aux scénarios nominaux et alternatifs des écrans « Gestion de projet » et « Création de projet » (cf. *supra*).

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Ecran « Recherche personnel »

Pré-requis :

- L'utilisateur est authentifié.
- Le projet a été créé ou est en cours de création.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
REC 1	L'utilisateur doit renseigner les trois champs « type de profession » (menu déroulant), « date de début de la tâche » et « date de fin de la tâche » puis cliquer sur le bouton « Rechercher » pour visualiser les résultats sur la page « Résultats de la recherche ».	
REC 2	Si l'utilisateur clique sur le bouton « Rechercher » en laissant au moins l'un des trois champs vide, le message d'erreur « Tous les champs doivent être renseignés » apparaît.	
REC 3	En cliquant sur « Retour », l'utilisateur accède à l'écran « Fiche projet ».	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur renseigne les trois champs obligatoires puis clique sur « Rechercher ».
2. L'écran des résultats de la recherche apparaît.

Scénario d'exception :

1. L'utilisateur clique sur « Rechercher » sans renseigner tous les champs obligatoires.
2. Le message d'erreur « Tous les champs doivent être renseignés » apparaît.

Ecran « Résultats de la recherche »

Pré-requis :

- L'utilisateur est authentifié.
- Le projet est créé ou en cours de création.
- L'utilisateur a lancé une recherche valide.

Règles de gestion :

<u>Code</u>	<u>Description</u>	<u>Commentaire</u>
RES 1	Le titre de la page est « Liste des [Profession] disponible entre [date début] et [date fin] ».	

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

RES 2	La liste des personnes disponibles pour la tâche recherchée s'affiche par ordre alphabétique.	
RES 3	Si aucune personne ne correspond aux critères recherchés, le message « Aucun résultat » s'affiche à la place de la liste des personnes disponibles.	
RES 4	Une personne est caractérisée par son nom et sa profession.	
RES 5	Pour incorporer une personne dans un projet, l'utilisateur coche la case associée à la personne en question puis clique sur « Ajouter à la fiche projet ». Il est alors redirigé vers la page « Fiche projet » où la personne sélectionnée apparaît dans la liste des participants.	
RES 6	Si l'utilisateur clique sur « Ajouter à la fiche projet » sans sélectionner de personne, le message d'erreur « Aucune personne n'a été sélectionnée » apparaît.	
RES 7	En cliquant sur le bouton « Retour », l'utilisateur est redirigé vers la page « Recherche personnel ».	

Scénario nominal :

1. L'utilisateur coche la case associée à une personne de la liste des résultats de la recherche.
2. L'utilisateur clique sur « Ajouter à la fiche projet ».
3. La fiche projet apparaît avec la personne sélectionnée ajoutée en haut de la liste des participants au projet.

Scénario d'exception :

1. L'utilisateur clique sur « Ajouter à la fiche projet » sans sélectionner de personne dans la liste des résultats de la recherche.
2. Le message d'erreur « Aucune personne n'a été sélectionnée » apparaît.

7. Les évolutions envisagées

Dans les évolutions envisagées pour l'outil « UgotTalents », nous avons imaginé proposer de représenter la disponibilité des collaborateurs sous forme de calendrier.

Nous proposerons également des fonctionnalités d'impression à l'aide de bouton pour que les collaborateurs puissent extraire et conserver leur choix. Pour finir actuellement l'application ne permet que aux chefs de projet de se connecter et choisir des collaborateurs pour leur projet. Nous aimerions proposer à moyen terme une gestion des profils pour que les autres niveaux hiérarchiques de l'entreprise puissent également accéder à « UgotTalents » et renseigner par eux même leur profil.

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

Annexes

Annexe 1 : Maquette graphique

Menu

- Scène sans titre
 - Ecran accueil
 - Interface accueil utilisateur
 - Gestion de projet
 - Création de projet
 - Rechercher personnes
 - Liste personnes dispo
 - Panier
 - Historique personnel
 - Historique d'entreprise
 - Paramètres du compte
 - Inscription

Projet Java

Ressources

Ecran accueil

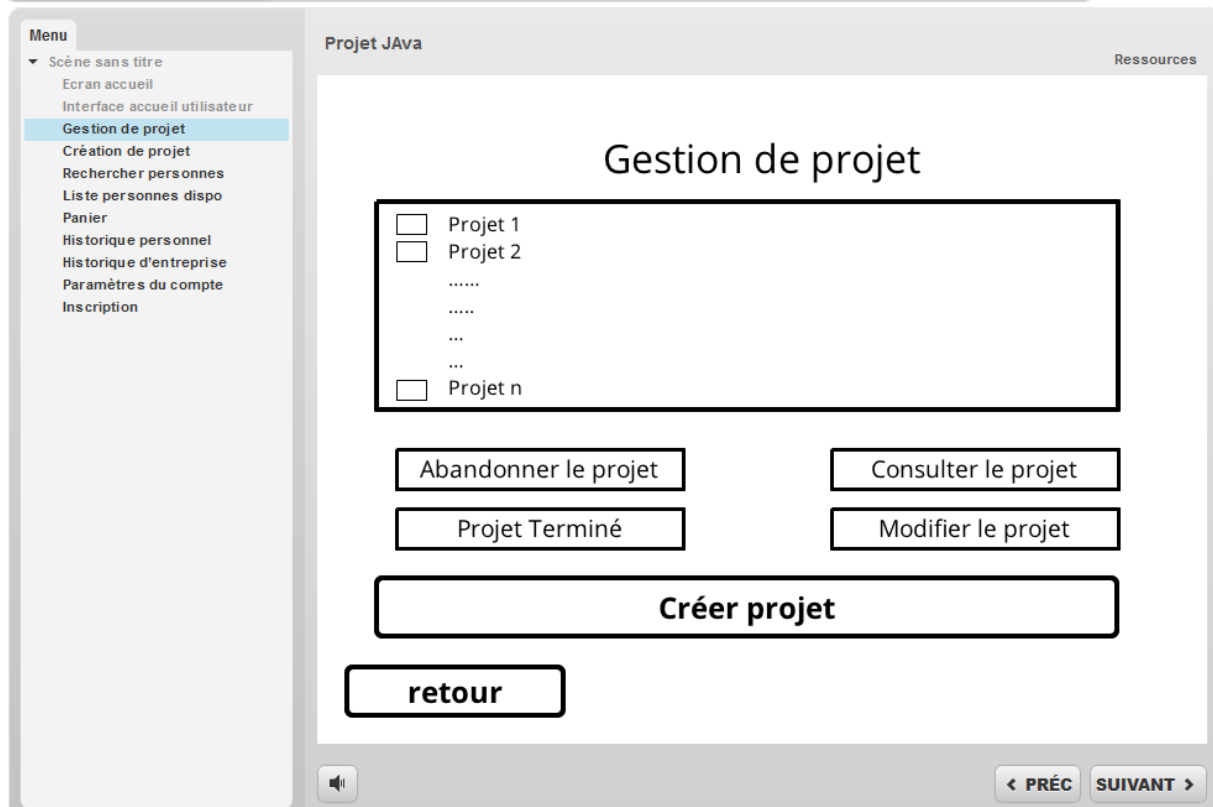
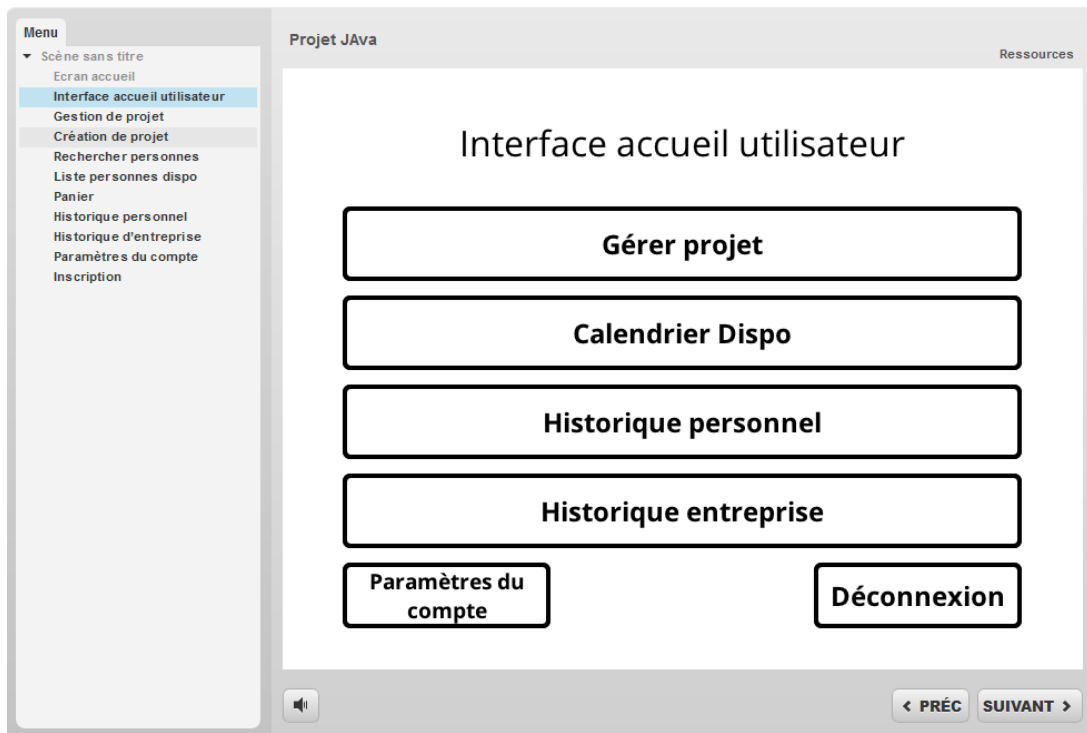
Identifiant :

Mot de passe :

Mot de passe oublié

Quitter Inscription Connexion

< PRÉC SUIVANT >



Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Création de projet

Nom :

Date début / fin

Description :

Retour

Poursuivre

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Rechercher personnes

Finaliser la recherche

Type de profession recherchée :

Date début de la tâche affectée :

Date fin de la tâche affectée :

Difficulté de la tâche assignée :

Chercher parmi les favoris

Retour

Rechercher

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Liste personnes dispo

Profession sélectionnée : xxxxxxxxxx

☐ Personne disponible 01 :
Nom :
Profession :
Niveau :

☐ Personne disponible 02 :
Nom :
.....

☐ Personne x :
.....

Retour

Mettre au panier

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Panier

Profession 1 :
☐ Personne sélectionnée 01:
Nom :
Profession :
Niveau :
☐ Personne sélectionnée 02 :
Nom :
.....

Profession xxxx :
☐ Personne xxxxx :

Supprimer la
personne de la liste

Modifier la personne
sélectionnée

Retour

Finaliser la création du projet

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Historique personnel

☐ Projet 01

☐ Projet 02

....

....

....

....

☐ Projet n

Retour

Consulter

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

▼ Scène sans titre

Ecran accueil

Interface accueil utilisateur

Gestion de projet

Création de projet

Rechercher personnes

Liste personnes dispo

Panier

Historique personnel

Historique d'entreprise

Paramètres du compte

Inscription

Projet JAVa

Ressources

Historique d'entreprise

Projet 01

Projet 02

....

....

Projet n

Retour

Consulter

< PRÉC

SUIVANT >

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	---	-----------------------

Menu

- ▼ Scène sans titre
 - Ecran accueil
 - Interface accueil utilisateur
 - Gestion de projet
 - Création de projet
 - Rechercher personnes
 - Liste personnes dispo
 - Panier
 - Historique personnel
 - Historique d'entreprise
 - Paramètres du compte**
 - Inscription

Projet JAVa

Ressources

Paramètres du compte

Changer mdp

Changer question secrète

Changer réponse secrète

Désinscription (définitif)

Retour

< PRÉC

SUIVANT >

Menu

- ▼ Scène sans titre
 - Ecran accueil**
 - Interface accueil utilisateur
 - Gestion de projet
 - Création de projet
 - Rechercher personnes
 - Liste personnes dispo
 - Panier
 - Historique personnel
 - Historique d'entreprise
 - Paramètres du compte
 - Inscription**

Projet JAVa

Ressources

Inscription

Identifiant :

Mot de passe :

Retapez votre mdp :

Votre question secrète :

Votre réponse secrète :

Retour

Finaliser l'inscription

< PRÉC

SUIVANT >

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Annexe 2 : Compte rendu point du 01/04/2017

Ecran	Description	Commentaires
Accueil	Supprimer le bouton « Quitter ».	
Mot de passe oublié	Changer le titre de l'écran (nommé actuellement « Ecran accueil ».	
Mot de passe oublié	L'utilisateur doit pouvoir renseigner son identifiant.	
Paramètres du compte	Faire un seul bouton « Modifier votre compte » à la place des trois boutons « changer mdp », « changer question secrète », « changer réponse secrète ».	Du coup, plutôt mettre un bouton « Modifier votre compte » dans l'écran « Interface accueil utilisateur » ?
Paramètres du compte	Supprimer le bouton « Désinscription ».	Sauf si l'on introduit une gestion des profils.
Interface accueil utilisateur	Modifier l'intitulé du bouton « Gérer projet » en « Gestion de projet ».	
Création de projet	Faire deux champs « Date début » et « Date fin » au lieu d'un.	
Recherche	Champ « Difficulté de la tâche assignée » optionnel.	

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Résultats recherche	« Niveau » d'une personne optionnel.	
Résultats recherche	Remplacer le texte « Profession sélectionnée » par le texte suivant : « Liste des [Profession] disponible entre [date début] et [date fin] ».	
Résultats recherche	Remplacer le bouton « Mettre au panier » par « Ajouter à la fiche projet ».	
Favoris	Mettre les favoris sous forme de liste.	
Panier	Renommer l'écran « Panier » en « Fiche projet ».	
Panier	Remplacer le bouton « Modifier la personne sélectionnée » par « Recherche personnel ».	
Panier	Après avoir cliqué sur « Finaliser projet », on revient sur l'écran « Gestion de projet ».	Au lieu « d'interface utilisateur ».
Gestion de projet	L'application doit suivre le scénario suivant : - Cliquer sur « Créer projet » - L'écran « Création de projet » apparaît. - Cliquer sur « Poursuivre » - L'écran « Fiche projet » apparaît - Cliquer sur « Recherche personnel » - L'écran « Recherche » apparaît. - Cliquer sur « Rechercher » - L'écran « Résultats de la recherche » apparaît - Cliquer sur « Ajouter à la fiche projet » - L'écran « Fiche projet » apparaît.	Si le projet est déjà créé, l'utilisateur devra cocher un projet avant d'accéder à l'écran « Fiche projet ».
Gestion de projet	Ajouter un fil d'Ariane de type : Gestion de projet → Recherche → Résultats	
Gestion de projet	L'écran « Gestion de projet » ne comportera que trois boutons : - « Créer projet » - « Abandonner projet » - « Consulter projet ».	
Gestion de projet	En cliquant sur « Consulter projet », on accède à l'écran « Fiche projet ».	
Gestion de projet	Rajout d'une archive.	Optionnel.
Calendrier	Ajouter l'écran en question.	
Calendrier	Il faut pouvoir sélectionner une période (date début et date fin).	L'affichage ne sera-t-il pas trop chargé ? Faut-il introduire un autre filtre (par projet, par personne) ?
Calendrier	Le calendrier doit afficher les disponibilités ET les indisponibilités des personnes.	

V.5	Projet « UgotTalents » - Cahier des charges	samedi 1 juillet 2017
-----	--	-----------------------

Historique personnel	Supprimer cet écran. Ajouter une colonne « Etat du projet » dans la liste des projets de l'écran « Gestion de projet ».	Les projets doivent pouvoir être triés en fonction de leur état (fini, en cours, abandonné)
Historique entreprise	Ecran optionnel.	Nécessite une gestion des profils pour être pertinent.
Inscription	Ecran conservé bien qu'il ne reflète pas un scénario crédible d'utilisation.	

Remarques générales :

- 1) Définir les écrans où il faut un bouton d'impression
- 2) Faut-il introduire une gestion des profils ?