



UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER  
FACULTÉ DES SCIENCES

## Rapport n°1

---

Projet Programmation Mobile (HAI811I) :  
Application pour la Gestion des Intérims

---

*MASTER 1 INFORMATIQUE PARCOURS GÉNIE LOGICIEL*

*Réalisé par :*  
Lydia BEDRI

*Enseignants :*  
Abdelhak-Djamel SERIAI  
Bachar RIMA

Année universitaire : 2023-2024

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Outil de Conception Utilisé : Figma</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Maquettes des interfaces de l'application</b>	<b>1</b>
3.1	Écran d'accueil de l'application . . . . .	1
3.2	Écran de connexion pour un utilisateur déjà inscrit . . . . .	1
3.3	Écran d'inscription . . . . .	1
3.4	Écran de demande de permission de localisation pour un utilisateur anonyme . . . . .	3
3.5	Écran d'accueil et des offres d'emploi . . . . .	4
3.6	Écran détails d'une offre . . . . .	6
3.7	Écran des candidatures d'un utilisateur candidat . . . . .	7
3.8	Écran de contact d'un employeur . . . . .	7
3.9	Écran profil utilisateur candidat . . . . .	7
3.10	Écran d'accueil d'un employeur . . . . .	7
3.11	Écran de gestion des offres d'un employeur . . . . .	7
3.12	Écran de création d'une nouvelle offre d'emploi . . . . .	8
3.13	Écran de gestion des candidatures . . . . .	8
3.14	Écran de contact d'un candidat accepté . . . . .	8
3.15	Écran profil employeur . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>9</b>

# 1 Introduction

Dans ce rapport, nous avons présenté en détail les maquettes des interfaces développées pour notre application de gestion d'interim. À travers des images et des descriptions, nous avons illustré chaque écran et ses fonctionnalités, permettant ainsi une compréhension claire de l'expérience utilisateur proposée.

L'introduction de ce rapport a débuté par une vue globale des maquettes présentées dans une image SVG dans Figma, offrant ainsi un aperçu visuel complet de l'application. Ensuite, nous avons décomposé chaque écran dans des sous-sections dédiées, allant de l'écran d'accueil à l'écran de profil pour les utilisateurs candidats et employeurs.

De plus, toutes les captures d'écran présentées dans ce rapport, ainsi que le fichier SVG contenant l'intégralité des maquettes de l'application, sont disponibles sur le dépôt GitHub du projet à l'adresse suivante : [https://github.com/Lydia-BEDRI/Programmation\\_Mobile8\\_Gestion\\_Interim/tree/main/Maquettes](https://github.com/Lydia-BEDRI/Programmation_Mobile8_Gestion_Interim/tree/main/Maquettes).

Pour ajouter une section sur Figma dans votre rapport, vous pouvez inclure une nouvelle sous-section dans votre texte. Voici comment vous pourriez l'intégrer :

## 2 Outil de Conception Utilisé : Figma

Toutes les maquettes présentées dans ce rapport ont été créées à l'aide de l'outil de conception Figma. Figma est une plateforme de conception collaborative basée sur le cloud qui offre une gamme complète d'outils pour la création d'interfaces utilisateur interactives et visuellement attrayantes.

L'utilisation de Figma a permis de générer efficacement des images SVG des maquettes, ce qui garantit une qualité graphique élevée et une flexibilité dans l'intégration de ces maquettes dans notre rapport.

## 3 Maquettes des interfaces de l'application

Cette section principale du rapport présente en détail les maquettes des interfaces développées pour l'application. Les maquettes dans une seule image SVG dans Figma sont présentées dans la figure 1.

Les sous-sections suivantes présenteront en détail chaque écran/maquette de l'application.

### 3.1 Écran d'accueil de l'application

Lorsque l'application est ouverte sur un appareil mobile, la Figure 2 représente la première interface d'accueil. Cette interface permet de gérer la connexion pour un utilisateur déjà inscrit, ainsi que l'inscription pour un nouvel utilisateur (Candidat ou Employeur), en plus d'accueillir les utilisateurs anonymes. Elle présente également le logo de l'application et son slogan.

### 3.2 Écran de connexion pour un utilisateur déjà inscrit

Pour un utilisateur déjà inscrit souhaitant accéder à toutes les fonctionnalités de l'application, il suffit de se connecter (figure 3) en saisissant son identifiant (adresse e-mail) et son mot de passe. Cette procédure est la même pour les candidats et les employeurs.

### 3.3 Écran d'inscription

Lorsqu'un utilisateur souhaite s'inscrire, il doit d'abord sélectionner le type de compte à créer, puis saisir les informations requises en fonction de son rôle : Candidat ou Employeur.

#### Écran du choix du type de compte

La Figure 4 affiche une liste proposant deux options sous forme de boutons radio, permettant à l'utilisateur de choisir son rôle.

#### Écrans d'inscription d'un candidat

Les Figures 5, 6 et 7 présentent les formulaires à remplir pour créer un compte candidat. Ces formulaires incluent les coordonnées de connexion, les informations d'identité, des informations facultatives, ainsi que la possibilité d'ajouter un CV et un commentaire.

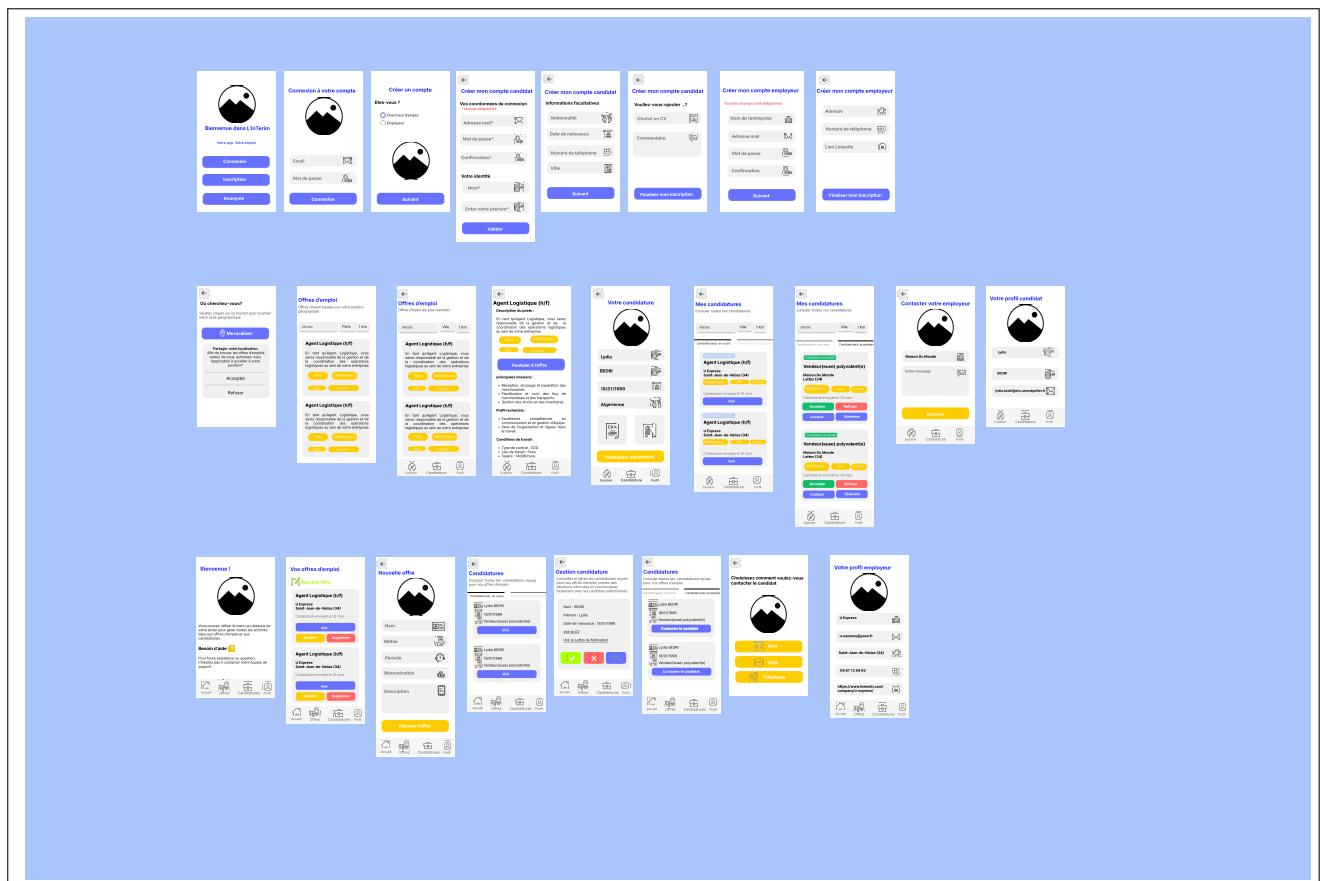


FIGURE 1 – Maquettes de l'application dans Figma

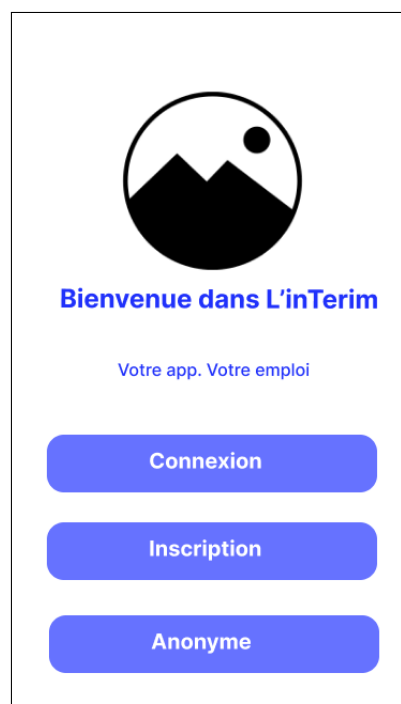


FIGURE 2 – Écran d'accueil de l'application

## Écrans d'inscription d'un employeur

Les Figures 8 et 9 présentent le formulaire à remplir pour créer un compte employeur. Tous ses champs sont obligatoires.



FIGURE 3 – Écran de connexion pour un utilisateur déjà inscrit



FIGURE 4 – Écran du choix du type de compte

### 3.4 Écran de demande de permission de localisation pour un utilisateur anonyme

Si l'utilisateur choisit d'utiliser l'application en tant qu'anonyme, celle-ci lui demandera la permission d'accéder à sa localisation afin de lui suggérer des offres d'emploi disponibles dans sa région. La Figure 10 illustre cette demande de permission.

←

**Créer mon compte candidat**

**Vos coordonnées de connexion**  
\*champs obligatoires

Adresse mail\*

Mot de passe\*

Confirmation\*

**Votre identité**

Nom\*

Enter votre prénom\*

**Valider**

FIGURE 5 – Écran 1 d’inscription d’un candidat

←

**Créer mon compte candidat**

**Informations facultatives**

Notionnalité

Date de naissance

Numéro de téléphone

Ville

**Suivant**

FIGURE 6 – Écran 2 d’inscription d’un candidat


### 3.5 Écran d’accueil et des offres d’emploi


Les offres d’emploi s’affichent en fonction du rôle de l’utilisateur (anonyme ou inscrit) et de son autorisation ou refus d’accès à sa localisation.

←

## Créer mon compte candidat

Voulez-vous rajouter ...?

Choisir un CV 

Commentaire 

Finaliser mon inscription

FIGURE 7 – Écran 3 d’inscription d’un candidat

## Créer mon compte employeur

Tous les champs sont obligatoires

Nom de l'entreprise 

Adresse mail 

Mot de passe 

Confirmation 

Suivant

FIGURE 8 – Écran 1 d’inscription d’un employeur

### Écran des offres d’emploi basées sur la localisation

Si l’utilisateur est anonyme et a accordé la permission d’utiliser sa localisation, il verra l’interface représentée dans la Figure 11.

### Écran des offres d’emploi les plus récentes

Si l’utilisateur a refusé d’utiliser sa localisation, que ce soit un candidat ou un utilisateur anonyme, l’application lui affichera les offres d’emploi les plus récentes disponibles (voir la figure 12).

FIGURE 9 – Écran 2 d’inscription d’un employeur

FIGURE 10 – Écran de demande de permission de localisation pour un utilisateur anonyme

### 3.6 Écran détails d’une offre

Lorsque l'utilisateur sélectionne une offre parmi celles affichées, l'application offre la possibilité de voir les détails de l'offre (voir la figure 13) tels que le titre du poste, sa description, etc., et donne la possibilité de postuler. Si l'utilisateur est déjà un candidat inscrit, l'offre sera ajoutée à sa liste des candidatures en cours. En revanche, si l'utilisateur n'est pas encore inscrit en tant que candidat, l'application le redirigera vers l'écran d'inscription pour qu'il puisse créer un compte.





FIGURE 11 – Écran des offres d'emploi basées sur la localisation

### 3.7 Écran des candidatures d'un utilisateur candidat

Un utilisateur déjà inscrit en tant que candidat aura la possibilité de voir toutes ses candidatures regroupées en deux catégories : celles en cours et celles acceptées.

#### Écran des candidatures en cours

La figure 14 illustre les candidatures en cours.

#### Écran des candidatures acceptées

La Figure 15 illustre les candidatures acceptées. L'utilisateur aura la possibilité d'accepter ou de refuser l'offre, de contacter l'employeur, et également de voir l'itinéraire de cette offre. En cliquant sur l'option d'itinéraire, l'application lancera Google Maps sur le mobile pour afficher l'itinéraire vers l'emplacement de l'offre

### 3.8 Écran de contact d'un employeur

La figure 16 illustre le formulaire de contact d'un employeur par un candidat.

### 3.9 Écran profil utilisateur candidat

La figure 17 illustre le profil utilisateur candidat.

### 3.10 Écran d'accueil d'un employeur

Un employeur authentifié sera redirigé vers la page d'accueil illustrée dans la Figure 18.

### 3.11 Écran de gestion des offres d'un employeur

Un employeur aura la possibilité de consulter toutes les offres qu'il a postées, de les modifier, de les supprimer ou d'en créer de nouvelles. Cela est illustré dans la Figure 19.



FIGURE 12 – Écran des offres d'emploi les plus récentes

### 3.12 Écran de création d'une nouvelle offre d'emploi

La figure 20 illustre le formulaire de création d'une nouvelle offre d'emploi par un employeur.

### 3.13 Écran de gestion des candidatures

Un employeur aura la possibilité de consulter toutes les offres qu'il a postées regroupées en deux catégories : celles en cours et celles acceptées.

#### Candidatures en cours

La figure 21 illustre les candidatures en cours (pas encore traitées).

#### Candidatures acceptées

La figure 22 illustre les candidatures acceptées avec la possibilité de contacter le candidat.

### 3.14 Écran de contact d'un candidat accepté

La figure 23 illustre le formulaire de contact d'un candidat par un employeur.

### 3.15 Écran profil employeur

La figure 24 illustre le profil d'un employeur.



FIGURE 13 – Écran détails d'une offre

## 4 Conclusion

En conclusion, ce rapport met en lumière le processus de conception et de développement des interfaces clés de notre application mobile, fournissant un guide détaillé pour la mise en œuvre des fonctionnalités prévues. Les maquettes fournies constituent une base solide pour la construction de l'application finale, en mettant en avant les différents parcours utilisateur et les interactions nécessaires pour assurer une expérience fluide et efficace.

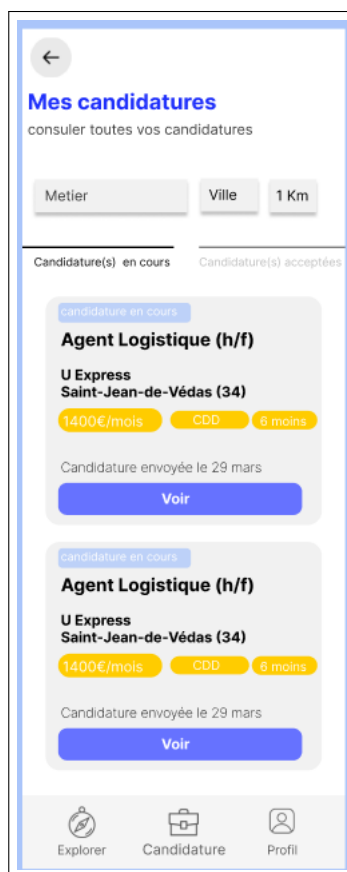


FIGURE 14 – Écran des candidatures en cours



FIGURE 15 – Écran des candidatures acceptées

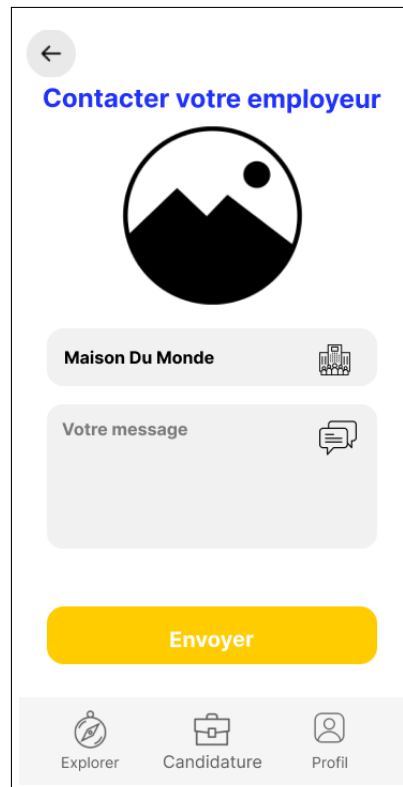


FIGURE 16 – Écran de contact d'un employeur

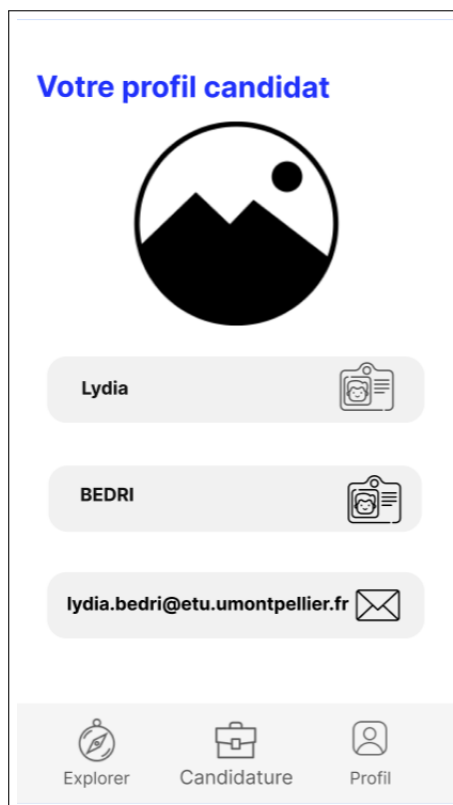


FIGURE 17 – Écran profil utilisateur candidat



FIGURE 18 – Écran d'accueil d'un employeur

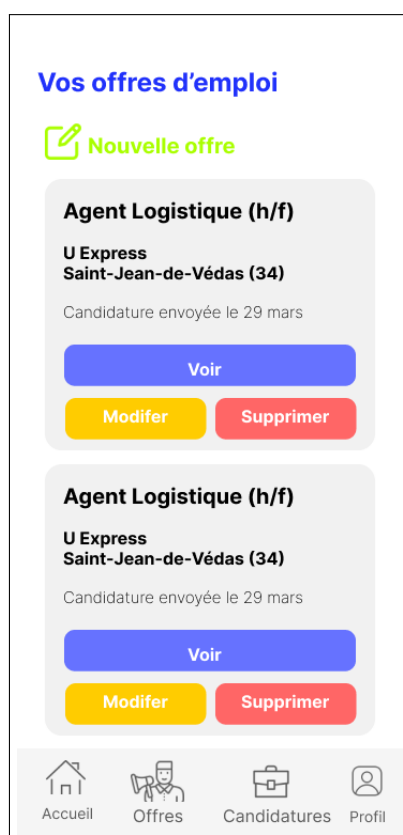





FIGURE 19 – Écran de gestion des offres d'un employeur




Nouvelle offre




Nom




Métier




Période




Rémunération





Description



Déposer l'offre

  
Accueil

  
Offres

  
Candidatures


  
Profil

FIGURE 20 – Écran de création d'une nouvelle offre d'emploi

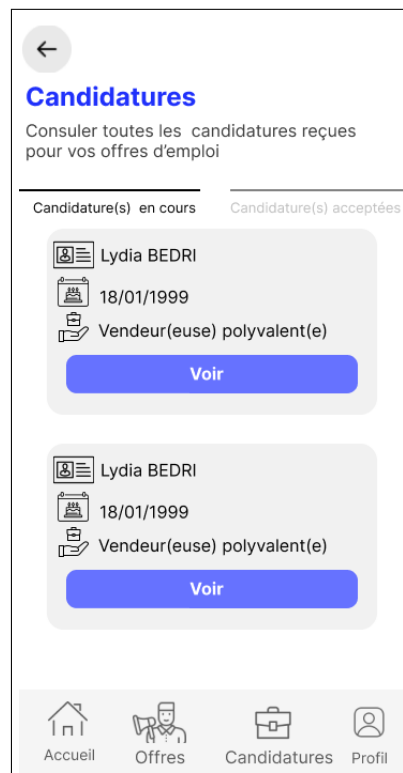


FIGURE 21 – Écran de candidatures en cours



FIGURE 22 – Écran de candidatures acceptées



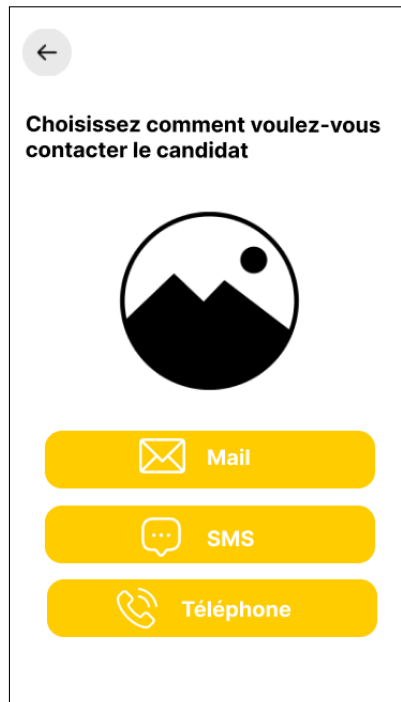


FIGURE 23 – Écran de contact d'un candidat accepté

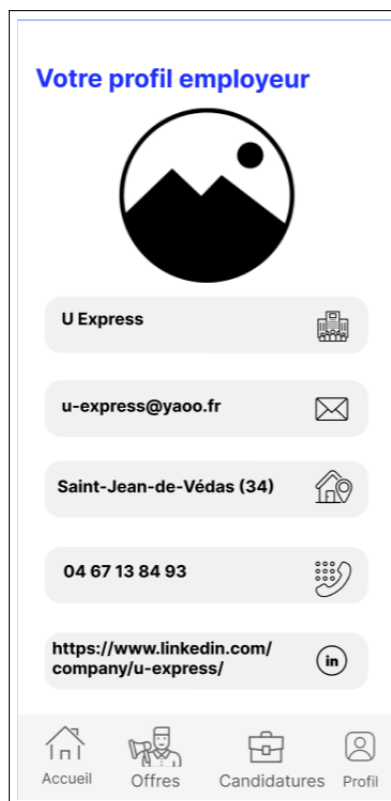


FIGURE 24 – Écran profil employeur