



A. PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE :

MatchJob est une entreprise créée le 10 mai 2022. MatchJob est un service permettant de trouver un travail très facilement par le biais d'une application. Les produits vendues ou proposées gratuitement sont : une application mobile disponible sur les plateformes de téléchargement mobile est un site internet pour les ordinateurs.

Il y a en tout 4 salariés. Les axes de développement sont le développement mobile et internet. Les principaux concurrents sont :

- EoliaSoftware
- Indeed
- Glassdoor

Analyse de l'existant :

Aucune application a été développée ou a été distribuée.

A. 1. LES OBJECTIFS DE L'APPLICATION :

Créer une application mobile et un site internet permettant aux entreprises de recruter plus facilement et en fonction des critères de recherche. Permet aux sans-emploi de chercher du travail plus facilement grâce à la localisation. L'application récupère la localisation de l'utilisateur et analyse s'il y a des entreprises à proximité qui recherchent des salariés qui remplissent les conditions. Ensuite, lorsque l'utilisateur consulte ses propositions, il a le choix de refuser ou accepter les propositions de travail. La plus-value de notre application c'est la facilité d'utilisation et de recherche.

A. 2. LES CIBLES :

- Les clients potentiels visés sont les chefs d'entreprises et les directeur/directrices des ressources humaines.
- Les particuliers qui n'ont pas de travail mais qui en recherchent.
- Les jeunes dans la recherche de stages ou de job d'été.

A. 3. LES OBJECTIFS QUANTITATIFS :

Nous visons approximativement entre 1000 et 10 000 utilisateurs quotidiens avec plus de 1 million de téléchargement.

A. 4. LE TYPE D'APPLICATION :

L'application MatchJob est une application pour trouver du travail plus facilement. Le type d'application est un outil.

A. 5. L'ÉQUIPEMENT DE VOS CIBLES :

MatchJob a besoin de la localisation, par conséquent ils doivent être intégré à n'importe quel appareil pouvant être transporté et à la fois allumé. Ex : téléphone portable, ordinateur portable...

A. 6. PÉRIMÈTRE DU PROJET :

L'application doit être multilingue avec 2 versions de l'application :

- MatchJob Free 0 €/mois
- MatchJob Premium Edition 5.99 €/mois
- MatchJob Entreprise Edition €100/mois
- MatchJob Entreprise Premium Edition 200 €/mois

Dans la version gratuite, les clients peuvent recevoir au maximum 5 proposition d'entreprises. Dans la version payante, les clients peuvent recevoir avec un nombre illimité de proposition. Il faut avertir les utilisateurs de l'utilisation des données personnelles et du traitement de ces derniers. L'utilisateur peut créer un compte, le supprimer, le modifier. L'utilisateur doit être alerté si l'application a trouvé un travail ou qu'une entreprise a proposé du travail à l'utilisateur. Il ne peut pas y avoir de hors-connexions car les informations portantes sur les emplois sont analysées en temps réel. Par ailleurs, les données collectées pour l'analyse restent que sur le téléphone, aucune donnée est transférée à MatchJob.

Pour les entreprises, MatchJob Entreprise Edition permet de proposer jusqu'à 20 postes de travail, au-dessus l'entreprise devra opter pour l'Entreprise Premium Edition qui permet de proposer un nombre illimité d'emploi. Cette version permet également de contacter directement des personnes et de voir le nombre de propositions sur la personne.

B. GRAPHISME ET ERGONOMIE :

B. 1. LA CHARTE GRAPHIQUE :

Voici le logo de MatchJob :

//Valentin(PDF)

B. 2. WIREFRAME ET MAQUETTAGE :

Ajoutez à votre cahier des charges toutes les maquettes et prototypes de vos idées concernant le résultat que vous aimeriez obtenir avec cette application mobile.

Les maquettes contiennent :

- Le workflow de l'application (les différentes étapes en fonction du parcours utilisateur...)
- L'organisation des informations sur les différents écrans

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. SPÉCIFICITÉS ET LIVRABLES :

C. 1. LE CONTENU DE VOTRE APPLICATION :

- L'utilisateur pourra :
 - Créer un compte

- Se connecter
- Consulter les offres/demandes d'emploi
- Voir les offres/demandes envoyé/reçu
- L'application utilisera la localisation pour recevoir les offres d'emplois

Les entreprises pourront :

- Crée un compte entreprise
- Se connecter
- Crée une offre d'emploi
- Consulter les réponses obtenues
- Répondre et fixé un rendez-vous

- Le prestataire doit-il prévoir l'achat de photo ou la création de texte ?

Non

- Lister également le format des contenus proposés (Texte, Photo, Vidéo...)

- CV
- Lettre de motivation
- Description de l'entreprise
- Photo des entreprises

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. 2. CONTRAINTES TECHNIQUES :

Précisez vos attentes concernant les besoins connexes à ce projet que le prestataire devra fournir :

- Hébergement
- Assurer la maintenance
- Proposer des astreintes pour le dépannage

- Formation à l'utilisation du back office
- Intégrer des services tiers : site web, CRM...
- Quel sera les solutions utilisées avec votre application (Frameworks, templates, etc...)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. 3. LES LIVRABLES :

Ecrivez les informations que vous souhaitez voir apparaitre dans le devis de vos prestataires.

- Présentation de la société
- Découpage des taches pour un tarif homme / jour
- Calendrier de réalisation

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ecrivez ici, l'ensemble des prestations attendues dans le devis de votre prestataire.

Vous pouvez reprendre les grandes étapes de ce cahier des charges, exemple :

- Refondre le site existant pour l'intégrer dans une application
- Intégrer une boutique dans le e-commerce
- Créer un site web de promotion de l'application
- Assurer l'hébergement du site

- Former nos équipes à l'utilisation

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. 4. LE PLANNING :

Ajoutez un agenda des dates souhaitées pour la validation des différentes étapes :

- Date de la création et validation des maquettes
- Date de la création et validation des prototypes
- Date de la création et validation de l'application
- Dates des tests
- Date de mise en ligne sur les stores

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....