



REPUBLIQUE DU BENIN



MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE

INSTITUT UNIVERSITAIRE LES COURS SONOU

MEMOIRE DE FIN DE CYCLE
EN VUE D'OBTENTION DU DIPLOME DE
LICENCE EN SYSTEME INFORMATIQUE
ET LOGICIEL

OPTION:

Système Informatique et Logiciel

THEME :

Conception et réalisation d'une plateforme
de recrutement et de publication d'offres:
ISHÊDE

Réalisé par :

GBAGUIDI S. Joel

&&

GNONLONFOUN Rafiath

Sous la supervision du :

Dr SOTINDJO Patrick

Année académique: 2022-2023

Sommaire :

Introduction	3
Contexte & problématique	4
Objectifs	4
Méthodologie	4
Résultat attendus	5
Plan Provisoire	5
Planning.....	6

INTRODUCTION

A notre ère, les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) deviennent de plus en plus nos quotidiens et sont incontournables dans la vie humaine pour un développement durable. Ces technologies s'imposent dans plusieurs domaines d'activités. Par exemple, l'Internet est un outil puissant dans le domaine de communication mondiale. Ils (TIC) sont utilisées aussi en remplaçant les Cabinets de recrutement par le biais de Site Web et des applications dédié à ce service. En effet, la gestion des entreprises connaît, aujourd'hui, un bouleversement sans précédent sous l'effet des changements des conditions des marchés mais aussi et surtout sous l'effet de la mondialisation. Celle-ci n'a pas seulement accru les difficultés des entreprises mais a permis à faire certains réalisations dans ce domaine. L'innovation est devenue une exigence incontournable et les stratégies des entreprises doivent être révisées périodiquement.

Continuer à gérer la tâche de recrutement du personnel comme on le faisait auparavant est donc une erreur stratégique. Ce qu'il faut retenir c'est qu'à l'ère de la mondialisation, la survie de l'entreprise est avant tout tributaire de sa capacité à recruter un bon personnel. Cet objectif peut être atteint avec la nouvelle technologie de l'e-emploi, soit avec un outil propre à l'entreprise ou un service d'une autre organisation.

Pour répondre aux besoins intrinsèques des entreprises et candidats, nous avons choisi de mener une étude sur le mécanisme de recrutement en ligne à travers la conception de la plateforme puis donner une solution favorable qui facilite et aboutit aux besoins ressentis.

Contexte et Problématique

Ayant franchis l'étape d'apprentissage et obtenu son diplôme, un chercheur d'emploi se retrouve souvent obligé de feuilleter une tonne d'annonces, de parcourir de longs chemins et faire du porte à porte pour parvenir à ses fins. Un échec n'est pas à exclure qu'il soit de nulle trouvé ou travail non conforme.

Quand aux entreprises après le dépôts des dossier des candidats, elles font face à des études de dossier ; des entretiens qui dure des heures ou des concours de sélection afin de trouver le profil recherché.

Alors, comment faciliter ces tâches aux entreprises afin d'aboutir à un recrutement fiable ; facilité également aux candidats les différents dépôts puis les différentes prestations?

Objectifs

Notre travail consiste à réaliser une plateforme de recrutement en ligne qui repose sur les nouvelles technologies du web, dont l'objectif principal est de participer à mieux organiser le marché de l'emploi.

Il s'agira plus spécifiquement de :

- concevoir une base de données prenant en compte l'aspect coordonnées (informations personnelles) des utilisateurs;
- concevoir des pages dynamiques
- insérer des moyens de communications entre acteurs(appel audio, vidéos, messages)
- concevoir des moyens de concours et d'obtention des résultats

Méthodologie

Pour mener à bien ce projet, nous débuterons par :

- L'introduction des concepts UML fondamentaux pour la spécifications des exigences
- La réalisation des différents maquettes ;
- L'étude des outils qui existent pour contrôler le temps de réponses aux entretiens ;
- Conception d'une base de données prenant en compte l'aspect coordonnée ;

Résultat attendus

En fin de réalisation des présentes études, les résultats attendus sont la réalisation d'une plateforme web qui facilite la communication entre recruteurs et candidats, facilite la participation au concours ou entretien sans le déplacement des candidats.

Plan provisoire

Introduction générale

Contexte et Problématique

Objectifs et résultats attendus

Chapitre 1 : Analyse et spécification des besoins

1. Spécification des besoins
 - 1.1 Identifications des acteurs
 - 1.2 Diagramme de contexte
 - 1.3 Spécifications des besoins fonctionnels
 - 1.4 Spécifications des besoins non fonctionnels

Chapitre 2 : Conception

1. Méthode de modélisation UML
2. Diagramme des cas d'utilisations
3. Diagramme de séquences
 - 3.1 Authentification
 - 3.2 Gestion de la candidature
 - 3.3 Gestion d'offres
4. Diagramme des classes

Chapitre 3 : Mise en œuvre

1. Architecture techniques
 - 1.1 Design pattern MVC
 2. Présentation des outils
 - 2.1 SQL server
 - 2.2 Server web
 3. Architecture logicielles
 - 3.1 Diagramme de déploiement
 4. Présentation des résultats
- Conclusion générale et perspective

Planning global du déroulement du mémoire

Chapitre	Durée minimale (jours)	Durée maximale (jours)
Chapitre 1 : Analyse et spécification des besoins	5 jours	10 jours
Chapitre 2 : Conception	7 jours	20 jours
Chapitre 3 : Mise en oeuvre	7 jours	20 jours
Autres	7 jours	10 jours
Total	26 jours	60 jours