

Cahier des Charges - TechSkill Guinée

1. Introduction

Titre du Projet : TechSkill Guinée

Description : Création d'une plateforme de formation numérique visant à améliorer les compétences des jeunes et des employés des entreprises locales en Guinée.

Contexte : En Guinée, le chômage des jeunes est en partie dû à un manque de compétences numériques adaptées aux réalités actuelles du marché. Les entreprises guinéennes cherchent également à s'adapter à la transformation numérique. TechSkill Guinée répond à ces besoins en offrant des formations ciblées et des certifications reconnues.

Objectif : Développer une plateforme d'apprentissage numérique offrant des formations en programmation, marketing digital, conception web, analyse de données, etc., pour renforcer l'employabilité des jeunes et accompagner les entreprises dans leur transition digitale.

2. Objectifs du Projet

Objectifs Généraux :

- Accroître l'employabilité des jeunes en Guinée en fournissant des compétences numériques adaptées.
- Renforcer les capacités des employés des entreprises pour la transformation digitale.

Objectifs Spécifiques :

- Créer une plateforme web et mobile offrant des modules de formation numérique variés.
- Développer des partenariats avec des entreprises et des universités locales pour le développement de programmes certifiants.
- Assurer la certification des compétences pour les apprenants.

3. Description Fonctionnelle du Projet

Utilisateurs Cibles :

- Jeunes en Formation : Étudiants, diplômés sans emploi, jeunes souhaitant se reconvertir.
- Entreprises et Employés : Personnels des entreprises cherchant à acquérir de nouvelles compétences.

Modules de Formation :

- Programmation : Python, JavaScript, HTML/CSS.
- Marketing Digital : SEO, réseaux sociaux, publicité en ligne.
- Analyse de Données : Introduction aux outils de collecte, de traitement et de visualisation des données.
- Compétences Bureautiques Avancées : Microsoft Excel, Google Suite.

Fonctionnalités Principales :

- Inscription et Profil Utilisateur : Possibilité pour les utilisateurs de créer un compte et un profil personnalisé.
- Catalogue de Formations : Liste des modules disponibles, avec description des compétences acquises, durée, prérequis, et coût éventuel.
- Accès aux Cours en Ligne : Accès aux cours via des vidéos, textes, et supports interactifs.
- Suivi des Progrès : Suivi en temps réel des progrès réalisés par chaque utilisateur.
- Certification : Certifications reconnues à la fin des modules en collaboration avec des partenaires internationaux.
- Support Technique et Pédagogique : Assistance via chatbot ou messagerie directe.
- Mode Présentiel et Distanciel : Sessions d'apprentissage en ligne et ateliers en présentiel pour les entreprises.

4. Spécifications Techniques

Plateforme Web :

- Langages Utilisés : Développement en React.js ou Angular pour le front-end, et Node.js/Python pour le back-end.
- Architecture : Architecture de type microservices avec API REST pour une extensibilité facile.
- Base de Données : Utilisation de MySQL ou PostgreSQL pour la gestion des utilisateurs, des modules de formation, et des certifications.

Application Mobile :

- Système d'Exploitation : Android et iOS.
- Technologie : Développement en React Native ou Flutter pour garantir la portabilité sur différentes plateformes.

Hébergement :

- Hébergement sur un service cloud (AWS, Google Cloud, Azure) garantissant une grande capacité de montée en charge et une disponibilité de 99,9 %.

Sécurité :

- Chiffrement des Données : HTTPS, chiffrement SSL pour la transmission sécurisée des données.
- Authentification : Authentification à double facteur (2FA) pour sécuriser les comptes utilisateurs.

5. Interface Utilisateur

Expérience Utilisateur (UX) :

- Interface intuitive avec un tableau de bord central permettant de voir les cours suivis, les certificats obtenus, et les modules recommandés.
- Support Multilingue : Français, et possibilité d'ajouter des langues locales (comme le soussou, le peul, le malinké).

Design Interface Utilisateur (UI) :

- Design moderne et épuré, adapté aux mobiles et aux ordinateurs de bureau.
- Accessibilité : Interface adaptée aux personnes handicapées, avec prise en charge des lecteurs d'écran.

6. Contraintes

Budget : Un budget initial de 100 000 USD est requis pour la phase de conception, développement, et lancement.

Temps de Développement : La première version de la plateforme doit être prête sous 6 mois.

Disponibilité des Formateurs : Recrutement nécessaire de formateurs spécialisés dans chaque domaine de compétence.

7. Planning Prévisionnel

Phase 1 (1-2 mois) : Étude de marché et analyse des besoins, rédaction du cahier des charges final.

Phase 2 (3-4 mois) : Développement de la plateforme et des applications mobiles.

Phase 3 (5-6 mois) : Test de la plateforme et lancement en version bêta.

Phase 4 (6 mois et au-delà) : Lancement officiel et campagne de communication.

8. Organisation et Ressources

Équipe Projet :

- Chef de Projet : Responsable du suivi et de la coordination globale du projet.
- Développeurs : Équipe de 3 à 5 développeurs front-end et back-end.
- Experts Pédagogiques : Conception des modules de formation.
- Designer UI/UX : Développement de l'interface utilisateur.
- Formateurs : 4 formateurs pour les sessions présentiels et l'accompagnement en ligne.

Partenaires :

- Organisations Locales : Collaboration avec des universités et des écoles.

- Partenaires Internationaux : Entreprises et universités offrant des certifications.