

MatchWork – Application mobile de networking professionnel

Favoriser la rencontre entre talents du digital.



Équipe projet :

➤ *Réalisé par :*

Estelle **ALIZIER**

Clément **BOSCHER**

Mandela **KEPSEU**

Théo **SPETEBROOT**

Sommaire

Sommaire.....	2
I - Introduction.....	3
Objectifs du projet.....	3
II – Présentation du projet et de l'équipe.....	3
À propos du projet MatchWork.....	3
L'équipe MatchWork.....	4
III – Description du besoin.....	4
Besoins fonctionnels.....	4
Flux d'utilisation prévu.....	5
Exigences en termes d'expérience utilisateur.....	5
Positionnement du produit.....	5
IV – Les différentes fonctionnalités.....	5
1. Création de compte utilisateur.....	5
2. Connexion sécurisée.....	5
3. Création et gestion du profil.....	6
4. Découverte de profils & swipe.....	6
5. Matching automatique.....	6
6. Système de messagerie.....	6
7. Fonctionnalités prévues.....	7
V – Contraintes techniques.....	7
Laravel 10 comme socle principal.....	7
Sécurisation de l'API avec Laravel Sanctum.....	7
Base de données relationnelle.....	8
Stockage des fichiers.....	8
Outils de développement et environnement de travail.....	8
Déploiement de la version de démonstration.....	8
VI – Design et expérience utilisateur (UX).....	9
Identité visuelle.....	9
Approche mobile-first.....	9
Création des maquettes avec Figma.....	9
VII - Planning.....	11
X – Annexes.....	12
1. Maquettes Figma.....	12
2. Schéma de la base de données.....	12
3. Démonstration du site en ligne.....	12
4. Dépôt GitHub.....	12

I - Introduction

Le monde professionnel du digital évolue rapidement, porté par la montée en puissance du freelancing, de l'entrepreneuriat individuel et des projets collaboratifs. Dans ce contexte, les profils techniques, créatifs et marketing ont besoin de se connecter facilement pour lancer des initiatives communes. Pourtant, les outils actuels manquent souvent de réactivité, d'ergonomie ou d'accessibilité, freinant ainsi les rencontres spontanées et les synergies de compétences.

MatchWork a été conçu pour répondre à cette problématique. L'application s'appuie sur un fonctionnement de type "swipe", inspiré des applications de rencontre, pour proposer un système de matching rapide, simple et adapté au monde professionnel. Chaque utilisateur peut ainsi, chaque jour, découvrir des profils ciblés, créer des connexions mutuelles et initier des discussions autour de projets communs.

Ce projet s'inscrit dans un cadre pédagogique, avec l'ambition de réaliser un premier prototype fonctionnel. Il s'agit d'un Minimum Viable Product (MVP), destiné à démontrer la pertinence du concept et à poser les bases d'une future application mobile de networking professionnel.

Objectifs du projet

Le principal objectif de MatchWork est de proposer une plateforme innovante, simple et rapide dédiée à la mise en relation de professionnels du digital. Contrairement aux réseaux sociaux classiques à visée purement professionnelle, MatchWork mise sur la fluidité de l'interaction et l'intuitivité d'un geste – le swipe – pour favoriser les premières connexions. L'ambition est de permettre aux utilisateurs de découvrir chaque jour des profils potentiellement compatibles, et de créer un lien sans la lourdeur des processus traditionnels de networking.

L'application a également pour mission de favoriser la création de binômes ou de petites équipes projets autour de compétences complémentaires. Par exemple, un développeur pourra facilement trouver un designer UX/UI pour lancer une application, ou un marketeur pourra repérer un rédacteur pour l'accompagner dans une campagne. En instaurant un mécanisme de matching basé sur les spécialités et les affinités, MatchWork encourage la formation de collaborations ciblées, durables et orientées projet.

Enfin, dans le cadre de ce projet pédagogique, l'objectif concret est de réaliser une première version fonctionnelle (MVP). Cette version V1 intègre les fonctionnalités essentielles : inscription, création de profil, système de swipe limité, matching et messagerie entre utilisateurs. Cette première itération servira de socle technique solide pour accueillir les futures évolutions prévues en V2 (version premium, filtres, swipes illimités...).

II – Présentation du projet et de l'équipe

À propos du projet MatchWork

MatchWork est un projet de développement web réalisé dans le cadre d'un sprint intensif de 7 jours, au cours duquel chaque groupe devait concevoir une application sur une thématique libre. Notre choix s'est porté sur une problématique concrète : la mise en relation rapide et efficace entre professionnels du digital souhaitant collaborer sur des projets.

L'idée était de proposer une application mobile connectée à une API Laravel, avec une mécanique de matching fluide, inspirée des applications de rencontre, mais tournée vers le réseau professionnel. MatchWork permet ainsi

aux utilisateurs de découvrir quotidiennement des profils compatibles, de swiper, de matcher, puis de dialoguer avec des personnes partageant les mêmes objectifs ou domaines d'expertise.

L'équipe MatchWork

Le projet a été développé par une équipe de quatre étudiants travaillant en étroite collaboration tout au long de la semaine. L'approche choisie était volontairement transversale : chaque membre a contribué à plusieurs aspects du projet, que ce soit le backend, les maquettes, l'UX, ou la logique métier.

Membres de l'équipe :

- Estelle ALIZIER
- Clément BOSCHER
- Mandela KEPSEU
- Théo SPETEBROOT



L'organisation du travail s'est appuyée sur une répartition libre mais structurée des tâches via Trello, et un suivi régulier des avancements. Le code a été versionné et géré sur GitHub, avec la création de branches, pull requests et résolutions de conflits. Les maquettes ont été conçues sur Figma, tandis que les tests des routes backend ont été réalisés via Postman.

Les canaux de communication utilisés étaient principalement Microsoft Teams pour les réunions quotidiennes et partages d'écrans, ainsi qu'un groupe Instagram privé permettant de rester en contact rapidement, même en dehors des sessions de travail.

III – Description du besoin

Besoins fonctionnels

Le projet MatchWork a pour but de répondre à un besoin clairement identifié : permettre à un utilisateur de trouver rapidement un profil professionnel complémentaire, de manière fluide, intuitive, et sans passer par des plateformes surchargées de fonctionnalités ou de contacts non ciblés.

Concrètement, l'application doit permettre à chaque utilisateur :

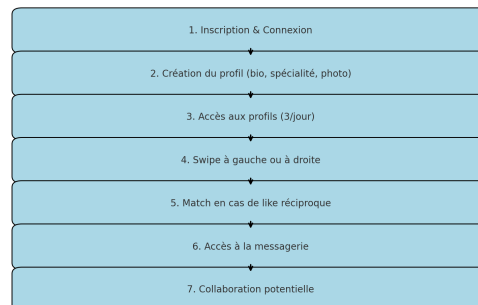
- de créer un profil professionnel, en renseignant des informations clés (nom, spécialité, expérience, bio, photos),
- de consulter quotidiennement une sélection de profils suggérés par l'application (maximum 3 par jour dans la version actuelle),
- d'exprimer un intérêt ou non pour un profil via un système de swipe (gauche : ignorer, droite : liker),
- d'être notifié en cas de match réciproque,
- d'accéder à une messagerie privée pour initier une discussion avec ses matches.

Le parcours utilisateur doit être rapide, direct et épuré : l'utilisateur n'a pas à naviguer entre 10 menus différents. Il entre dans l'application, remplit son profil, et découvre des profils intéressants.

Flux d'utilisation prévu

1. Inscription et authentification : L'utilisateur crée un compte via email/mot de passe sécurisé.
2. Création de profil : Il complète son profil en renseignant sa spécialité, son expérience et sa bio.
3. Swipe journalier : Il découvre chaque jour une sélection limitée de profils.
4. Match et messagerie : Si deux utilisateurs se likent, ils peuvent discuter.
5. Limitation quotidienne : Chaque utilisateur est limité à 3 swipes par jour dans la version gratuite, pour favoriser des interactions réfléchies.

Schéma des flux utilisateur – Application MatchWork



Exigences en termes d'expérience utilisateur

- L'interface doit être mobile-first, simple à prendre en main, sans surchargement visuel.
- Le temps entre l'ouverture de l'application et la visualisation des premiers profils doit être réduit au minimum.
- Les interactions (swipe, like, match, message) doivent être instantanées et intuitives.

Positionnement du produit

MatchWork se positionne comme un outil de rencontre professionnelle ciblée, à mi-chemin entre une application de dating et un réseau professionnel. Il ne s'agit pas de remplacer LinkedIn, mais de créer un espace où la rencontre passe avant le CV, et où les profils se connectent autour d'un objectif commun : créer ensemble.

IV – Les différentes fonctionnalités

L'application MatchWork a été pensée autour d'un parcours utilisateur simple, limité et ciblé, pour maximiser la qualité des rencontres professionnelles. Cette première version (V1) intègre les fonctionnalités essentielles à la mise en relation de profils complémentaires. L'objectif est de proposer une expérience fluide sans surcharge fonctionnelle, afin de valider le concept dans un format MVP (Minimum Viable Product).

1. Création de compte utilisateur

L'utilisateur peut s'inscrire en quelques clics en fournissant une adresse email et un mot de passe sécurisé. Ce processus déclenche automatiquement la génération d'un token d'authentification via Laravel Sanctum, garantissant la sécurité de la session sur l'application mobile.

2. Connexion sécurisée

Une fois inscrit, l'utilisateur peut se connecter à son compte via un formulaire de connexion classique. L'authentification repose sur un système de token sécurisé, indispensable pour protéger l'accès aux données utilisateur et restreindre l'accès aux fonctionnalités sensibles (comme le swipe ou la messagerie).

3. Création et gestion du profil

Après l'inscription, l'utilisateur est invité à compléter son profil :

- Nom complet
- Spécialité (choix parmi une liste prédéfinie : développement, design, marketing, etc.)
- Nombre d'années d'expérience
- Bio courte
- Téléversement de photos (photo de profil, captures de projets, etc.)

Ce profil sera visible par les autres utilisateurs dans l'interface de swipe.

4. Découverte de profils & swipe

Chaque utilisateur peut découvrir jusqu'à 3 profils par jour, sélectionnés aléatoirement ou selon des critères simples (spécialité différente, localité...). Il peut :

- swiper à gauche pour ignorer un profil,
- swiper à droite pour l'aimer.

Une fois la limite quotidienne atteinte, l'utilisateur devra attendre 24h avant d'accéder à de nouveaux profils.

5. Matching automatique

Si deux utilisateurs se sont mutuellement liké, un match est automatiquement créé. L'utilisateur reçoit alors une notification (visuelle ou dans l'onglet "matches") et peut accéder à une messagerie privée.

6. Système de messagerie

L'utilisateur peut discuter avec chacun de ses matchs via une interface de messagerie simple :

- affichage des messages dans l'ordre chronologique,
- possibilité d'envoyer du texte (V1 limitée à cela),
- séparation claire entre les différentes conversations.

Ce système est crucial pour initier les premiers échanges et permettre une prise de contact fluide.

7. Fonctionnalités prévues

Fonctionnalités prévues – Versions V2 et V3

Fonctionnalité	Description	Version
Swipes illimités (premium)	Permet aux utilisateurs premium de swiper sans limite quotidienne.	VV2
Filtres de recherche avancés	Filtrer les profils selon la localisation, spécialité, ou expérience.	VV2
Voir qui vous a liké	Afficher les utilisateurs qui ont swipé à droite, sans attendre un match.	VV2
Augmentation du nombre de projets visibles	Passer de 3 à 5 projets visibles sur le profil.	VV2
Badge premium sur les profils	Ajout d'un logo premium pour les comptes payants, visible sur la fiche profil.	VV2
Matching par projet/thème	Associer les utilisateurs à partir d'un type de projet ou d'objectif commun.	VV3
Algorithme de recommandation intelligent	Recommandation de profils basée sur l'historique des swipes et intérêts communs.	VV3
Statistiques de profil (vues, taux de match)	Affichage de statistiques personnelles : nombre de vues, likes, taux de match.	VV3
Intégration d'un système de visioconférence	Permettre aux utilisateurs de discuter directement via appel vidéo intégré.	VV3
Agenda collaboratif	Outil pour planifier des sessions de travail ou des réunions entre matchs.	VV3

V – Contraintes techniques

Le développement de l'application MatchWork s'est appuyé sur une série de choix techniques cohérents avec les objectifs pédagogiques du projet, tout en respectant les contraintes de temps, de simplicité et d'efficacité. Le groupe a fait le choix d'utiliser des technologies modernes, accessibles et robustes pour créer une API fonctionnelle, sécurisée et connectable à une future interface mobile.

Laravel 10 comme socle principal

Le backend de MatchWork repose sur Laravel 10, un framework PHP open-source reconnu pour sa structure en MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) et sa capacité à accélérer la création d'applications web robustes. Laravel offre un cadre structuré, facilitant la séparation des responsabilités dans le code et la collaboration entre les membres du groupe. Les routes API ont été organisées de façon claire, les contrôleurs dédiés aux différentes fonctionnalités, et la logique métier a été centralisée dans les modèles grâce à l'ORM Eloquent, qui simplifie la gestion des relations entre les entités (utilisateurs, likes, messages...).

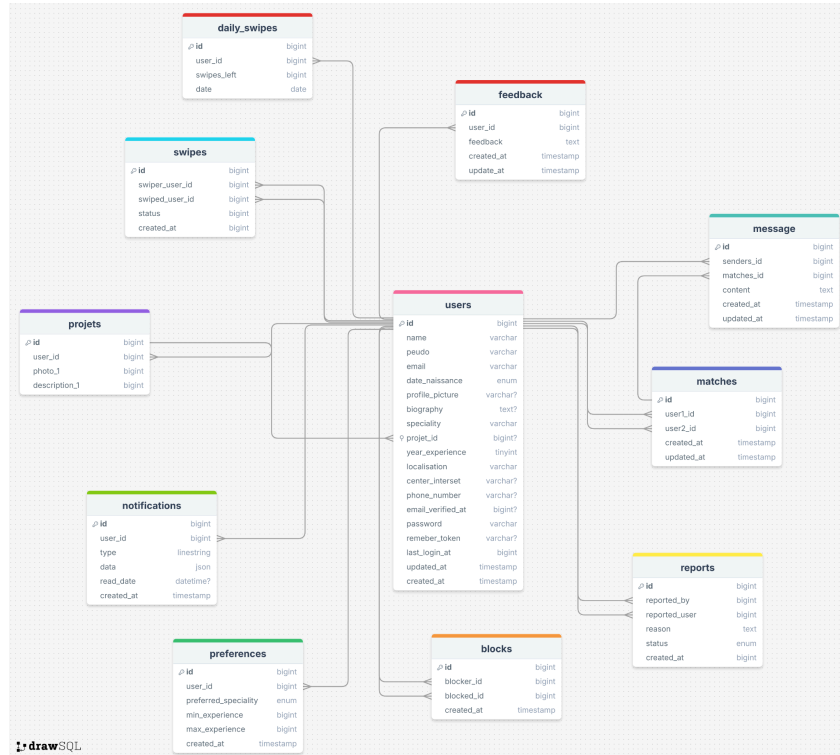
La ligne de commande Artisan, propre à Laravel, a été utilisée quotidiennement pour générer les modèles, contrôleurs, migrations et seeders, accélérant considérablement la phase de développement.

Sécurisation de l'API avec Laravel Sanctum

Afin d'assurer une authentification sécurisée et adaptée à une consommation mobile, l'équipe a intégré Laravel Sanctum. Ce package permet de générer des tokens personnels pour chaque utilisateur connecté, utilisés pour authentifier les requêtes API. Ce système garantit que seules les personnes identifiées peuvent accéder à leur profil, swiper, matcher ou envoyer des messages. Sanctum offre un bon compromis entre simplicité de mise en place et sécurité robuste, ce qui en fait une solution parfaitement adaptée pour un MVP mobile.

Base de données relationnelle

Le modèle de données a été pensé dès le départ avec DrawSQL, afin d'avoir une vision claire des entités et de leurs relations. La base de données repose sur MySQL, bien intégré à Laravel via Eloquent. Les principales tables comprennent les utilisateurs, les profils, les likes (swipes), les matchs et les messages. La gestion des migrations a été facilitée par Laravel, permettant une évolution fluide du schéma pendant le développement.



Stockage des fichiers

Les images liées au profil utilisateur (photo de profil, portfolio) sont stockées localement via le système de fichiers Laravel, dans le dossier storage/app/public. Une configuration a été faite pour rendre ce dossier accessible depuis le navigateur. Pour une V2 ou un futur déploiement à plus grande échelle, une solution cloud comme AWS S3 ou Cloudinary pourra être envisagée.

Outils de développement et environnement de travail

Le travail collaboratif s'est structuré autour de plusieurs outils :

- GitHub pour la gestion du code, avec création de branches, pull requests, et résolution des conflits
- Trello pour répartir les tâches et suivre l'avancement jour par jour
- Figma pour la création de maquettes interactives, simulant les parcours utilisateur
- Postman pour tester chaque endpoint de l'API en amont de l'intégration mobile

Déploiement de la version de démonstration

Le projet a été déployé sous forme de version web responsive, permettant d'interagir avec l'API et de simuler l'utilisation mobile via un navigateur. Cela permet de démontrer le fonctionnement du projet même sans application mobile native, en testant les principales fonctionnalités (inscription, connexion, swipe, match, message).

VI – Design et expérience utilisateur (UX)

L'expérience utilisateur occupe une place centrale dans le projet MatchWork. Le but étant de favoriser des interactions simples, naturelles et efficaces, chaque choix de design a été fait en accord avec les codes visuels des applications mobiles modernes, tout en conservant une identité propre à l'univers professionnel digital.

Identité visuelle

Le projet s'est doté d'une charte graphique forte et reconnaissable, articulée autour de deux couleurs principales : le jaune et le noir. Le jaune évoque la créativité, l'énergie, et l'optimisme, des valeurs fondamentales dans l'univers de l'innovation. À l'inverse, le noir vient ancrer l'application dans un univers professionnel et sérieux, apportant sobriété et lisibilité.

L'équilibre entre ces deux teintes permet d'instaurer un climat chaleureux mais structuré, et de se différencier des codes souvent très froids des plateformes purement professionnelles.

Palette graphique MatchWork – Couleurs officielles



Approche mobile-first

Dès le départ, le projet a été pensé pour un usage mobile-first, en s'inspirant des interfaces de type "swipe" déjà bien connues des utilisateurs (comme Tinder ou Bumble). Cette approche permet une prise en main immédiate et rend l'interaction avec l'application ludique, intuitive et fluide.

L'utilisateur accède très rapidement à l'essentiel : après inscription, il est guidé vers la création de son profil, puis vers la découverte des autres utilisateurs via un système de glissement latéral (swipe). L'interface est volontairement épurée pour laisser la place à l'essentiel : les profils.

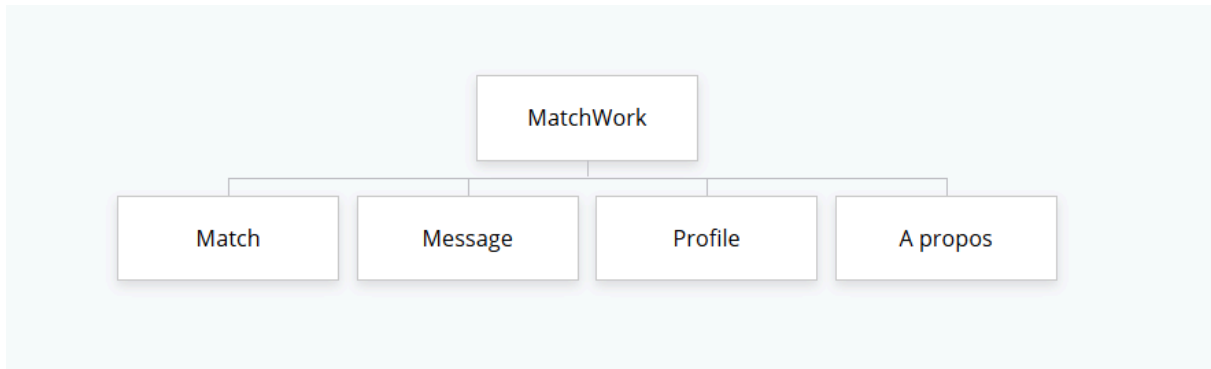
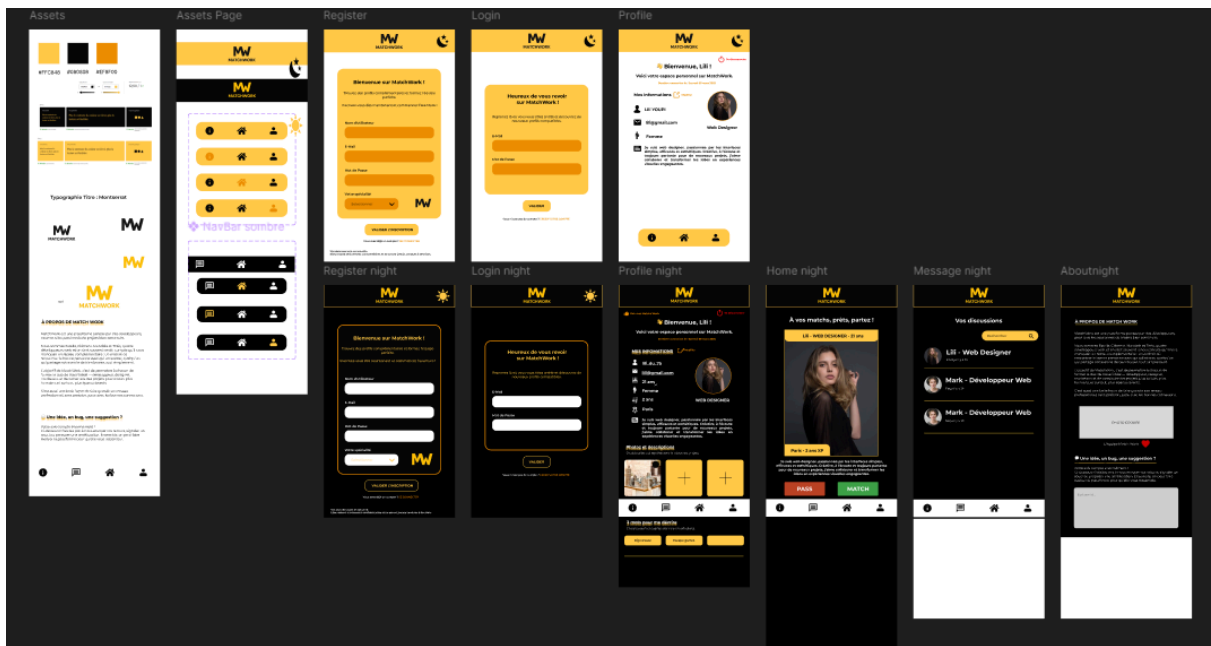
Création des maquettes avec Figma

L'ensemble des écrans a été conçu sur Figma, un outil collaboratif de prototypage qui a permis à l'équipe de visualiser l'interface avant même le début du code. Les maquettes ont servi de base à la mise en place de l'API (définition des besoins de chaque écran) et ont facilité la répartition des tâches entre les membres.

Les écrans maquetés incluent :

- L'écran d'accueil
- La page d'inscription/connexion
- L'édition de profil
- L'interface de swipe
- La messagerie
- L'onglet "Matches"

Chaque élément a été pensé pour guider l'utilisateur sans effort, avec des boutons clairs, des icônes explicites et une hiérarchie visuelle forte.



VII - Planning

Jour	Tâches principales	Objectif atteint
Jour 1	Cadrage du projet, rédaction du cahier des charges, modélisation BDD, création Trello	Base du projet définie, outils installés, rôles répartis
Jour 2	Installation Laravel, config Sanctum, initialisation GitHub, routes et modèles de base	Environnement technique opérationnel et sécurisé
Jour 3	Auth API (inscription, connexion), CRUD du profil utilisateur	Profil utilisateur fonctionnel avec authentification
Jour 4	Développement du swipe journalier et système de match réciproque	Fonction de swipe + logique de match implémentées
Jour 5	Mise en place de la messagerie entre utilisateurs matchés	Échanges entre utilisateurs possibles via messagerie
Jour 6	Tests, débogage, sécurisation, préparation du déploiement	API stable, routes testées, bugs corrigés
Jour 7	Déploiement web, README, finalisation du cahier des charges	Projet final prêt à être présenté et rendu

Planning de réalisation – Projet MatchWork

Jour	Tâches principales	Objectif atteint
Jour 1	Cadrage du projet, rédaction du cahier des charges, modélisation BDD, création Trello	Base du projet définie, outils installés, rôles répartis
Jour 2	Installation Laravel, config Sanctum, initialisation GitHub, routes et modèles de base	Environnement technique opérationnel et sécurisé
Jour 3	Auth API (inscription, connexion), CRUD du profil utilisateur	Profil utilisateur fonctionnel avec authentification
Jour 4	Développement du swipe journalier et système de match réciproque	Fonction de swipe + logique de match implémentées
Jour 5	Mise en place de la messagerie entre utilisateurs matchés	Échanges entre utilisateurs possibles via messagerie
Jour 6	Tests, débogage, sécurisation, préparation du déploiement	API stable, routes testées, bugs corrigés
Jour 7	Déploiement web, README, finalisation du cahier des charges	Projet final prêt à être présenté et rendu

X – Annexes

Vous trouverez ci-dessous les documents, ressources visuelles et liens techniques liés au projet MatchWork. Ces éléments permettent de visualiser le travail effectué et d'accéder aux différents livrables produits au cours du sprint.

1. Maquettes Figma

Lien vers les maquettes de l'application, illustrant les écrans clés (accueil, inscription, swipe, messagerie...) :

[Lien Figma] : <https://www.figma.com/design/EWzFgHR7LFDtdmHZwXfbm2/Untitled?node-id=0-1>

2. Schéma de la base de données

Modélisation de la base réalisée via DrawSQL, intégrant les entités principales (users, likes, matches, messages) :

[Lien DrawSQL] : <https://drawsql.app/teams/titi-2/diagrams/projet>

3. Démonstration du site en ligne

Une version responsive du site est disponible à l'adresse suivante, permettant de tester les principales fonctionnalités du MVP :

[Lien du site] : (à insérer)

4. Dépôt GitHub

Code source complet du projet, incluant le backend Laravel, les migrations, les contrôleurs API et les tests :

[Lien GitHub] : https://github.com/Tidragon-coder/projet_dev_match