

## *Chapitre 1 : Contexte général du projet*

1. Présentation de l'organisme d'accueil
  - 1.1. Présentation générale.
  - 1.2. Mission
  - 1.3. Chiffres clés
  - 1.4. Organigramme
2. Présentation du projet
  - 2.1. Le cadre général du projet
  - 2.2. Les objectifs du projet
  - 2.3 . L 'approche Métier
    - 2.3.1 Définition de la gestion des ressources humaines
    - 2.3.2 Gestion des employés et des carrières.
    - 2.3.3 Gestion des congés.
    - 2.3.4 Formations.
    - 2.3.5 Gestion des documents administratifs.
3. Etude de l'existant pour la gestion des ressources humaines
  - 3.1. Au niveau de recrutement.
  - 3.2. Gestion des employés et des carrières.
  - 3.3. Gestion des congés.
  - 3.4. Formations.
  - 3.5. Gestion des documents administratifs.
4. Problématique
5. Conduite du projet
  - 5.1. Processus de développement
  - 5.2. Planning du projet

## *Chapitre 2 : Spécification des besoins*

1. Analyse de besoins
  - 1.1 Besoin non-fonctionnel
    - 1.1.1. Authentification:
      - a. Inscription
      - b. Connexion
      - c. Réinitialisation du mot de passe
      - d. Déconnexion
    - 1.1.2. Notifications:
      - a. Module d'emails:
      - b. Module de notifications de l'application:
    - 1.1.3. Génération des fichiers:
  - 1.2. Besoin fonctionnel
    - 1.2.1. Description des acteurs
      - a. Candidat
      - b. Employé
      - c. HRM (Humain Ressource Manager ou Responsable RH)
      - d. Administrateur
    - 1.2.2. Gestion des demandes de congés et d'absence
    - 1.2.3. Gestion des carrières
      - a. Fiche individuelle du collaborateur

- b. Le profil d'un collaborateur

#### 1.2.4. Demande de cooptation ou document administratif

### *Chapitre 3 : Etude technique*

- 1. Technologie et outils de mise en œuvre
  - 1.1. Choix des langages et frameworks
    - 1.1.1. Partie Back-end
      - a. PHP
      - b. Symfony
    - 1.1.2. Partie Front-end
  - 1.2. Architecture technique
    - 1.2.1. Le client
    - 1.2.2. Serveur web (apache2)
    - 1.2.3. Serveur de donnée(MySQL)
  - 1.3. Outils de Gestion du code, de conception et de planification
    - 1.3.1. Gestion de version
      - a. git
      - b. github
    - 1.3.2 GanttProject
    - 1.3.3. StarUML
- 2. Architecture logicielle

### *Chapitre 4 : Conception*

- 1. Fiche descriptive
- 2. Diagramme de contexte
- 3. Diagrammes des cas d'utilisation
  - 3.1. Diagramme de cas d'utilisation général
  - 3.2. Description des cas d'utilisation et diagrammes de séquences

### *Chapitre 5 : Réalisation*