

WANG Biyun  
DIALLO Mamadou  
Master 2 Web Informatique et Connaissances  
Université Grenoble Alpes  
2020/2021



## Interaction Homme Machine - IHM

### Cahier Des Charges

#### **Projet :**

Création d'une application mobile pour chercher du travail ou pour recruter des travailleurs.

#### 1. Introduction

#### 2. Guide de lecture

##### 2.1. Maître d'ouvrage

##### 2.2. Maîtrise d'Oeuvre

#### 3. Historique

#### 4. Description de la demande

##### 4.1. Les objectifs

##### 4.2. Produit du projet

##### 4.3. Les fonctions du produit

#### 5. Contraintes

##### 5.1. Contraintes de coûts

##### 5.2. Contraintes de délais

##### 5.3. Contraintes Matérielles

#### 6. Déroulement du projet

##### 6.1. Planification du projet

##### 6.2. Ressources

# 1. Introduction

**Aindia** est le nom de notre application mobile et a pour but de permettre à des utilisateurs de chercher du travail ou à des recruteurs de chercher des travailleurs en effectuant une simple recherche par des mots clés comme le nom du secteur d'activité par exemple **Informatique, Marketing etc.**

Ce projet s'inscrit dans le cadre de notre formation du **Master Web informatique et Connaissances WIC** et plus précisément dans l'apprentissage et la mise en pratique des principes de l'Interaction Homme Machine IHM.

Nous sommes actuellement à la recherche d'un stage de fin d'étude pour notre Master 2 WIC et nous avons jugé nécessaire de réaliser une application facilitant cette recherche.

## 2. Guide de lecture

### 2.1. Maître d'ouvrage

**M. Damien PELLIER** est le client final de notre projet et donc notre maîtrise d'ouvrage.

### 2.2. Maîtrise d'Oeuvre

WANG Biyun

DIALLO Mamadou

Nous avons la responsabilité totale dans la réalisation de ce projet donc nous sommes chargés de toutes les tâches allant de la conception à l'implémentation de cette application web.

## 3. Historique

Nous avons fait une étude l'existant après avoir choisi le sujet de ce projet Interaction Homme Machine et cela nous a permis d'identifier Indeed et Linkedin comme étant les deux plus grandes plateformes en France permettant à des utilisateurs de rechercher ou de publier des offres de travail.

Sur la plateforme Indeed la gestion du profil est quasi inexistante c'est-à-dire il n'est pas possible pour un utilisateur de se créer un profil personnel ou entreprise pour permettre aux autres utilisateurs de le visionner.

Sur la plateforme LinkedIn les utilisateurs peuvent se créer un profil personnel ou entreprise et permettre aux autres utilisateurs de le visionner mais il devient de plus en plus un énorme réseau social avec beaucoup d'informations qui ne sont pas trop liées à la question de recherche de travail.

Nous nous sommes dit qu'il serait intéressant de mettre en place une application permettant de combiner les avantages de ces deux grandes plateformes.

## 4. Description de la demande

### 4.1. Les objectifs

Le produit final sera une application mobile appelée **Aindia**.

### 4.2. Produit du projet

Le produit permettra de rechercher ou publier un poste de travail aussi les candidats peuvent consulter le profil d'une entreprise et les recruteurs peuvent consulter le profil d'un candidat.

Les utilisateurs auront la possibilité d'échanger par la messagerie de l'application **Aindia**.

### 4.3. Les fonctions du produit

- **Authentification :**  
Cette fonctionnalité permettra d'inscrire un utilisateur sur notre application web.
- **Édition profil :**  
Cette fonctionnalité permettra à l'utilisateur de compléter son profil s'il le souhaite.
- **Recherche d'emploi/candidat :**  
Cette fonctionnalité devra permettre et faciliter la recherche d'emploi d'un utilisateur par de simples mots clés comme le nom d'un secteur d'activité.
- **Publication d'une offre :**  
Cette fonctionnalité permettra à un recruteur de publier une offre d'emploi.
- **Consultation de profil :**

Cette fonctionnalité permettra à un utilisateur de visiter le profil des utilisateurs par de simples mots clés comme le nom d'un secteur d'activité.

- **Messagerie :**

Cette fonctionnalité permettra aux utilisateurs de s'envoyer des messages en utilisant la messagerie de l'application.

## 5. Contraintes

### 5.1. Contraintes de coûts

Le coût de notre projet s'élève à 0 €.

### 5.2. Contraintes de délais

- Les documents Cahier des charges technique, scénario d'utilisation et modèle utilisateur sont à rendre le 09/10/2020.
- Le document Modèle de tâches de l'interface est à rendre le 23/10/2020.
- Le document Modèle abstrait de l'interface éventuellement scénarisé est à rendre le 12/11/2020.
- Livraison de l'application le 11/12/2020.

### 5.3. Contraintes Matérielles

Le bon fonctionnement du produit requiert une connexion internet à partir d'un téléphone mobile ou d'une tablette.

## 6. Déroulement du projet

### 6.1. Planification du projet

- Phase 1 :  
Rédaction du Cahiers des Charges.
- Phase 2 :  
Analyse et conception des solutions envisagées.
- Phase 3 :  
Implémentation des solutions retenues.

## 6.2. Ressources

Ce projet requiert deux ordinateurs portables comme ressources matérielles et deux développeurs comme ressources humaines.