

CAHIER DES CHARGES

A. Contexte et Problématique

Contexte :

Il est question ici de concevoir un système automatiser pour faciliter la recherche d'objets perdus tel qu'acte de naissance cni passeport et autres afin d'aider les personnes ayant perdu ces pièces à les retrouver plus facilement, ainsi que pour faciliter la recherche d'employer en publiant des offres sur la plateforme pour permettre aux utilisateurs des consultes et d'être ainsi informer des offres d'employer disponible à temps et de pouvoir postuler.

Problématique :

Quels sont les objectifs du système à mettre sur pied ?

Dans quel contexte sera-t-il utilisé ?

Quel en est la cible ?

Ce nouveau système se veut être une plateforme de mobile pour les smartphones équipés qui système d'exploitation Android il sera orientée client-serveur, de gestion externe (pour que les utilisateurs puissent consulter les objets retrouvés et puissent consulter les offres d'emploi) et interne (pour permettre aux administrateurs de la plateforme de poster les informations consulter par les utilisateurs), avec pour finalité une satisfaction instantanée et totale du client.

B. Objectifs :

L'objectif global est donc d'automatiser les processus de recherche d'emploi et de recherche d'objets égarés.

C. Expression des besoins

I. Besoins non fonctionnels

Dans le cadre de ce projet, le système à mettre en place et les services à la portée de l'utilisateur devront satisfaire ses attentes, mais aussi présenter une ergonomie du système qui est un facteur essentiel pour son bon fonctionnement. Les fonctionnalités très faciles à manipuler par l'utilisateur.

II. Besoins fonctionnels

a. Espaces du futur site :

Le système sera divisé en 2 espaces principaux : un espace de présentation (application mobile pour Android), et un espace centré sur l'administration de la plateforme. La plateforme adoptera un principe d'une navigation fluide de Façon à proposer des liens vers des contributions liées au thème.

b. Charte graphique et ergonomique :

L'architecture de la plateforme devra permettre une grande évolutivité et une facilité dans les procédures de mise à jour. Le choix typographique, la mise en valeur des textes, seront étudiés de manière à présenter un système agréable tout en respectant les temps de chargement.

Le système mis à disposition devra de ce fait proposer différents services à ses utilisateurs

Système d'administration (version web) :

A ce niveau on retrouvera les fonctionnalités suivantes :

- Gestion des utilisateurs ;
- Gestion des objets trouvés (mise en ligne pour que l'utilisateur puisse les consulter, communication des lieux de récupération) ;
- Gestion des offres d'emploi (mise en ligne pour que l'utilisateur puisse les consulter) ;
- Gestion des notifications (notification des utilisateurs lorsqu'une offre d'emplois leur correspondant est disponible).

Version de présentation (version Android) :

Les simples utilisateurs à partir de cette version pourront :

- Effectuer des recherches d'objets (grâce à un formulaire de tri en fonction des informations d'identification de l'objet) ;
- Prendre attache avec les administrateurs pour la procédure de récupération de leurs objets ;
- Consulter les offres d'emplois disponibles (grâce à un formulaire de tri en fonction du type d'emplois et des compétences de l'utilisateur) .

D. Evaluation financière

La mise en service d'une application exige au préalable une analyse détaillée de données, une phase de codage et de tests. Pour l'ensemble de ces phases il est nécessaire de connaître le coût financier des ressources nécessaires à l'exécution du projet. L'exactitude au centime près ne pouvant être vérifiée nous nous en approcherons par les évaluations ci-dessous.

Ressources	Prix
Hébergement web (1 ans)	60.000 FCFA
Hébergement Play store	15.000 FCFA
Main d'oeuvre	450.000 FCFA
Total	525.000 FCFA

E. Planification du projet

La planification du projet consiste à articuler le projet dans le temps et l'espace. Pour l'élaboration de ce système, nous nous proposons de suivre le canevas tracé par le diagramme de GANTT ci-dessous :

Taches	Durée (jours)
Analyse	15
Conception	15
Réalisation	30
Tests	5
Mise en production	2
Rapport final (Guide d'utilisation etc.)	7
Total	74

Nous estimons la réalisation de ce projet à une durée de 2,5 mois à compter de la date de validation du présent document.

KANKO Luc Victoire



Jeudi 09 mai 2019