

Cahier des charges

Projet - Interfaces Homme Machine

JOBZ

Sommaire

Sommaire	2
1. Introduction	3
1. Contexte	3
2. Historique	3
2. Description de la demande	3
1. Les objectifs	3
2. Produit du proje	3
3. Les fonctions du produit	3
3. Contraintes	4
1. Contraintes de délais	4
2. Contraintes matérielles	4
3. Autres contraintes	4
4. Déroulement du projet	4
1. Planification	4
2. Ressources	6
3. Organisation	6
5. Annexes	6

1. Introduction

1. Contexte

Ce projet s'inscrit dans le cadre de notre formation aux interfaces homme-machine inscrit dans notre parcours de Master 2 MIASHS IC à l'Université Grenoble Alpes. Ce cours permet de découvrir les aspects théoriques des IHM tels que le paradigme modèle-vue-contrôleur ainsi que les principales technologies utilisées aujourd'hui pour le développement d'IHM pour le web.

2. Historique

Il fait suite à un projet mené lors du master 1 de la formation lors duquel il fallait développer plusieurs prototypes d'interface, de différente complexité articulés avec des tests utilisateur. Ce projet permettait une introduction aux règles de base et aux connaissances théoriques existant en conception d'IHM. Ce deuxième projet vise à approfondir les connaissances acquises en prototypage ainsi qu'à développer une interface prototypée en utilisant une technologie inconnue.

2. Description de la demande

1. Les objectifs

Le projet consiste à développer l'interface d'un réseau social professionnel afin d'avoir une approche concrète et approfondie d'un projet de développement d'une interface. Ce projet permet également d'approfondir nos connaissances en Next.js et d'avoir une approche critique de la technologie choisie en s'appuyant sur des problèmes rencontrés lors du développement.

2. Produit du projet

Notre prototype modélise une application qui s'inspire du réseau social Fruitz. L'idée est de créer un réseau social similaire pour faciliter le recrutement à la manière d'un speed dating.

Deux types de profils peuvent utiliser l'application : des employeurs et des demandeurs d'emploi.

L'utilisateur indique le type d'emploi recherché : CDI, CDD, Alternance, stage, et voit les profils des recruteurs ou recrutés en fonction de son propre profil utilisateur. Il peut alors consulter les différents profils des personnes recherchant un emploi ainsi que les différentes offres disponibles, avec une courte description.

Si les deux matchent, le recruteur choisit une phrase pour briser la glace et les deux parties se retrouvent à communiquer de manière claire et simplifiée afin de mettre au point un éventuel rendez-vous.

3. Les fonctions du produit

L'utilisateur recruteur doit pouvoir :

- Créer une offre d'emploi
- Ajouter un titre à l'offre

- Ajouter une description de l'emploi
- Ajouter un type d'emploi
- Ajouter un période de recherche
- Évaluer le profil des chercheurs d'emplois ayant liké l'offre
- Voir la liste des chercheurs d'emploi avec qui il a matché
- Envoyer un message aux chercheurs d'emploi ayant matché

L'utilisateur cherchant un emploi doit pouvoir :

- Créer un profil de chercheur d'emploi (Nom, Prénom, Contact)
- Ecrire une description de son profil (ajouter des expériences, formations, compétence)
- Ajouter le type de contrat recherché (CDI, CDD, Alternance, stage) associés à des fruits
- Consulter les offres d'emplois correspondant à son fruit
- Liker une offre d'emploi
- Consulter la liste des match avec les entreprises
- Envoyer un message à l'entreprise avec qui il a matché

3. Contraintes

1. Contraintes de délais

Le développement du projet peut commencer après le 23/09/2022 après la présentation du sujet du projet.

Le cahier des charges doit être finalisé pour la semaine du 03/10/2022

Le modèle de tâches de l'interface doit être finalisé pour la semaine du

L'interface développée est à présenter lors d'un court exposé à la classe le 09/12/2022 et tous les livrables et la documentation sont à placer sur un répertoire GitHub avant le 15/12/2022.

2. Contraintes matérielles

Le projet sera développé sur deux machines, une sous environnement Linux, l'autre sous environnement Windows.

Les livrables tels que ce cahier des charges et les différents prototypes devront être déposés sur le bitbucket et envoyés dans une archive zip à l'enseignant référent.

4. Déroulement du projet

1. Planification

[illegible]

4. Développement du prototype d'interface												
création du projet next js et de l'architecture des pages tel que décrit dans le												
implémentation de l'interface de l'application												
tests utilisateurs												
amélioration de l'interface avec les commentaires utilisateur												

2. Ressources

Ce projet est réalisé en binôme par deux élèves de Master 2 IC durant le premier semestre scolaire de l'année 2022-2023.

Les maquettes seront réalisées en utilisant Figma et le code réalisé en utilisant le framework Next.js sera partagé via GitHub. Nous allons donc principalement utiliser les ressources disponibles sur le framework Next.js, notamment celles du site officiel du framework à savoir <https://nextjs.org>

3. Organisation

Toute la partie liée à l'analyse du besoin doit être réalisée en binôme afin tout d'abord de se mettre d'accord sur une idée claire et définie pour le projet puis sur la manière dont il va être réalisé.

Ensuite, l'élaboration des tâches utilisateur peut être réalisée en parallèle avec l'élaboration du modèle abstrait : une tâche réalisable est définie puis elle est modélisée à travers la maquette, en veillant bien à modéliser toutes les tâches possibles.

Les maquettes n'étant pas nécessairement reliées entre elles, des tests utilisateurs pourront ensuite être réalisés sur les différentes pages dès leur mise au point afin de prendre en compte les retours des utilisateurs et d'effectuer les modifications nécessaires avant de passer au codage.

Enfin, le but du projet étant consacré à l'interface utilisateur, il n'est pas nécessaire de veiller à ce que les différentes pages de l'application fonctionnent bien entre elles lors de la mise en commun étant donné qu'elles ne sont pas censées réellement fonctionner. Ainsi, chaque page pourra être réalisée en parallèle par l'un des membres du binôme puis ajoutée à la réalisation globale sans qu'il n'y ait de problème de fusion au niveau du code.

5. Annexes

Tests utilisateurs :

Test utilisateur 1		
Utilisateur	Etudiant en informatique, 22 ans, ne connaît pas beaucoup les applications de rencontre	
Tâches	Commentaires	Nombre de clics
1. S'inscrire et se connecter	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 8 validation : 2
2. Chercher plus d'informations sur Atos	cherche un peu le bouton information	1
3. Liker l'offre d'Atos	aucun problème rencontré	1
4. Disliker l'offre de Caterpillar, la revoir et la disliker à nouveau	aucun problème rencontré	3
5. Lire la conversation avec ST	Tente de cliquer sur le match avec St à gauche, puis va ensuite sur message	3
6. Personnaliser son profil	cherche un peu où cliquer pour voir son profil	remplissage du formulaire : 4 validation : 1
Remarques	Critique sur les animations	

Test utilisateur 2		
Utilisateur	Etudiant en psychologie, 22 ans, ne connaît pas beaucoup les applications de rencontre	
Tâches	Commentaires	Nombre de clics
1. S'inscrire et se connecter	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 8 validation : 2
2. Chercher plus d'informations sur Atos	cherche un peu le bouton information	1
3. Liker l'offre d'Atos	aucun problème rencontré	1
4. Disliker l'offre de Caterpillar, la revoir et la disliker à nouveau	aucun problème rencontré	3
5. Lire la conversation avec ST	aucun problème rencontré	2
6. Personnaliser son profil	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 4 validation : 1
Remarques	Apprécie le design du site	

Test utilisateur 3

Utilisateur	Etudiant en marketing, 23 ans, à l'aise avec les applications de rencontre	
Tâches	Commentaires	Nombre de clics
1. S'inscrire et se connecter	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 8 validation : 2
2. Chercher plus d'informations sur Atos	aucun problème rencontré	1
3. Liker l'offre d'Atos	aucun problème rencontré	1
4. Disliker l'offre de Caterpillar, la revoir et la disliker à nouveau	aucun problème rencontré	3
5. Lire la conversation avec ST	aucun problème rencontré	2
6. Personnaliser son profil	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 4 validation : 1
Remarques	Aucune remarque particulière	

Test utilisateur 4

Utilisateur	Etudiant en immobilier, 23 ans, a déjà utilisé des applications de rencontre	
Tâches	Commentaires	Nombre de clics
1. Se connecter	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 2 validation : 1
2. Lire le résumé de l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	0
3. Chercher plus d'informations sur l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	1
4. Liker l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	1
5. Ajouter l'offre dans la liste des matchs	aucun problème rencontré	1
6. Disliker l'offre pour caterpillar	Essaie de cliquer sur le bouton retour puis comprend que c'est la croix	2
7. Revenir à l'offre pour Caterpillar	aucun problème rencontré	1
Remarques	Animations bug (test fait à distance zoom mal réglé)	

Test utilisateur 5

Utilisateur	employé dans un bar, 24 ans, a déjà utilisé des applications de rencontre	
Tâches	Commentaires	Nombre de clics
1. Se connecter	aucun problème rencontré	remplissage du formulaire : 2 validation : 1
2. Lire le résumé de l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	0
3. Chercher plus d'informations sur l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	1
4. Liker l'offre proposée par Atos	aucun problème rencontré	1
5. Ajouter l'offre dans la liste des matchs	aucun problème rencontré	1
6. Disliker l'offre pour caterpillar	aucun problème rencontré	1
7. Revenir à l'offre pour Caterpillar	aucun problème rencontré	1
8. Afficher les anciens messages avec ST	aucun problème rencontré	1
Remarques	Aucune remarque particulière	