

TABLE DE MATIÈRE DÉTAILLÉE – GÉNIE LOGICIEL

Thème : *Application de gestion des tâches des employés : Cas de IS Dev Experts S.A*

Filière : Génie Logiciel

Niveau : Licence Professionnelle

I. PAGE DE GARDE

(Suivant les exigences du canevas : logos, ministères, encadreurs, spécialité, thème, période de stage, etc.)

II. PARTIE LIMINAIRE (*Pagination en chiffres romains*)

- **Sommaire / Table de matière**
 - **Dédicace**
 - **Remerciements**
 - **Avant-propos**
 - **Résumé (Français)**
 - **Abstract (Anglais)**
 - **Liste des abréviations**
 - **Liste des figures**
 - **Liste des tableaux**
-

III. INTRODUCTION GÉNÉRALE

- Contexte général du stage et justification du thème
 - Problématique : gestion des tâches non structurée, manque de visibilité et suivi
 - Brève présentation de l'entreprise IS Dev Experts S.A
 - Intérêt professionnel et technologique du sujet
 - Objectifs du stage / projet
 - Démarche méthodologique suivie
 - Présentation de la structure du rapport
-

PREMIÈRE PARTIE : CADRE DU STAGE ET APPROCHE CONCEPTUELLE DU THÈME

Chapitre 1 : L'Entreprise IS Dev Experts S.A. et son Environnement

Section 1 : Généralités sur l'entreprise

- I.1 Historique de l'entreprise
- I.2 Activités et services (développement d'applications web & mobile, gestion de projet, etc.)

Section 2 : Organisation et fonctionnement de l'entreprise

- II.1 Organisation fonctionnelle (équipes techniques, gestion de projet, marketing, etc.)
 - II.2 Organisation structurelle
 - II.3 Organigramme de l'entreprise
-

Chapitre 2 : Domaines d'activités et déroulement du stage

Section 1 : Objectifs et domaines d'activités

- I.1 Objectifs du stage
- I.2 Présentation du besoin initial de l'entreprise : optimiser la gestion des tâches et le suivi des employés
- I.3 Problématique identifiée : manque d'automatisation, mauvaise visibilité des flux de travail

Section 2 : Déroulement du stage

- II.1 Activités observées (gestion manuelle, outils existants, contraintes internes)
 - II.2 Activités menées par l'étudiant (analyse, conception, développement, tests)
 - II.3 Problèmes rencontrés et solutions techniques ou organisationnelles mises en place
-

DEUXIÈME PARTIE : APPROCHE PAR COMPÉTENCES — MISE EN ŒUVRE PRATIQUE DU PROJET LOGICIEL

Chapitre 3 : Approche conceptuelle et thématique du sujet

Section 1 : Cadre théorique

- I.1 Définition des concepts clés :
 - Gestion de tâches
 - Suivi des activités
 - Collaboration d'équipe
 - Logiciel métier / ERP
- I.2 Objectifs fonctionnels d'une application de gestion des tâches
- I.3 Contraintes techniques et organisationnelles
- I.4 Problèmes récurrents en gestion non-structurée
- I.5 Enjeux de la digitalisation et solutions apportées par une application dédiée

Section 2 : Approche pratique du sujet

- II.1 Outils, langages et technologies utilisés :
 - Front-end (ex : React, Angular, Vue)
 - Back-end (ex : Node.js, Laravel, Django)
 - Base de données (ex : MySQL, MongoDB)
 - Méthodologie de développement (Agile, Scrum)
 - II.2 Processus de réalisation :
 - Analyse des besoins
 - Rédaction des spécifications
 - Conception UML (cas d'utilisation, diagrammes de classes, etc.)
 - Développement et intégration
 - Tests et validation
 - II.3 Résultats obtenus :
 - Interface fonctionnelle
 - Fonctionnalités clés (assignation, notifications, suivi, reporting)
 - Amélioration de la productivité et de la communication interne
-

Chapitre 4 : Bilan et recommandations

Section 1 : Bilan

- I. Difficultés rencontrées (techniques, compréhension des besoins, synchronisation avec l'équipe)
- II. Solutions proposées (ajustement du cahier des charges, choix technologiques, formation utilisateur)

Section 2 : Enseignements et apport du stage

- II.1 Sur le plan scientifique (modélisation, structuration de projet logiciel, documentation technique)
 - II.2 Sur le plan professionnel et humain (travail d'équipe, gestion du temps, rigueur, autonomie)
-

V. CONCLUSION GÉNÉRALE

- Rappel de la problématique et du besoin initial
- Résumé des solutions apportées via l'application développée
- Apports du projet pour IS Dev Experts

- Compétences acquises par l'étudiant
 - Suggestions d'amélioration pour l'outil
 - Perspectives d'évolution (ex : extension en mobile, API externe, tableau de bord avancé)
-

VI. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES & WEBOGRAPHIQUES

(Normes de citation académique, avec noms d'auteurs, titres, éditeurs, URL + dates de consultation pour les ressources en ligne)

VII. ANNEXES

- Cahier des charges
 - Diagrammes UML
 - Captures d'écran de l'application
 - Code source (extraits pertinents)
 - Planning ou tableau de suivi
 - Courriels ou fiches de validation
-

VIII. TABLE DE MATIÈRE

(Version finale automatiquement générée avec numéros de pages)