



Ministère de l'Enseignement Supérieur
Et de la Recherche Scientifique
IT Business School
RAPPORT DE MINI PROJET

Gestion de ressources humaine

Élaboré par
Ameni Chaouch Rihab Boutrif

Année universitaire
2024 – 2025

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Introduction	4
1.2	Contexte du travail	4
1.3	Présentation de l'université : It Business School	4
1.4	Problématique	5
1.5	Solution proposée	5
1.6	Compréhension des besoins	5
1.6.1	Acteurs	5
1.6.2	Besoins fonctionnels	5
1.6.3	Les besoins non fonctionnels	6
1.7	Conclusion	6
2	Conception	7
2.1	Introduction	7
2.2	Conception	7
2.2.1	Diagramme de cas d'utilisation global	7
2.2.2	Diagramme de classe global	8
2.2.3	Conception de la fonctionnalité : gérer employée.	9
2.2.4	Conception de la fonctionnalité : S'authentifier.	14
2.3	Conclusion	14
3	Implémentation	15
3.1	Introduction	15
3.2	Partie interfaces	15
3.3	Conclusion	22

Table des figures

1.1	Logo de IT business school	4
2.1	Diagramme de cas d'utilisation global	8
2.2	Diagramme de classe global	9
2.3	Diagramme de séquence de cas d'utilisation ajouter employée	10
2.4	Diagramme de séquence de cas d'utilisation modifier employée	11
2.5	Diagramme de séquence de cas d'utilisation supprimer employée	12
2.6	Diagramme de séquence de cas d'utilisation consulter les employées	13
2.7	Diagramme de séquence de cas d'utilisation s'authentifier	14
3.1	Interface accueil	16
3.2	Main menu	16
3.3	Enter Caption	17
3.4	Departement	17
3.5	navbar menu	18
3.6	Enter Caption	18
3.7	Employee listing	19
3.8	Enter Caption	19
3.9	Enter Caption	20
3.10	supprimer absence	20
3.11	Enter Caption	21
3.12	dashboard	21

Chapitre 1

Introduction

1.1 Introduction

Au cours de ce chapitre, on va voir la phase d'introduction du projet qui est consacrée à une présentation d'un aperçu global du projet ainsi que l'énoncé du problème et l'étude de l'existant avec la solution proposée.

1.2 Contexte du travail

Cette application est s'inscrit dans le cadre d'un mini projet web dans l'École Supérieure Privée des Technologies de l'Information et de Management de Nabeul : IT Business School.

1.3 Présentation de l'université : It Business School

Avec sa large gamme de programmes d'études et ses diverses activités de recherches appliquées, forme aussi bien les personnes en exercices, que la réserve de relève. Elle a de ce fait l'avantage de rendre accessible les connaissances de priorité à toute échelle sociale et culturelle, et de servir la collectivité à la recherche de ses besoins.



FIGURE 1.1 – Logo de IT business school

1.4 Problématique

La gestion de ressources humaine est essentielle pour de nombreuses entreprises, et les problèmes associés à une mauvaise gestion peuvent avoir un impact significatif sur l'efficacité opérationnelle.

Les entreprises peuvent rencontrer des difficultés à avoir une vue en temps réel de leur ressource humaine, ce qui peut entraîner des malentendus entre les leaders et les managers.

1.5 Solution proposée

Développement d'une application de gestion des ressources humaine robuste

Concevoir une interface conviviale offrant des fonctionnalités de gestion des employés, de suivi des performances, de génération de rapports détaillés et d'alertes personnalisables. Une application de gestion des ressources humaines bien conçue peut aider les entreprises à optimiser leurs processus RH, à améliorer l'engagement des collaborateurs et à réduire les coûts liés à une mauvaise gestion des talents, tout en garantissant une expérience fluide pour les employés et les responsables.

1.6 Compréhension des besoins

1.6.1 Acteurs

Dans cette application on trouve un principal acteur :

- **Administrateur** : Il est chargé d'administrer le système. Par des interfaces, il fait l'extraction des données du système.

1.6.2 Besoins fonctionnels

Cette application permet L'administrateur de faire :

- **Authentification** : l'administrateur doit s'authentifier pour accéder à son compte et aux fonctionnalités du système.
- **La gestion des employés** : L'administrateur peut gérer les employés.
- **La gestion des absences** : l'administrateur gère les absences.
- **La gestion des dashboard** : l'administrateur consulte les dashboard.
- **La gestion des départements** : L'administrateur doit être capable de gérer les départements.

1.6.3 Les besoins non fonctionnels

Comme l'application doit répondre aux besoins fonctionnels pour un bon fonctionnement, elle doit aussi répondre à des besoins non fonctionnels qui sont :

- **L'ergonomie** : Il faut que l'application soit facile à utiliser pour qu'elle facilite l'usage et l'interaction homme-machine.
- **La sécurité** : la sécurité d'une application web est indispensable. Les informations doivent être accessibles qu'à une personne physique ayant un identifiant et un mot de passe.
- **UI Design** : C'est l'ensemble d'éléments graphiques et textuels qui donnent la permission d'une interaction entre le user et le site. La création d'un bon site nécessite un travail sur les aspects tel que :
-La typographie.
-La couleur et la taille de l'écriture.
-L'aspect et positionnement des boutons.
- **La performance** : Il faut que l'application soit performante d'où l'application doit répondre dans un délai bien déterminé quelque soit l'action du user.
- **L'extensibilité** : pour que l'application soit extensible, elle doit être capable d'ajouter et accéder à des fonctionnalités (et les modifier aussi).

1.7 Conclusion

On a vu au cours de ce chapitre, la présentation du projet dans la problématique et la solution proposée. Le chapitre suivant va être consacré à la conception du projet.

Chapitre 2

Conception

2.1 Introduction

Au cours de ce chapitre, on va voir la phase de conception contenant le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de classe, et les diagrammes de séquences.

2.2 Conception

Dans cette section on va présenter la conception du projet en représentant les diagrammes de classe et de cas d'utilisation globales et les diagrammes de séquence de chaque fonctionnalité.

2.2.1 Diagramme de cas d'utilisation global

On représente les interactions entre les acteurs et le système sous forme du diagramme de cas d'utilisations globale dans la figure 2.1.

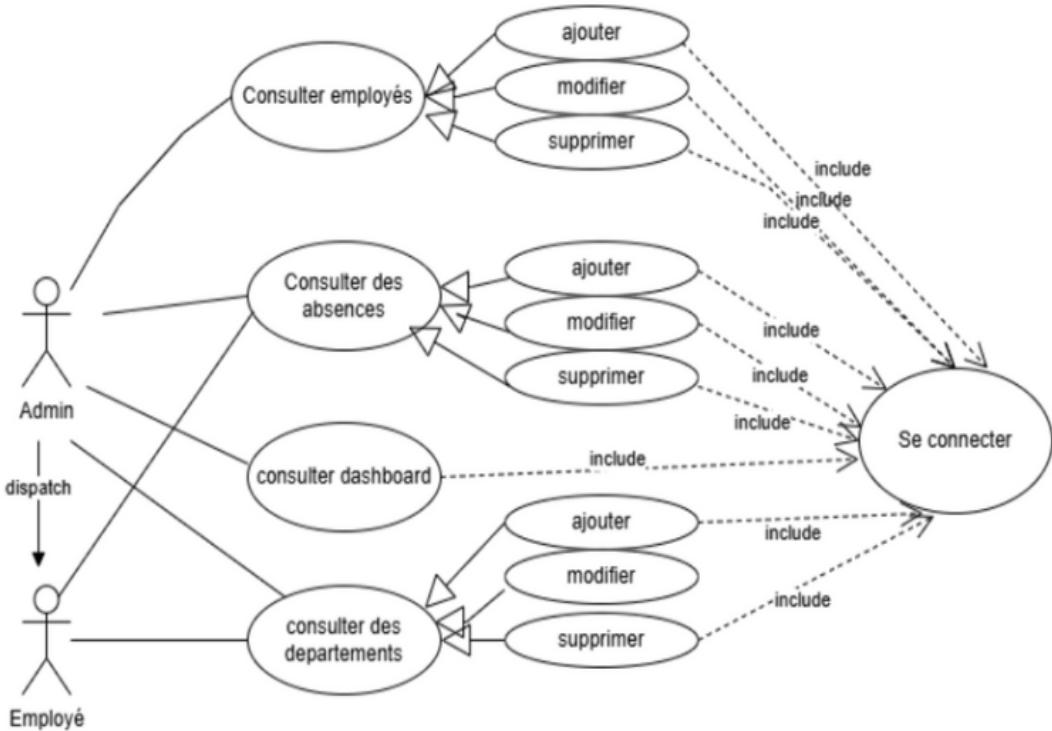


FIGURE 2.1 – Diagramme de cas d'utilisation global

2.2.2 Diagramme de classe global

Les diagrammes de classes sont nécessaires dans la modélisation orientée objet puisqu'ils définissent clairement le plan d'un système particulier en identifiant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre eux. La figure 2.2 montre le diagramme de classe global de notre application.

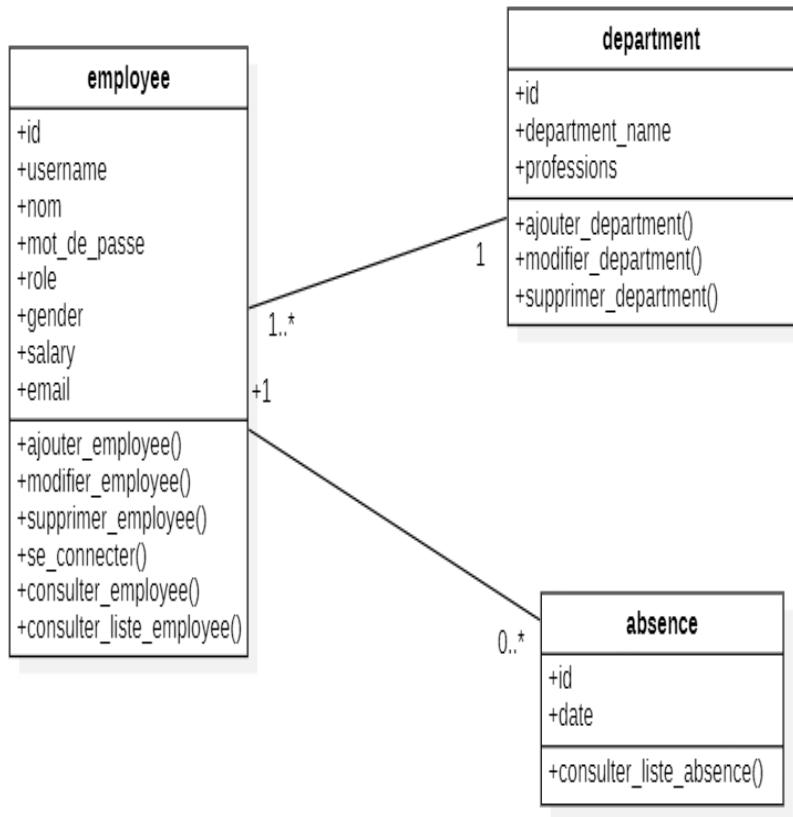


FIGURE 2.2 – Diagramme de classe global

2.2.3 Conception de la fonctionnalité : gérer employée.

La figure 2.3 représente le diagramme de séquence système du cas d'utilisation "Ajouter employée"

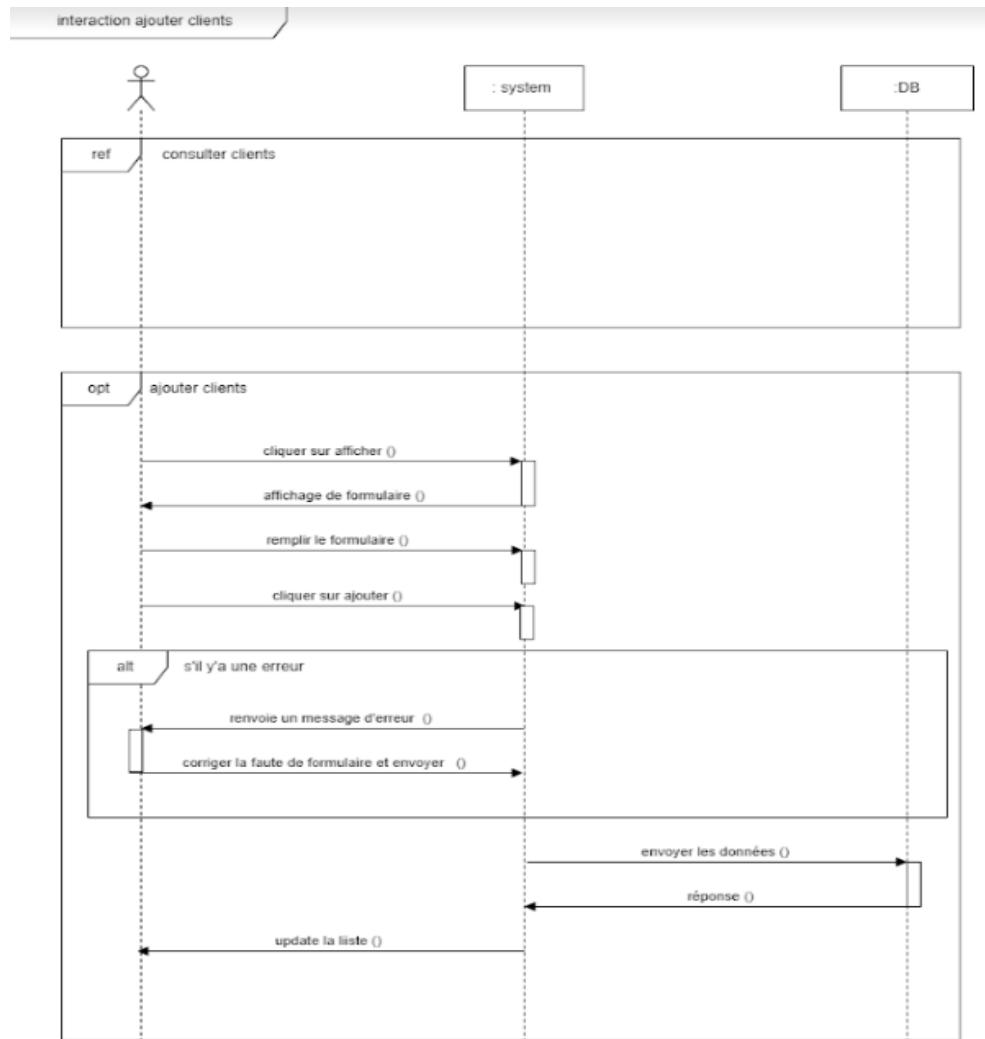


FIGURE 2.3 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation ajouter employée

La figure 2.4 représente le diagramme de séquence système du cas d'utilisation "Modifier employée"

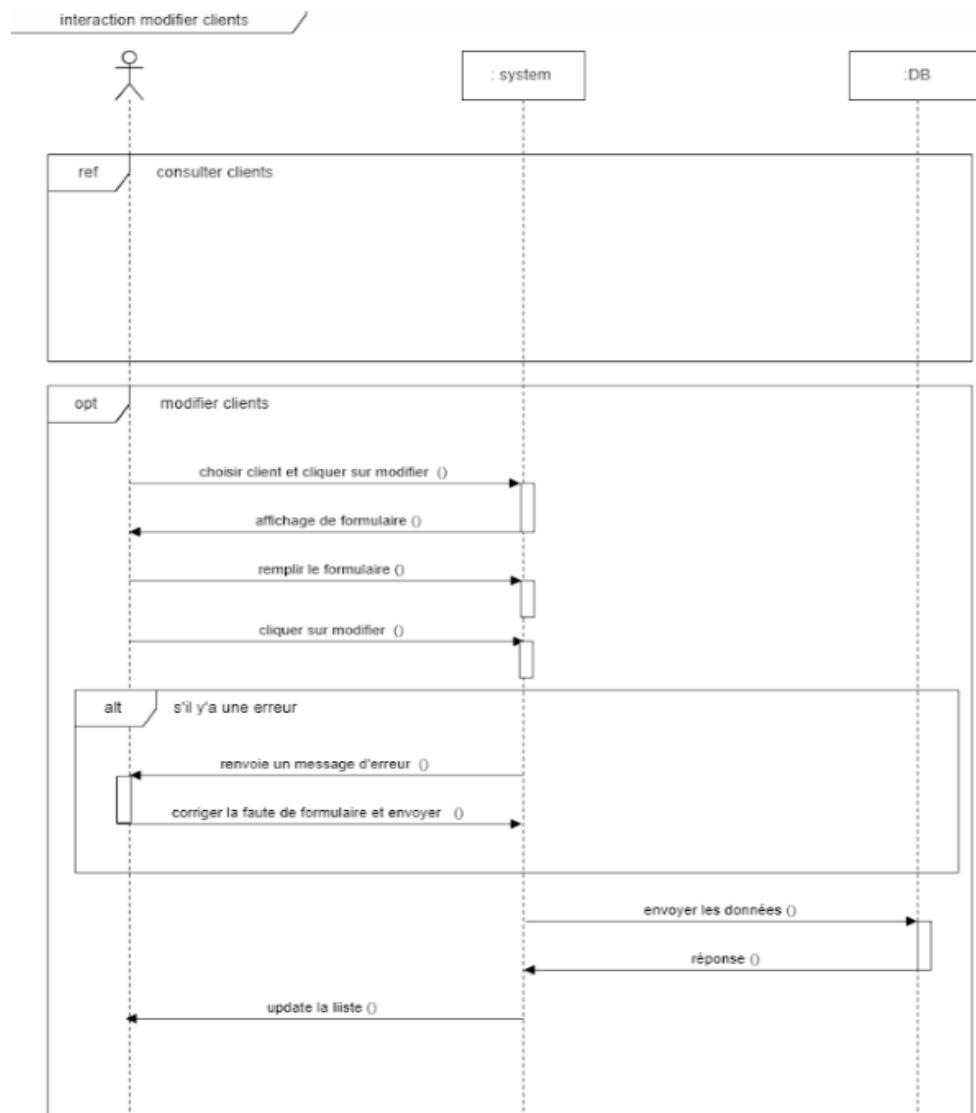


FIGURE 2.4 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation modifier employée

La figure 2.5 représente le diagramme de séquence système du cas d'utilisation "Supprimer employée"

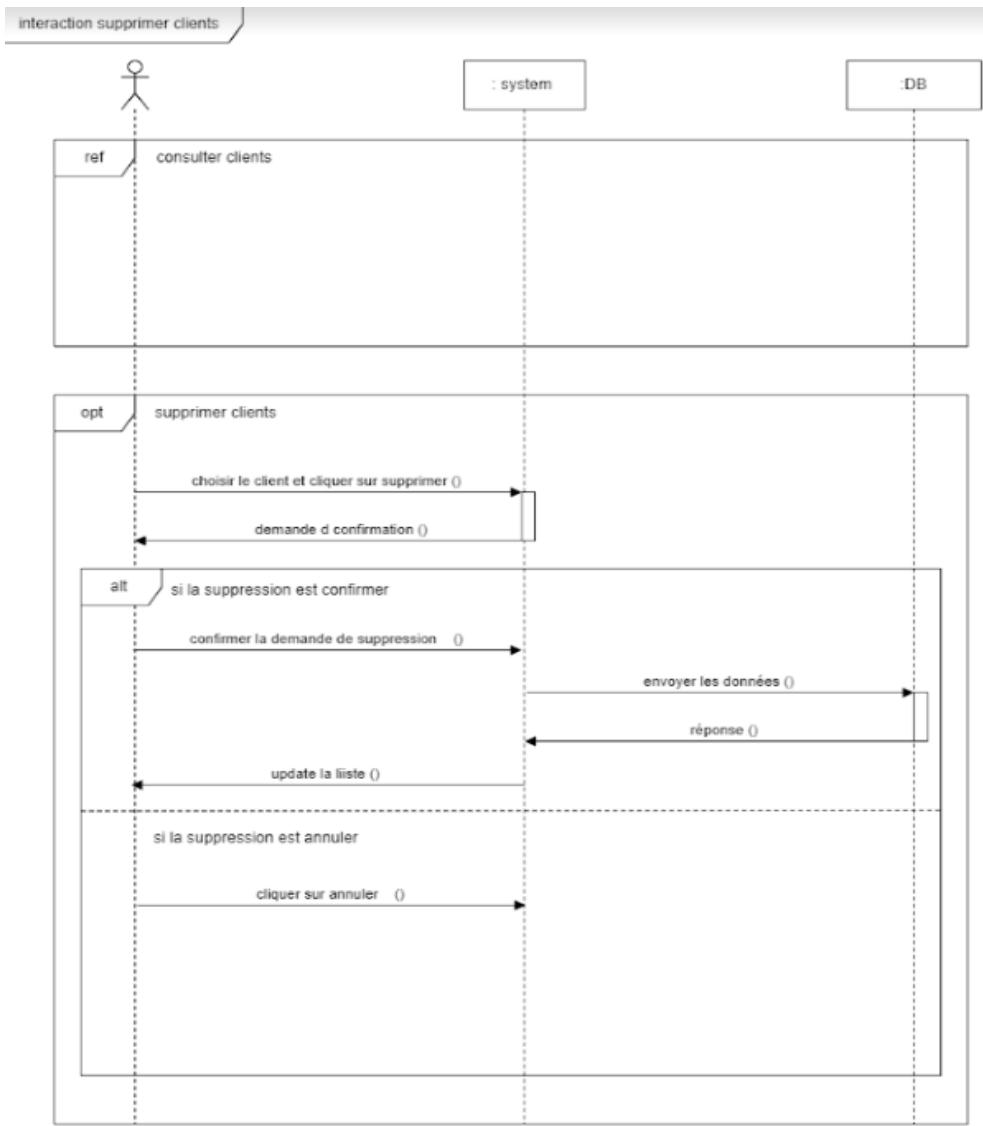


FIGURE 2.5 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation supprimer employée

La figure 2.6 représente le diagramme de séquence système du cas d'utilisation "Consulter les employées".

Ces diagrammes de séquence illustrent cependant de manière séquentielle les interactions entre l'utilisateur et le système pour la gestion des clients, montrant comment les actions de l'utilisateur déclenchent des réponses appropriées du système pour gérer les informations des

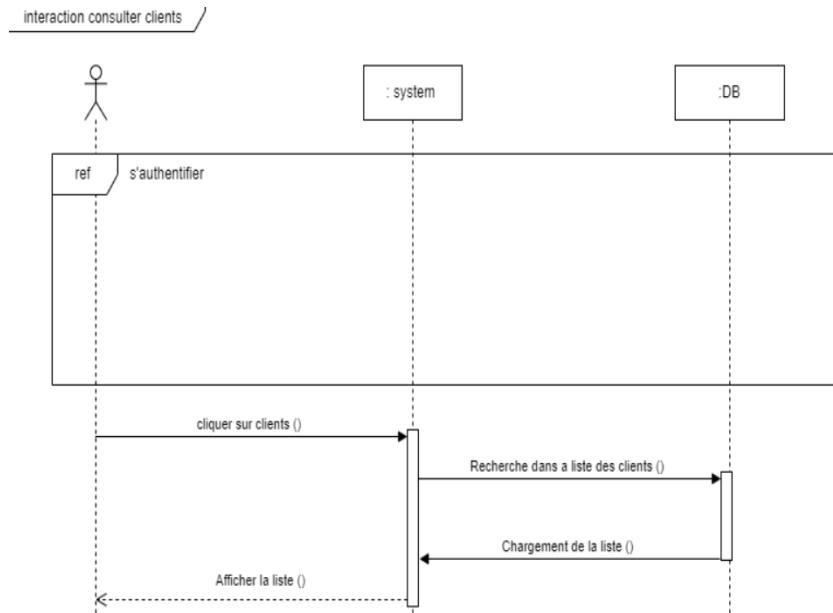


FIGURE 2.6 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation consulter les employées

employées.

La conception de la fonctionnalité de gestion des clients est cruciale pour assurer une expérience utilisateur fluide et efficace.

En résumé, la conception de la fonctionnalité de gestion des clients doit viser à fournir une solution complète, conviviale et sécurisée pour répondre aux besoins des utilisateurs et garantir une gestion efficace des données employée.

2.2.4 Conception de la fonctionnalité : S'authentifier.

La figure 2.19 représente le diagramme de séquence système du cas d'utilisation "S'authentifier".

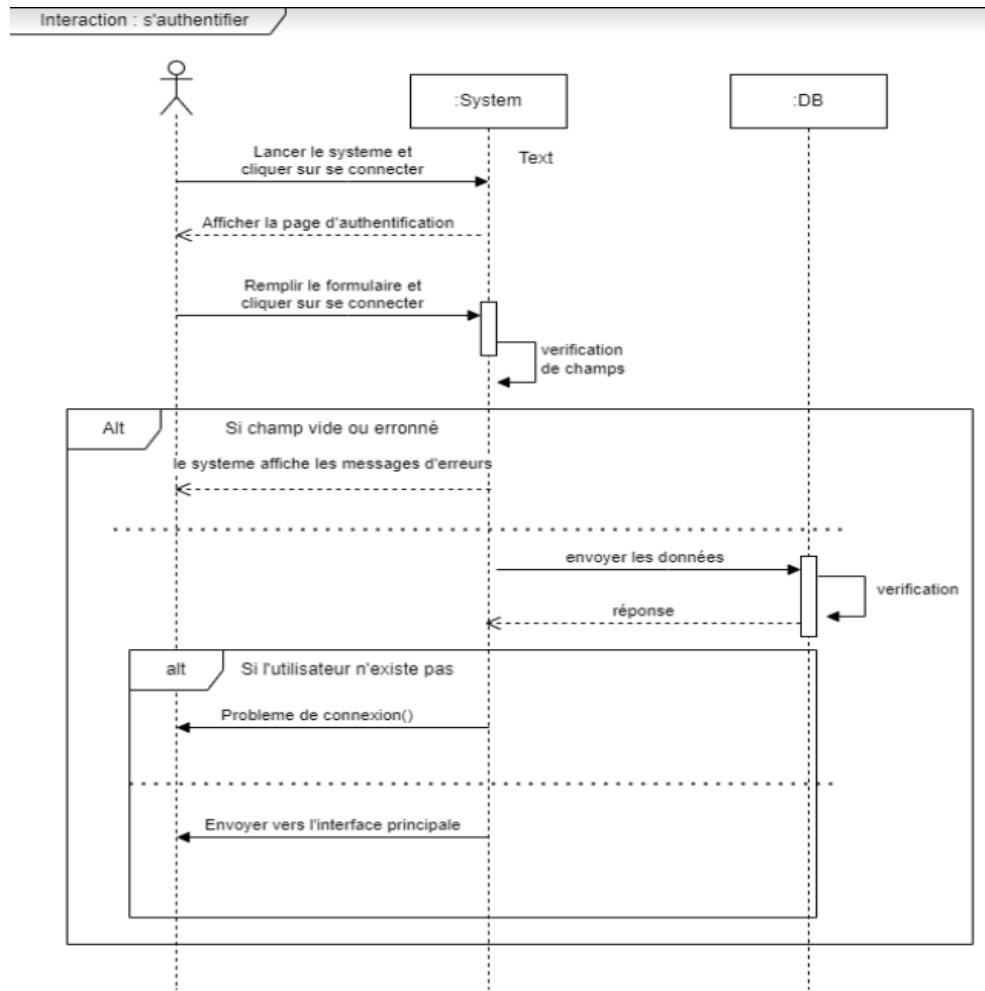


FIGURE 2.7 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation s'authentifier

2.3 Conclusion

Après avoir mis en évidence la conception de tous les fonctionnalités de notre application, le chapitre suivant va mettre en exergue l'implémentation de ce projet.

Chapitre 3

Implémentation

3.1 Introduction

Au cours de ce chapitre, on va voir la phase d'implémentation du projet qui est consacrée à une présentation des interfaces du projet. On va présenter la partie dynamique et la validation.

3.2 Partie interfaces

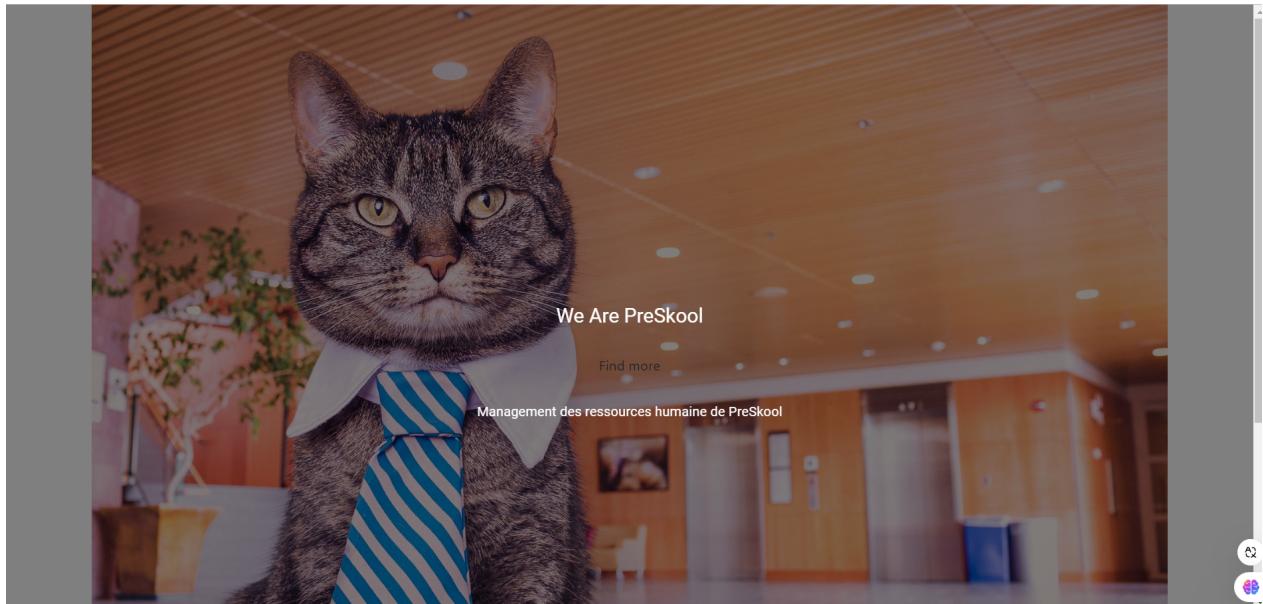


FIGURE 3.1 – Interface accueil

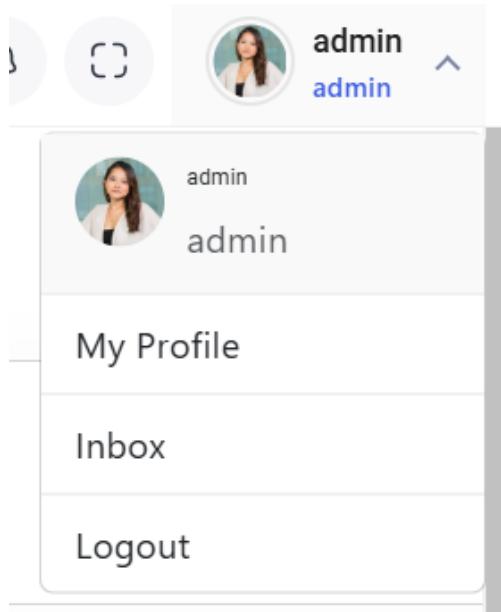


FIGURE 3.2 – Main menu

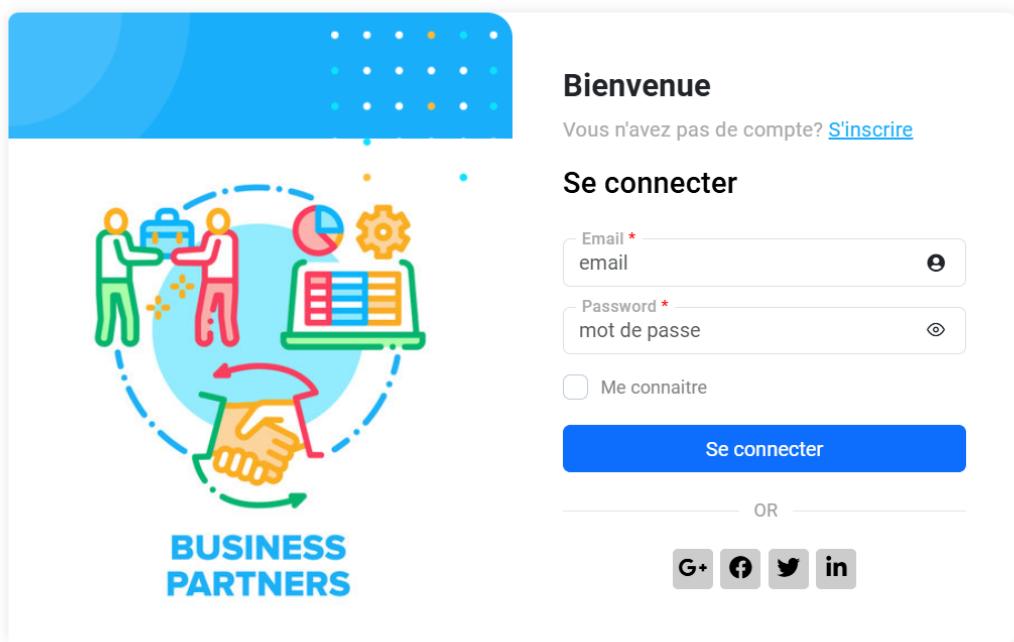


FIGURE 3.3 – Enter Caption

The screenshot displays a list of departments. At the top left, there are navigation icons for mobile devices, a search bar with the placeholder "Search here", and a user profile icon. The top right shows the current page as "Acceuil / Employee". The main area has a header "Employees" and a sub-header "Departments". A table lists departments with columns for "Nom de département", "Professions", and "Actions". One entry for "Human Resources" is shown with professions "Recruiter", "HR Manager", and "HR Specialist", along with "Supprimer" and "Modifier" buttons. A blue "+" button is located at the top right of the table.

	Nom de département	Professions	Actions
<input type="checkbox"/>	Human Resources	Recruiter HR Manager HR Specialist	Supprimer Modifier
		Recruiter	

FIGURE 3.4 – Departement

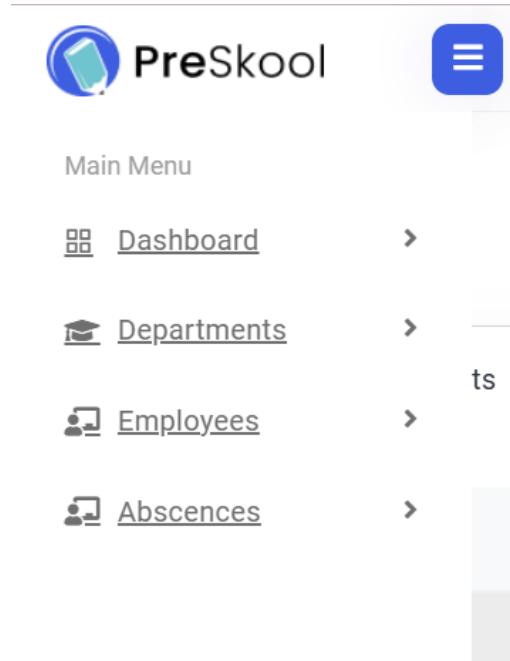


FIGURE 3.5 – navbar menu

A screenshot of a form titled "Enter Caption". The form has several input fields and buttons. At the top, there is a field labeled "Department Name:" containing the text "Human Resources". Below it is a field labeled "Profession:" with the placeholder text "Enter a profession". A button labeled "Add Profession" is positioned below this field. A list of professions is displayed, each with a "Remove" button to its right: "Recruiter", "HR Manager", and "HR Specialist". At the bottom of the form is a blue "Submit" button.

FIGURE 3.6 – Enter Caption

Employees

[Accueil](#) / Employees

	Nom	Profession	Département	Salary	Username	Email	Actions
<input type="checkbox"/>	John Doe	Software Engineer	Human Resources	70000	johndoe123	johndoe@example.com	<button>Supprimer</button> <button>Modifier</button>
<input type="checkbox"/>	John	Software Engineer	Human Resources	70000	admin	admin@gmail.com	<button>Supprimer</button> <button>Modifier</button>
<input type="checkbox"/>	Ameni chaouch	HR Manager	Human Resources	12	test@gmail.com	ameni1@gmail.com	<button>Supprimer</button> <button>Modifier</button>

FIGURE 3.7 – Employee listing

Employees

[Accueil](#) / Employees

Update Employee

Name * Ameni chaouch	Username * test@gmail.com	Password * *****
Email * ameni1@gmail.com	Department * Human Resources	Profession * HR Manager
Gender * female	Salary * 12	
<button>Update</button>		

FIGURE 3.8 – Enter Caption

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a header with a logo, a search bar containing "Search here", and a user profile for "admin". Below the header, the main content area has a title "Absences" and a breadcrumb navigation "Accueil / Absences". On the left, there is a sidebar with several icons. The main content area displays a table titled "Absences" with columns: "IDEmployee", "Date", and "Actions". The table contains six rows, each representing an absence for "John Doe" on different dates: 03/12/2024, 27/12/2024, 31/12/2024, 31/12/2024, 31/12/2024, and 01/09/2024. Each row has a red "Supprimer" button in the "Actions" column.

FIGURE 3.9 – Enter Caption

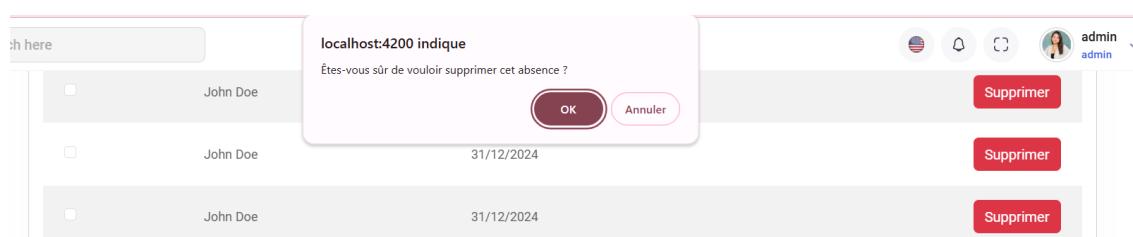


FIGURE 3.10 – supprimer absence

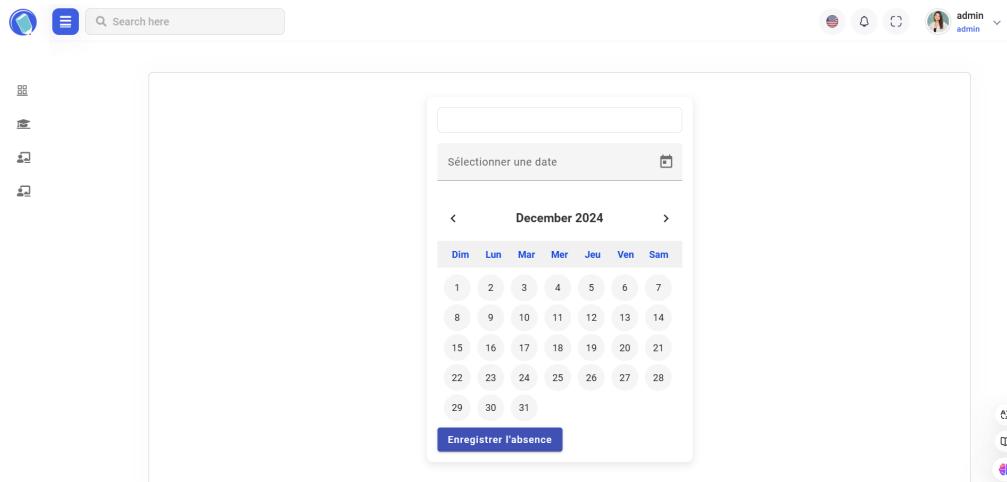


FIGURE 3.11 – Enter Caption



FIGURE 3.12 – dashboard

3.3 Conclusion

On a vu dans ce chapitre la partie implémentation de notre solution proposée ce constituant de cette application de gestion de ressource humaine.