

ARCHITECTE LOGICIEL

TYPES DE POSTES RATTACHÉS À L'EMPLOI :

> Architecte logiciel.

DÉFINITION SYNTHÉTIQUE DE L'EMPLOI* :

L'architecte logiciel construit et bâtit un système d'information au niveau « logiciels » en prenant en compte les problématiques de cohérence, d'urbanisation, d'interopérabilité, de sécurité et d'évolutions du système d'information (SI). Il met en place les normes et la méthodologie pour les développements sur les nouvelles technologies et assure la veille technologique.

ACTIVITÉS PRINCIPALES** :

- Mise en place de l'architecture logicielle et de déploiement.
- Construction d'une architecture pérenne, robuste et évolutive.
- Garantie du choix des composants logiciels en fonction des besoins par l'assurance de leur intégration dans le système.
- Garantie de l'évolution et de la maintenance de l'architecture technique par sa cohérence au fil du temps.
- Définition des méthodes et des normes de développement, rédaction des documents techniques de référence.
- Garantie de la qualité technique des développements et des choix adoptés.
- Organisation des transferts de compétences sur le cadre de travail, les outils et les normes.
- Conseils et assistance aux développeurs.
- Réalisation d'audits sur les développements.
- Anticipation des évolutions technologiques et suivi de l'état de l'art.

ACTIVITÉS SECONDAIRES :

COMPÉTENCES REQUISES*** :

savoirs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Méthodes d'analyse, de conception et de modélisation. ▪ Environnements systèmes et réseaux, architectures distribuées, architectures orientées services et bases de données. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Outils et langages de développements. ▪ Problématiques de l'intégration continue. ▪ Maîtrise de l'anglais.
savoir-faire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser des outils collaboratifs. ▪ Conduire des réunions. ▪ Assurer des transferts de compétences et accompagner les projets. ▪ Rédiger des recommandations, des notes techniques et des supports de formation. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Donner les orientations. ▪ Maîtriser les problématiques de développement d'applications objet. ▪ Maîtriser les problématiques de maîtrise d'ouvrage et de maître d'oeuvre (MOA-MOE). ▪ Maîtriser l'expression écrite et orale.
comportements professionnels	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rigueur, méthode. ▪ Esprit d'initiative. ▪ Disponibilité, dynamisme. ▪ Souci de la qualité. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sens de l'écoute. ▪ Autonomie. ▪ Esprit de synthèse.

PARTICULARITÉS D'EXERCICE DE L'EMPLOI :

Forte disponibilité.

CONDITIONS D'ACCÈS À L'EMPLOI :

Prérequis à l'emploi

Formations nécessaires à l'emploi

PROXIMITÉ AVEC D'AUTRES EMPLOIS :

Urbaniste du SI.

EXEMPLE(S) DE PARCOURS DE CARRIÈRE :

Possibilités d'emplois précédents

Évolutions potentielles vers d'autres emplois

TENDANCES D'ÉVOLUTIONS DE L'EMPLOI :

Facteurs clés d'évolution à moyen terme

- Évolution des technologies.

Conséquences sur les activités et les compétences

- Mise à niveau des connaissances, veille technologique.

**Définition synthétique de l'emploi : Il s'agit à la fois de la finalité, de la raison d'être et de la contribution attendue de l'emploi.*

*** Activités principales : Il s'agit des principaux ensembles d'actions ou d'opérations qui permettent de réaliser la mission de l'emploi.*

**** Compétences requises : Les compétences pour occuper un emploi de référence se déduisent des activités. C'est une combinaison de savoirs et de savoir-faire mobilisés en situation de travail et nécessaires à la réalisation des activités. Il est à noter que les compétences citées pour un emploi de référence sont des compétences cibles, leur niveau de maîtrise peut être différent en fonction du poste occupé dans cet emploi.*

