

Date

11 juin 2025

Fiches des rôles agiles

DIRECTION DU NUMERIQUE (DNUM)

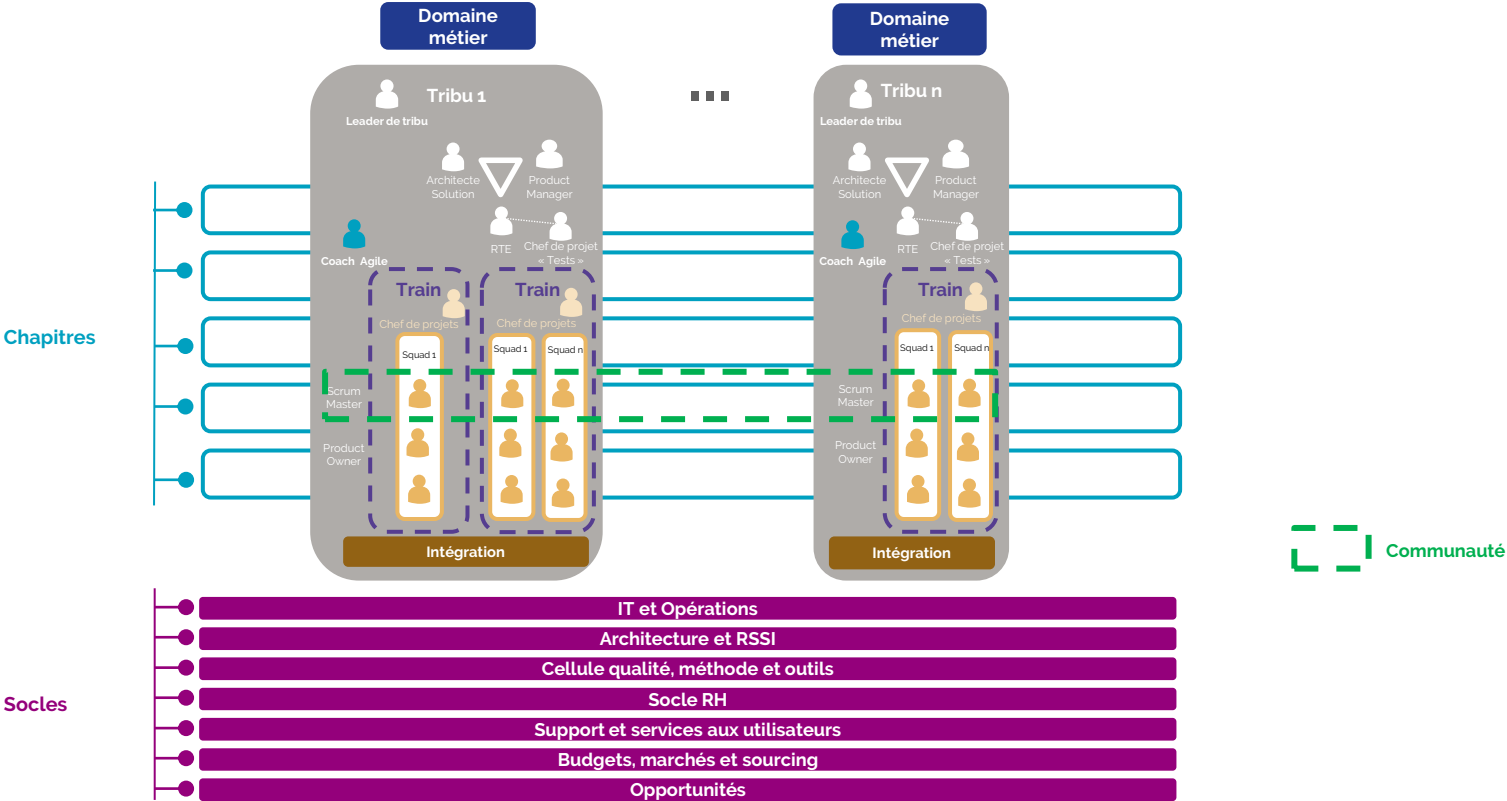
Retrouvez-nous sur
justice.gouv.fr



MINISTÈRE
DE LA JUSTICE

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Composition des tribus



A photograph of a library interior. On the left, a row of white marble busts of historical figures is displayed on a dark wooden shelf. To the right, tall dark wooden bookshelves are filled with numerous old, leather-bound books. A wooden ladder is leaning against the bookshelves. The scene is dimly lit, with light coming from the left, creating a warm and scholarly atmosphere.

Les rôles de la tribu / train

Composition d'une tribu



Profil MOE



Profil Externe (prestataire)



Profil MOA

Architecte Solution

- Il définit l'architecture technique et fonctionnelle avec la tribu et les squads
- Il apporte son expertise sur les questions d'architecture
- Il est garant de la définition et de l'alignement des solutions avec la stratégie d'architecture SI

Coach Agile

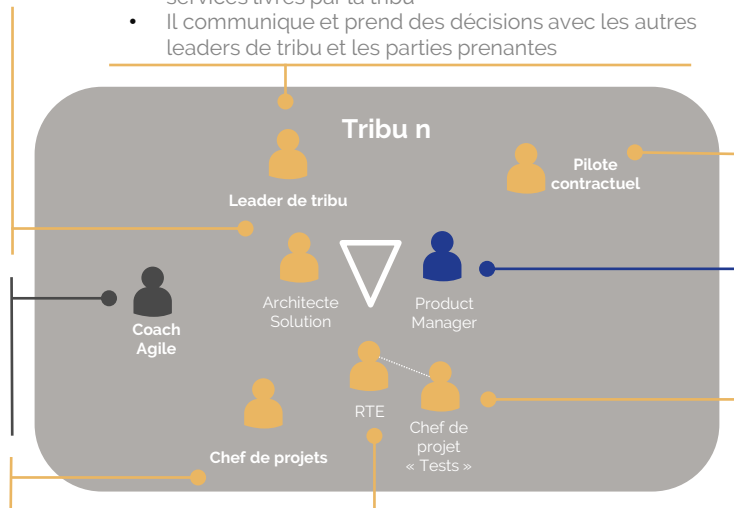
- Il accompagne les leaders, tribus et squads dans la transformation de leurs méthodes de travail
- Il veille au respect des principes de l'Agilité définis dans le modèle ERA par le ministère de la justice au sein des squads

Chef de projets

- Il épaula le RTE dans une partie de ses missions
- Il a un positionnement transverse dans la tribu et intervient au niveau des squads
- Il est l'interlocuteur privilégié des Scrum Masters, Product Owners et Architectes de squad de son périmètre
- Il s'assure du bon déroulement des projets de bout en bout

Leader de tribu

- Il organise et pilote les squads de sa tribu dans le cadre des objectifs fixés
- Il pilote les budgets et est garant de la qualité des services livrés par la tribu
- Il communique et prend des décisions avec les autres leaders de tribu et les parties prenantes



RTE

- Il assure la cohérence et la coordination des livraisons entre les squads de développement avec l'aide de l'ingénieur DevOps qui lui apporte une vision « terrain »
- Il est l'interlocuteur privilégié des Chef de projets de sa tribu et veille à leur montée en compétences

Pilote contractuel

- Il assure la programmation budgétaire, le suivi de son exécution et le reporting interne associé
- Il participe au montage des marchés publics nécessaires aux activités de la Tribu
- Il est garant du respect des engagements contractuels et financiers des prestations

Product Manager

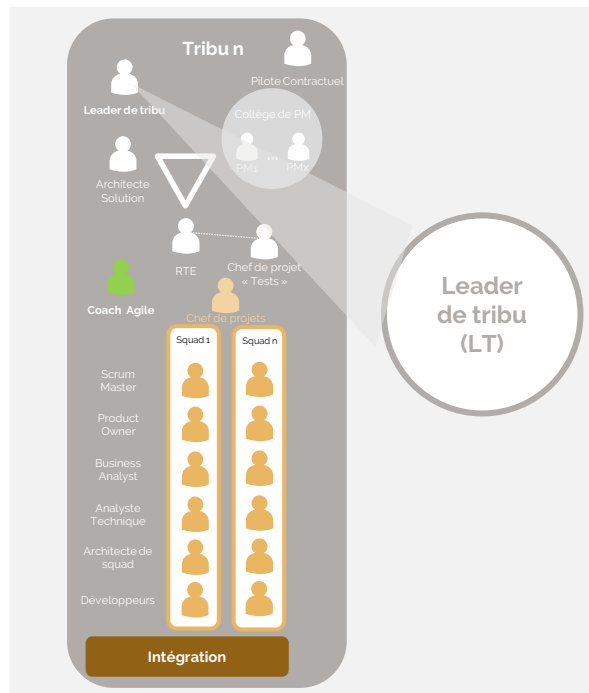
- Il est l'interlocuteur privilégié des PO et porte la voix des métiers
- Il construit la vision et la feuille de route du produit
- Il définit les objectifs qualitatifs et quantitatifs à partir de la vision produit

Chef de projet « Tests »

- Il définit la stratégie de tests (moyens à mettre en œuvre, couverture de tests, suivi de tests, etc.) des projets
- Il porte et pilote toutes les activités de tests jusqu'à la mise en production
- Il coordonne tous les projets de tests de son périmètre
- Il valide le produit développé lors de la mise en production
- Il veille au respect et au suivi des engagements de service

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Leader de tribu



Description

- Il organise et pilote les squads de sa tribu dans le cadre des objectifs fixés
- Il pilote les budgets et est garant de la qualité des services livrés par la tribu
- Il communique et prend des décisions avec les autres leaders de tribu et les parties prenantes

Périmètre de responsabilités

- Gestion des carrières et des évolutions des ressources se trouvant sous sa responsabilité (cad hors périmètre métier, tests et socles)
- Gestion du sourcing et pilotage de l'allocation du budget associé à son projet
- Création et configuration des squads (rôles et responsabilités)
- Choix des solutions IT avec l'aide de l'architecte solution

Missions et activités

Développer une vision stratégique

- Co-construit les feuilles de route métiers et IT
- Établit une vision stratégique lui permettant d'anticiper, d'organiser et de piloter le delivery de la tribu
- Garantit la déclinaison du plan stratégique numérique

Piloter les coûts

- Est responsable du budget qui lui est confié
- Pilote les coûts de la tribu pour la transition et le maintien en condition opérationnelle dans le respect de la stratégie et du cadre définis avec la sous-direction
- Identifie avec l'ensemble de ses interlocuteurs les leviers d'optimisation sur son périmètre
- Est en charge de la gestion des commandes et des PV sur son périmètre d'activité

Valider les solutions IT

- Valide avec le triptyque les solutions IT choisies par les architectes
- Veille à la cohérence des systèmes applicatifs à l'échelle de la tribu et au respect des standards et bonnes pratiques promulguées par la cellule méthode, qualité et outils

Organiser et piloter les activités des trains et squads

- Pilote le suivi contractuel des projets de la tribu
- Définit le périmètre et les activités des trains et squads, prend les décisions relatives à la création et à la dissolution d'une squad
- Réalise l'évaluation des collaborateurs de la tribu et participe à celle des collaborateurs alloués à la tribu par le métier, le test et les socles
- Pilote et analyse les KPI des trains et squads

Ce qu'on attend de lui

- Promouvoir l'autonomie des squads et participer à leur montée en compétences
- Travailler de concert avec les briques fonctionnelles et techniques, les parties prenantes et les autres leaders de tribus

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Essayer de contourner le processus de gestion de la demande
- Éviter la prise de décision

Description

- Il porte la voix du métier dont il est responsable
- Il est l'interlocuteur privilégié de l'ensemble des PO sur son périmètre applicatif
- Il construit la vision et la feuille de route du ou des produits sur son périmètre
- Il définit les objectifs qualitatifs et quantitatifs à partir de la vision produit sur son périmètre

Périmètre de responsabilités

- Feuille de route des applications de son périmètre
- Backlog du train
- Intervention pour le compte d'une ou plusieurs MOA

Garantir la cohérence fonctionnelle et la bonne déclinaison des priorisations prises sur son périmètre

- Consolide et instruit les Features sur son périmètre et, avec les squads et leurs PO, les arbitrages en termes de contenu/priorités fonctionnelles et techniques sur son périmètre
- S'assure que les backlogs des squads reflètent bien le niveau de priorisation défini avec le métier sur le périmètre de son projet/programme
- S'assure de l'engagement des squads pour atteindre les enjeux métiers de chaque incrément sur son périmètre
- Préserve l'alignement du delivery des squads de son périmètre avec les objectifs métiers
- Partage avec le triptyque le plan de formation et met en œuvre la formation et l'accompagnement des utilisateurs, en fonction de leurs besoins sur son périmètre
- Valide avec le triptyque les solutions IT choisies par les architectes
- Respecte et applique le plan stratégique SI

Identifier les risques et communiquer sur son périmètre

- Communique à sa MOA l'avancement des travaux au sein des squads
- Donne de la visibilité au reste du triptyque sur l'avancement des squads de son périmètre
- Pilote les risques fonctionnels en lien avec le Leader de Tribu et fait remonter les difficultés pour arbitrage par les parties prenantes (Leader(s) de Tribu(s), RTE, métiers, Architecte Solution) pour faciliter le travail des squads sur son périmètre
- En cas d'incompatibilité avec la capacité à faire de la tribu, partage ses difficultés avec les autres PM, le RTE, le Leader de Tribu afin de définir différents scénarios et présenter les éléments d'arbitrage aux MOA concernées, qui arbitrent et priorisent

Ce qu'on attend de lui

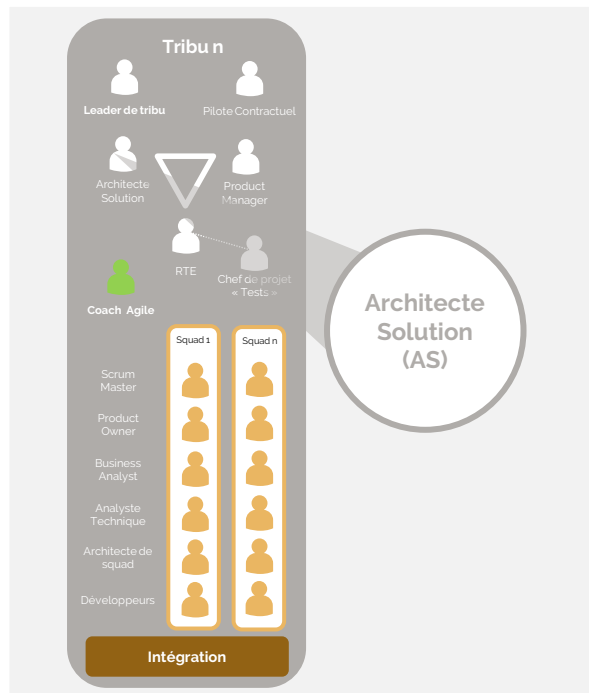
- Fédérer les squads autour de la réalisation de l'incrément
- Faire le lien avec les PO sur son périmètre applicatif
- Communiquer régulièrement avec le reste du triptyque sur l'avancé des squads de son périmètre

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Diriger les squads
- Gérer le périmètre métier des autres PMs et construire un lien hiérarchique avec ses derniers
- Faire le travail du PO à l'intérieur des squads
- Faire pression sur les PO afin d'inclure de nouvelles fonctionnalités non prioritaires

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Architecte Solution



Description

- Il définit l'architecture technique et fonctionnelle avec les tribus, des trains et les squads
- Il apporte son expertise sur les questions d'architecture

Périmètre de responsabilités

- Garant de l'architecture fonctionnelle et technique au sein de la tribu, des trains et les squads
- Participe au choix d'architecture

Missions et activités

Définir l'architecture et la conception fonctionnelle, applicative et technique de la solution

- Est garant de la définition et de l'alignement des solutions avec la stratégie d'architecture SI
- Participe à la phase exploratoire, avant projet, notamment pour étudier différents scénarios fonctionnels et technologiques
- Contribue à la formalisation des évolutions de processus impactés par le SI
- Participe à l'identification des exigences non fonctionnelles et des macro fonctionnalités (e.g. scalabilité, performance, disponibilité...)
- Participe à la définition des interfaces et des flux
- Consolide et instruit les Enablers Features sur son périmètre, et participe au mûrissement des Enablers Stories

Garantir la cohérence entre les activités des squads avec le SI et apporter son expertise

- S'assure de l'alignement des choix de conception des squads avec les standards d'architecture du marché et du Ministère de la Justice
- Apporte conseil et expertise technique aux squads
- Se synchronise avec les autres architectes pour assurer une cohérence entre les tribus
- Respecte et applique le plan stratégique SI

Ce qu'on attend de lui

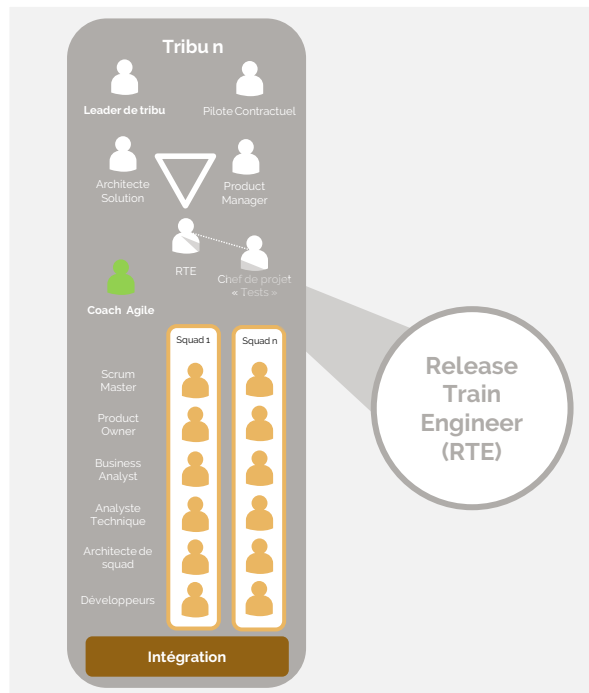
- Contribuer autant sur les études amonts que dans les phases projets
- Responsabiliser les squads sur les choix d'architecture
- Travailler de concert avec le(s) Leader(s) de Tribu(s), le Release Train Engineer et les PM / PO

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Soulever des problèmes sans apporter des solutions
- Influencer la priorisation du backlog

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Release Train Engineer (RTE)



Description

- Il assure la cohérence et la coordination des livraisons entre les trains et les Squads de développement avec l'aide de l'ingénieur DevOps qui lui apporte une vision « terrain »
- Il est l'interlocuteur privilégié des Chefs de projets de sa tribu et veille à leur montée en compétences

Périmètre de responsabilités

- Organisation des cérémonies (PI Planning, Retrospectives et Scrum of scrums)
- Gestion des releases métiers en lien avec l'ingénieur DevOps

Missions et activités

Garantir la synchronisation des trains et squads

- Définit et met en œuvre le cadre de fonctionnement commun aux squads (planning des incréments et des sprints, planning des releases, règles de gestion des environnements, pratiques d'intégration..)
- S'assure que l'ensemble des dépendances entre les travaux des squads sont identifiées et traitées, en lien avec le(s) Chef(s) de projets
- Facilite la synchronisation des dépendances entre les différents trains et squads et gère les contentions éventuelles par rapport à la SQI et CPTests, avec l'appui du/des Chef(s) de projets

Gérer les risques et communiquer

- Obtient auprès du Leader de Tribu, les moyens supplémentaires éventuellement requis pour le bon déroulement des travaux
- Identifie avec l'ensemble de ses interlocuteurs les leviers d'optimisation sur son périmètre

Participer au déploiement des pratiques agiles à l'échelle

- S'informe et s'appuie sur les orientations et innovations du marché pour conseiller les métiers et choisir les solutions IT les plus adaptées
- Veille à la cohérence des systèmes applicatifs à l'échelle de la tribu et au respect des standards et bonnes pratiques promulguées par la cellule qualité, méthode et outils
- Respecte et applique le plan stratégique SI
- Accompagne les Chefs de projets et les Scrum Masters dans leur montée en compétences en terme d'agilité dans une démarche de coaching

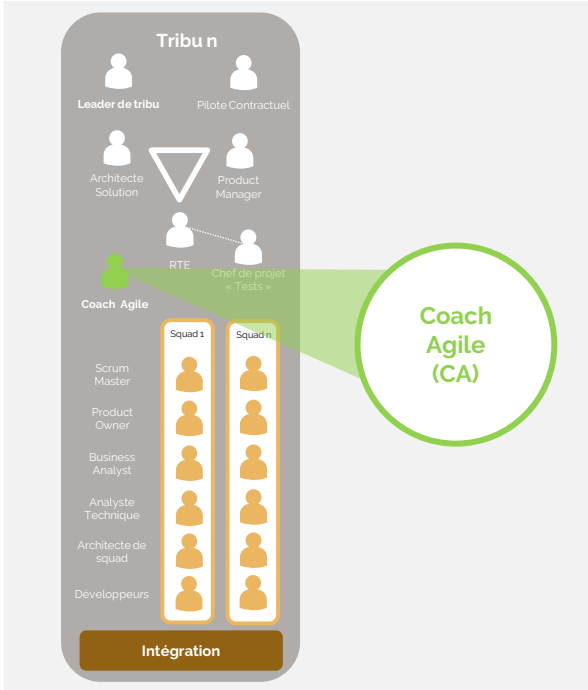
Ce qu'on attend de lui

- Animer et accompagner plutôt que diriger
- Travailler de concert avec le(s) Chef(s) de projets, le(s) Leader(s) de Tribu(s), l'Architecte Solution, le Product Manager, l'ingénieur DevOps et les Scrum Masters

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Diriger les squads
- Donner priorité à un planning technique plutôt qu'à un planning métier

Coach Agile



Ce qu'on attend de lui

- Savoir prendre du recul et de la hauteur
- Adopter la culture Agile et la mettre en pratique au quotidien
- S'adapter aux situations et aux profils de ses interlocuteurs

Description

- Il accompagne les leaders, tribus, trains et squads dans la transformation de leurs méthodes de travail
- Il veille au respect des principes de l'Agilité définis par le ministère de la justice au sein des squads et de la tribu

Missions et activités

Faciliter la mise en place des nouvelles méthodes de travail

- Diffuse l'état d'esprit et les valeurs de fonctionnement en Agile
- Transmet les pratiques et les outils Agiles et les améliore dans la durée
- Transmet aux équipes l'envie et l'énergie de donner le meilleur d'elles-mêmes dans la durée

Conseiller et accompagner les trains et squads

- Entraîne les trains et les squads dans la pratique quotidienne des méthodes et techniques apprises
- Conseille les trains et les squads sur les solutions (attitudes, techniques, méthodes) pour relever leurs challenges
- Soutient les trains et les squads dans leurs efforts pour devenir autonomes, responsables et créatives

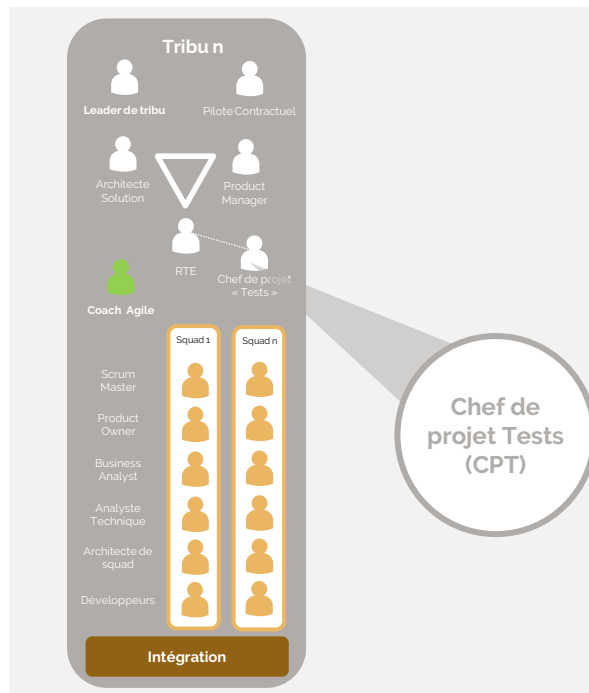
Périmètre de responsabilités

- Garant de la méthodologie projet Agile du Ministère de la Justice sur l'ensemble des squads , trains et tribus existantes

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Imposer sa méthodologie sans s'adapter au contexte du Ministère de la Justice
- Prendre la place d'un membre de l'équipe d'une squad (SM, PO)

Chef de projet Tests



Description

- Il définit la stratégie de tests (moyens à mettre en œuvre, couverture de tests, suivi de tests, etc.) des projets
- Il porte et pilote toutes les activités de tests jusqu'à la mise en production
- Il coordonne tous les projets de tests de son périmètre
- Il valide le produit développé lors de la mise en production
- Il veille au respect et au suivi des engagements de service

Missions et activités

Définir la stratégie de tests

- Associe l'ensemble des parties prenantes dans la définition de la stratégie de tests
- Identifie et analyse les risques liés au projet
- Définit les tests à réaliser sur les projets, définit les objectifs associés
- Assiste à la définition des moyens et des ressources, exprime les besoins en termes de moyens de tests
- Fait remonter les besoins au niveau du centre de compétences tests pour obtenir les ressources nécessaires
- Elabore les plannings liés à chaque campagne de tests

Piloter les activités de tests

- Sait appliquer les moyens à mettre en œuvre pour atteindre les objectifs, définit et diffuse la couverture de tests et réalise le suivi des tests pour chacun des projets
- Suit et pilote les activités de tests et garantit leur bon déroulement
- Sait réévaluer les moyens humains et compétences nécessaires à l'atteinte des objectifs et délais demandés pour les projets ou les prestations à réaliser
- Garantit l'application de la méthode et des outils de tests applicable au sein du ministère
- Facilite la transition entre les différentes phases de tests
- Pilote les risques opérationnels liés aux projets et les niveaux de services atteints, définit et met en œuvre des actions correctives
- Contribue à l'amélioration continue du processus de tests en faisant de nouvelles propositions d'évolution en lien avec la cellule QMO
- Fournit les indicateurs standards dans le pilotage du projet
- Est garant de la qualité des données transmises pour les indicateurs produits par la cellule QMO

Périmètre de responsabilités

- Il intervient au sein de la tribu, pour l'ensemble des trains
- Il travaille en lien avec le RTE, les Chefs de projets et l'ingénieur DevOps

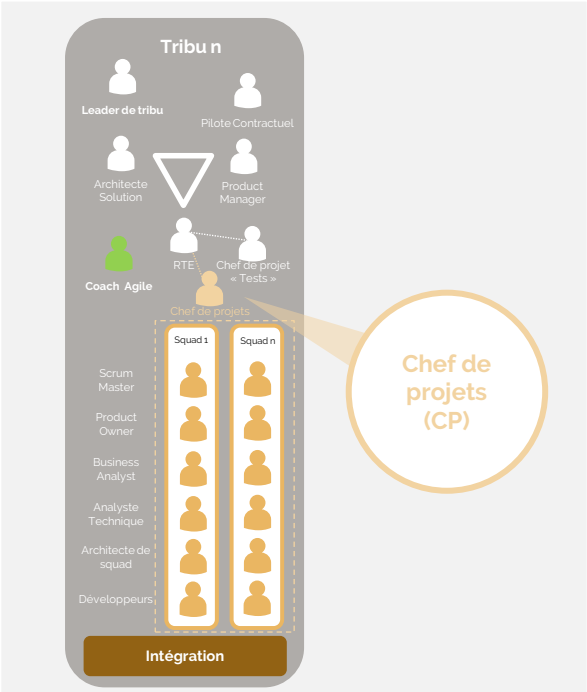
Ce qu'on attend de lui

- Savoir piloter, organiser et coordonner l'ensemble des activités avec les différents acteurs d'un projet et superviser le déroulement de projets tests
- Avoir une bonne connaissance en testing, outillage de tests et automatisation
- Animer les comités de suivi de son pôle de tests

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Prendre le rôle du RTE dans la Tribu
- Prendre des décisions sans consultations du triptyque
- Définir les scénarios et les cas de tests à réaliser opérationnellement, à la place des responsables de tests

Chef de projets



Description

- Il épaulé le RTE dans une partie de ses missions, et notamment l'épaulé dans la gestion des trains
- Il a un positionnement transverse dans la tribu et intervient au niveau des squads
- Il assure le suivi de l'ensemble des activités qui concourent à la réalisation du projet sur son périmètre

Missions et activités

Gérer et s'assurer du bon déroulement des projets

- Participe à l'instruction des demandes d'évolution avec la MOA, évalue leurs impacts en termes de coûts, qualité et délai, et en garantit le traitement en accord avec le processus établi et les attendus définis dans le cadre du PI planning
- Organise les moyens logistiques à mettre en œuvre pour le bon déroulé des projets
- Assure la bonne synchronisation des travaux sur son périmètre avec la MOE
- Gère la relation opérationnelle avec son titulaire de marché pour le suivi de l'avancement du projet sur la base du contrat existant
- Gère et communique au RTE, en lien avec le CP tests, l'avancement des différents projets à chaque étape (développement, tests TIA, RFU, TAO,...), et s'assure du bon respect des délais
- Gère le planning d'avancement du projet au niveau du sprint, en accord avec le SM et le PO

Etre garant de la qualité et de la conformité des résultats

- Consolide et instruit, avec les squads (avec leurs PO et architectes), les arbitrages en termes de contenu/priorités fonctionnelles et techniques sur son périmètre
- S'assure que les backlogs des squads reflètent bien le niveau de priorisation défini avec le métier sur le périmètre de son projet/programme
- S'assure de l'engagement des squads pour atteindre les enjeux métiers de chaque incrément sur son périmètre
- Préserve l'alignement du delivery des squads de son périmètre avec les objectifs métiers
- S'assure que les solutions mises en œuvre sur le plan fonctionnel et technique sont conformes aux solutions définies lors de la phase de cadrage du projet

Périmètre de responsabilités

- Périmètre d'activités à la maille du sprint (dans le cas d'un projet en agile) : participation au sprint planning, sprint review et sprint rétrospective et, sur sollicitation, au daily stand-up
- Peut suivre en simultané plusieurs squads d'un même projet
- Peut gérer en simultané plusieurs projets
- Intervention auprès d'équipes internes transverses

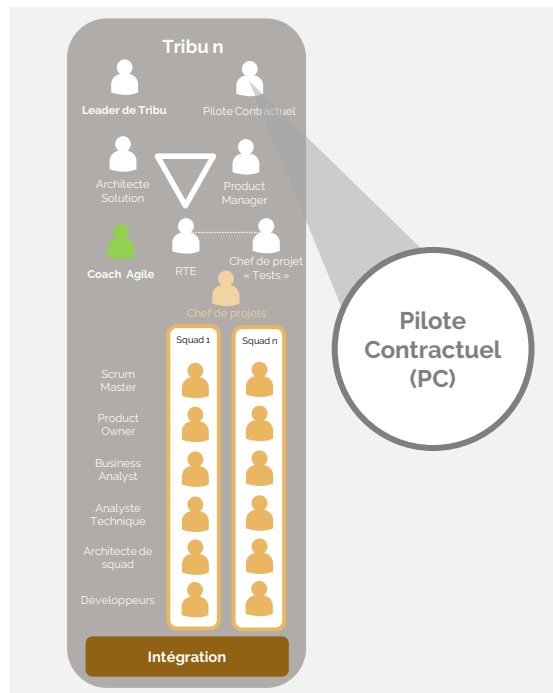
Ce qu'on attend de lui

- Intervenir comme support au RTE
- Savoir piloter et coordonner l'ensemble des activités avec les acteurs d'un ou plusieurs projets
- Gérer le lien avec le titulaire de marché pour le suivi opérationnel de la prestation

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Déresponsabiliser le RTE dans la tribu
- Intervenir à la maille de l'incrément ou la feature
- Piloter l'avancement contractuel du projet

Pilote contractuel



Description

- Il assure la programmation budgétaire, le suivi de son exécution et le reporting interne associé
- Il participe au montage des marchés publics nécessaires aux activités de la Tribu
- Il est garant du respect des engagements contractuels et financiers des prestations

Missions et activités

Gérer les coûts de la Tribu

- Participe à l'élaboration des budgets de la Tribu, sur la base de la stratégie projet et du pilotage opérationnel
- Suit la bonne exécution du budget sur l'année et la facturation
- Anticipe et organise les commandes de prestations externes
- Assure les différents reportings nécessaires au niveau du pilotage financier ETD (Leader de tribu et Département)

Garantir le respect des engagements contractuels

- Participe à l'élaboration des marchés nécessaires aux activités de la Tribu et à la conduite des consultations, en lien avec les experts du Département et le socle Budgets, marchés et sourcing
- Suit l'exécution des contrats, la réception des livrables et l'atteinte des engagements par les prestataires et applique / fait appliquer les Bonus/Sanctions/Pénalités
- Participe à l'élaboration et la mise en œuvre de plan d'actions pour garantir le respect des engagements contractuels

Améliorer le cadre contractuel de la Tribu

- Apporte son expertise sur les questions ponctuelles des équipes de la Tribu et sur les modalités d'application des marchés
- Identifie les problèmes d'exécution opérationnelle, les risques et propose des évolutions des cadres contractuels (notamment marché générique)
- Contribue avec les parties prenantes aux évolutions contractuelles
- Est l'interface privilégié du socle Budgets, marchés et sourcing
- S'assure de la cohérence de la stratégie fournisseur avec les objectifs et enjeux définis par le socle Budgets, marchés et sourcing

Périmètre de responsabilités

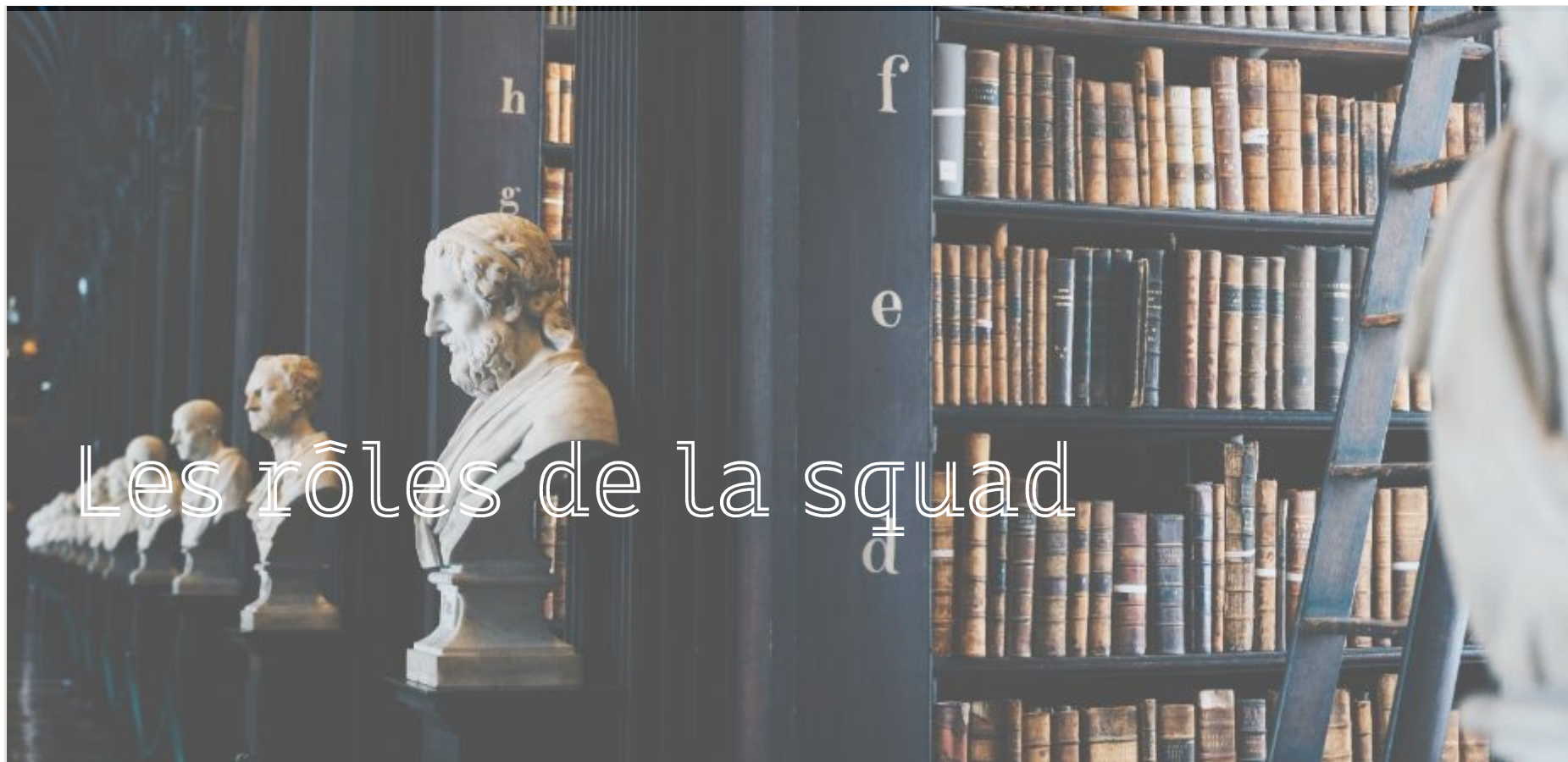
- Gestion budgétaire et financière
- Elaboration de marchés publics
- Suivi contractuel et financier des prestations
- Respect des engagements contractuels
- Participation aux PI Plannings, System Demos et aux comités contractuels de marché

Ce qu'on attend de lui

- Assurer les tâches opérationnelles de la mécanique budgétaire et financière
- Assurer le suivi et le respect des engagements contractuels
- Améliorer le cadre contractuel de la Tribu

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Se substituer au rôle décisionnaire du LT sur les sujets financiers et contractuels
- Négliger l'opérationnel lors de l'élaboration de solutions contractuelles



Les rôles de la squad

Composition d'une squad de développement (en mode projet)



Profil MOE



Profil Externe (prestataire)



Profil MOA

Le Product Owner

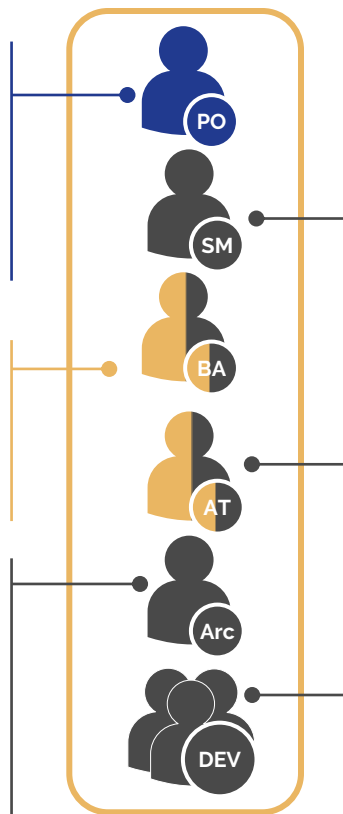
- Il définit et priorise les éléments fonctionnels du backlog de la squad
- Il appuie l'architecte de squad dans la définition et la priorisation des éléments techniques du backlog
- Il arbitre avec le PM de la tribu les éléments du sprint
- Il garantit que le produit livré à la fin du sprint correspond aux attentes du métier
- Il est en forte proximité et a de nombreuses interactions avec le SM de la squad

Business Analyst

- Il enrichit les user stories de la squad qui seront validées par le PO
- Il apporte un support fonctionnel à l'équipe de développement

Architecte de squad

- Il mène les expérimentations et participe aux choix d'architecture technique permettant la réalisation des US et tâches techniques du backlog de l'incrément en cours
- Il définit, priorise et enrichit les Enablers Features et les Enablers Stories (ES) de la squad (en lien avec l'Architecte Solution)
- Il garantit l'évolution de son produit en cohérence avec le système d'informations du Ministère de la Justice
- Il apporte son expertise technique à la squad



Le Scrum Master

- Il anime la démarche SCRUM de la squad et est garant de la démarche Agile
- Il coordonne et s'assure de la réalisation des éléments du backlog de la squad (US et ES)
- Il est en forte proximité et a de nombreuses interactions avec le PO de la squad et le Chef de Projets auquel la squad est rattachée

Analyste Technique

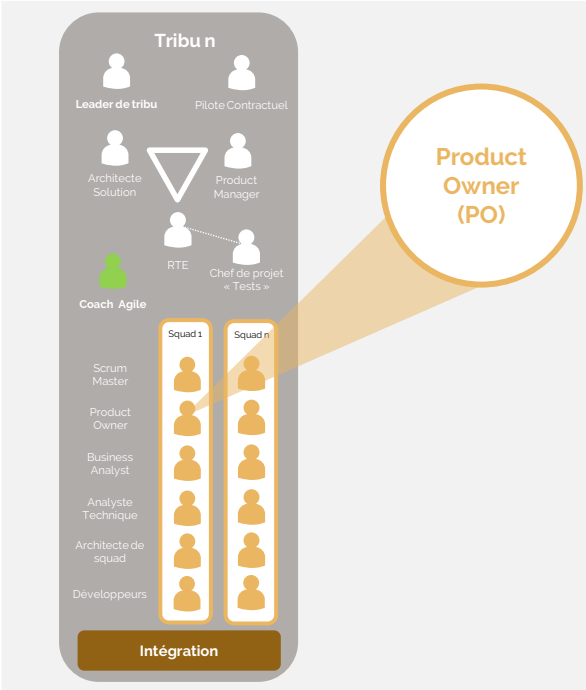
- Il enrichit les Enablers Features et les Enablers Stories (ES) de la squad (en lien avec l'Architecte de squad)

Equipe de développement

- Elle met en œuvre les solutions techniques
- Elle réalise les développements
- Elle livre une partie du produit final utilisable et testable à la fin de chaque sprint

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Product Owner (PO)



Description

- Il définit et priorise les éléments (US) du backlog de la squad
- Il arbitre avec le PM du train les éléments du sprint
- Il garantit que le produit livré à la fin du sprint correspond aux attentes du métier
- Il est en forte proximité et a de nombreuses interactions avec le SM de la squad, et le(s) Chef(s) de projet de son périmètre

Périmètre de responsabilités

- Vision et feuille de route du produit
- Backlog de la squad

Porter la vision produit

- Développe une vision produit avec le PM alignée aux besoins du client
- Synchronise cette vision avec les métiers et les PO d'autres squads reliées au même produit
- Définit les nécessités du produit et s'assure de leur réalisation intégrale et fonctionnelle

Définir et prioriser le backlog

- Construit et ordonne la liste des éléments constitutifs du produit (User Stories) dans le Product backlog en fonction de la valeur métier
- Formalise les US en collaboration avec les membres de la squad (les Enablers Stories sont formalisées par les Analystes Techniques de la squad et l'Architecte de squad)
- Prévoit le contenu fonctionnel des versions majeurs prévues
- S'assure de la conformité de sa démarche au regard des règles IT en vigueur au Ministère.
- Contribue à définir le contenu des itérations en priorisant selon la valeur métier
- A la vision sur le planning de livraison du produit avec le RTE et le(s) Chef(s) de projets
- Valide les US « Done »
- S'assure du volume d'alimentation du backlog pour que la squad puisse assurer un rythme constant

Valoriser le travail de la squad

- Maximise la valeur métier dans le travail de la squad
- Contribue à définir les critères d'acceptation des US
- Est responsable du pilotage des tests utilisateurs (User Acceptance Tests – RFU)

Ce qu'on attend de lui

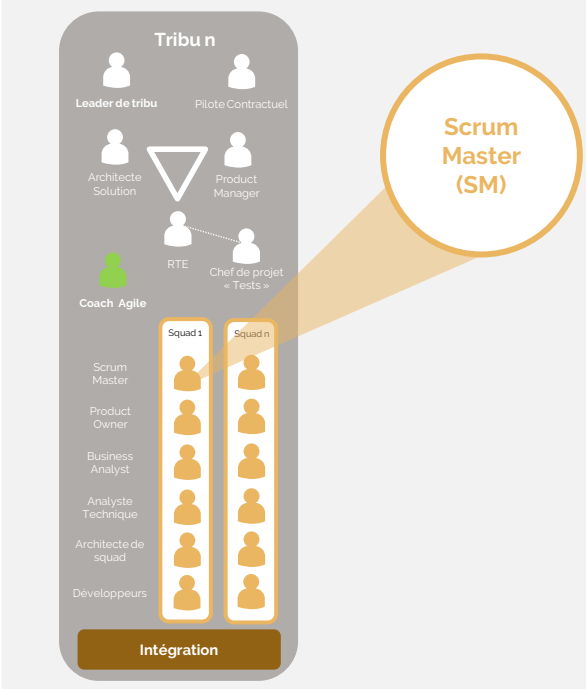
- Être présent lors des réunions de planification, des démonstrations et des rétrospectives de sprint
- Être disponible pour échanger avec la squad
- Avoir la capacité d'arbitrer et de prioriser avec le PM et les métiers

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Donner des instructions à la squad et essayer de la diriger
- Demander d'altérer la qualité (en réduisant la charge) pour gagner du temps
- Jouer un rôle de manager envers les membres de la squad

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Scrum Master (SM)



Ce qu'on attend de lui

- Préparer et animer les cérémonies
- Faciliter le travail de la squad au quotidien et se rendre disponible à tout moment pour échanger
- Remonter et traiter les points de blocage de la squad avec le train

Description

- Il anime la démarche SCRUM de la squad et il est garant de la démarche Agile
- Il coordonne et s'assure de la réalisation des tâches du backlog de la squad (US et Enablers Stories)
- Il est en forte proximité et a de nombreuses interactions avec le PO de la squad et le(s) Chef(s) de projets de son périmètre

Missions et activités

Etre garant de l'agilité de la squad

- Organise et s'assure du bon déroulé des cérémonies de la squad : planification du sprint, daily stand-up, sprint review, rétrospective
- Définit et promeut les pratiques agiles propres à la squad en lien avec le Coach Agile
- Accompagne les membres de la squad sur ces pratiques et veille à la montée en autonomie des membres de la squad
- Garantit la productivité de la squad

Permet l'optimisation du travail de la squad

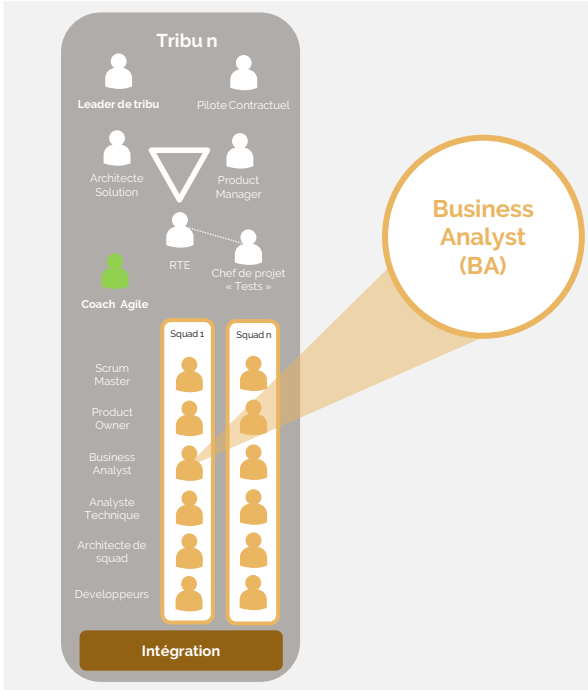
- En cas de surcharge d'un membre de la squad, réunit la squad pour répartir les US ou Enablers Stories avec d'autres membres
- Assure l'interface avec les différentes parties prenantes externes à la squad pour assurer le bon cadencement des travaux, le respect des engagements de delivery et le maintien de la capacité à faire de la squad.
- Assiste le PO pour s'assurer du respect de bonnes pratiques agiles lors de la construction du backlog
- Porte les actions issues de la démarche d'amélioration continue
- Partage les alertes remontées en cérémonies et suit la mise en place les plans d'action associés
- S'assure du bon cadencement des travaux de la SQI en lien avec les activités de la squad et du respect des plannings et objectifs fixés

Reporting

- Calcule et suit les indicateurs de la squad : vélocité et indicateurs d'avancement
- Coordonne et s'assure de la réalisation des tâches du backlog de la squad (US et Enablers Stories)
- Communique au PO et Chef de projet du périmètre sur l'avancée et les difficultés rencontrées par la squad

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Donner des instructions à la squad et avoir une posture de « chef »
- Essayer de la diriger
- Eviter de prendre des décisions



Description

- Il enrichie les US de la squad qui seront validées par le PO
- Il apporte un support fonctionnel à l'équipe de développement

Périmètre de responsabilités

- Il est garant du fait que les fonctions livrées à la fin du sprint correspondent aux attentes du métier
- Il s'assure que les critères d'acceptation des US sont bien respectés avant proposition au PO

Missions et activités

Assister le PO dans l'analyse des impacts des besoins métiers

- Contribue aux études de faisabilité en amont de la réalisation
- Assiste le PO dans l'analyse des impacts des besoins métier
- Enrichit les US
- Contribue à la rédaction des Enablers Stories

Préparer et réaliser les tests

- Contribue à la définition de la stratégie de tests avec le CP Tests (CPT)
- Rédige les plans de tests afin de qualifier les développements (tests système)
- Prépare et réalise les tests système (BA fournisseur) et les TIA (BA MJ)
- Conçoit les jeux d'essais des tests qu'ils réalisent

S'assurer de la bonne conception du produit

- S'assure du respect des règles d'ergonomie et de la charte graphique (sous condition qu'il n'y ait pas d'ergonomie dans la tribu)
- Contribue à la conception des fonctionnalités
- Contribue à l'analyse d'impact des anomalies en production (support N2 et N3)

Faire de la veille pour mieux comprendre le contexte métier

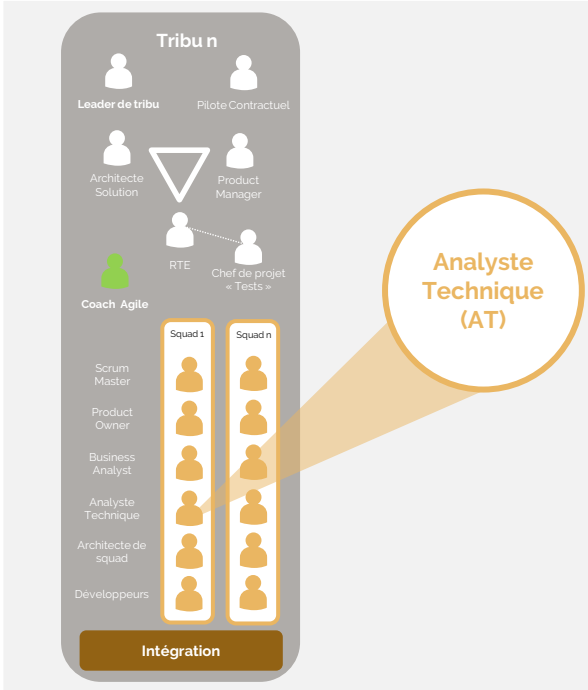
- Garantit et met à jour le patrimoine fonctionnel de la squad
- Diffuse la base de connaissances fonctionnelles sur son périmètre métier au sein des membres de la squad

Ce qu'on attend de lui

- Qu'il soit garant de la connaissance fonctionnelle sur son domaine métier
- Qu'il fasse remonter les anomalies / problèmes rapidement

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Ne pas se substituer au PO
- Ne pas interférer dans les rapports directs entre PO et SM



Description

- Il enrichie les Enablers Stories de la squad

Missions et activités

S'assurer de la bonne réalisation technique du produit

- Contribue aux études de faisabilité en amont de la réalisation
- Contribue à la définition de l'architecture technique et fonctionnelle du produit (PMV) en cohérence avec les orientations de l'architecte de squad
- Contribue à l'enrichissement des Enablers Stories sur son périmètre

Garantir la bonne exploitation du produit

- Contribue à la rédaction d'un manuel d'exploitation et de ses annexes
- Rédige ou contribue à la rédaction du manuel et de la note d'installation
- Contribue à l'analyse d'impact des anomalies en production (support N2 et N3)

Participer à l'activité de tests

- Contribue à la définition de la stratégie de tests avec le CP Tests (CPT)
- Approuve les tests unitaires
- Contribue à la réalisation des tests systèmes sur la partie technique et assiste les BA sur la partie fonctionnelle
- Assiste les testeurs techniques dans la réalisation des tests d'intégration applicative (TIA)
- Produit la stratégie de tests de performance (inclus dans les TAO) et assiste les testeurs techniques dans leur exécution

Périmètre de responsabilités

- Il s'assure du fait que les exigences techniques sont bien prises en compte
- Il s'assure du fait que les critères d'acceptation des Enablers Stories soient bien respectés avant proposition à l'architecte de la squad

Ce qu'on attend de lui

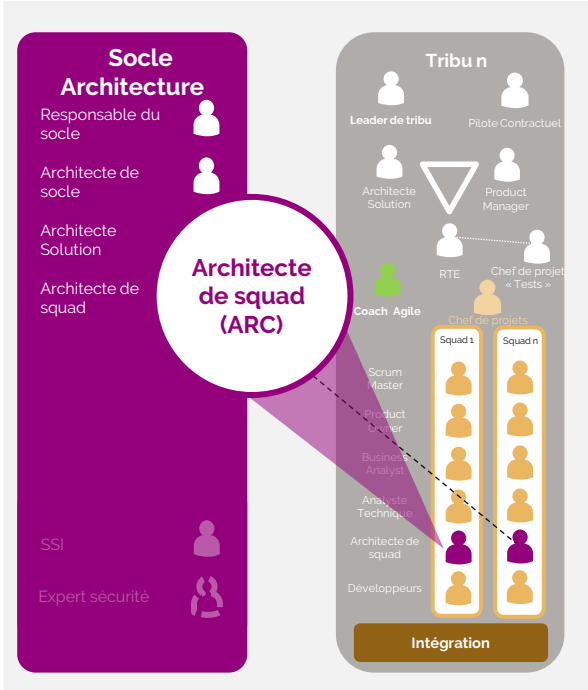
- Qu'il soit garant de la connaissance technique sur son domaine métier
- Qu'il fasse remonter les anomalies / problèmes rapidement

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Qu'il se substitue aux développeurs en réalisant des développements à leur place
- Qu'il se substitue à l'architecte de squad ou au SM

PRINCIPAUX RÔLES DES SQUADS ET DES TRIBUS

Architecte de squad



Ce qu'on attend de lui

- Maîtriser l'architecture technique et fonctionnelle du train
- Être en contact quasi-permanent avec les autres architectes de squad
- Suivre les guidelines apportées par le socle architecture et l'architecte solution (AS)

Description

- Il garantit l'évolution de son produit en cohérence avec le système d'informations du Ministère de la Justice ; il est le relais de l'AS pour le train
- Il apporte son expertise technique à la squad
- Il mène les POCs et participe aux choix d'architecture technique pour réaliser les US du backlog du PI à venir

Missions et activités

Mettre en œuvre une architecture adaptée

- Conçoit et met à jour les évolutions du système d'informations
- Contribue aux études de faisabilité
- Participe à la définition des infrastructures techniques : détermine l'écosystème technologique et l'interfaçage avec le SI
- Conçoit et valide les choix technologiques en terme d'architecture technique et fonctionnelle et évalue les alternatives
- Promeut l'architecture technique et fonctionnelle retenue auprès des équipes qui interviennent sur le projet
- Préconise des choix techniques en s'engageant sur un fonctionnement en service régulier
- Définit, enrichit et priorise les Enablers Stories sur son périmètre

Assurer la cohérence de l'architecture applicative

- Forme la squad aux pattern d'architecture définis par le socle architecture et les architectes solution (AS)
- Analyse l'impact des nouvelles solutions/nouvelles technologies dans la DNUM en s'appuyant notamment sur le référentiel d'architecture.
- Réutilise les briques et les pattern disponibles dans le SI ministère de la justice

Participer à l'innovation et à l'amélioration continue du SI

- Identifie les besoins de changements et les composants impliqués
- Participe en amont aux études sur les nouvelles applications ou produits métiers
- Alimente le référentiel d'architecture sur les niveaux les plus fins de détail

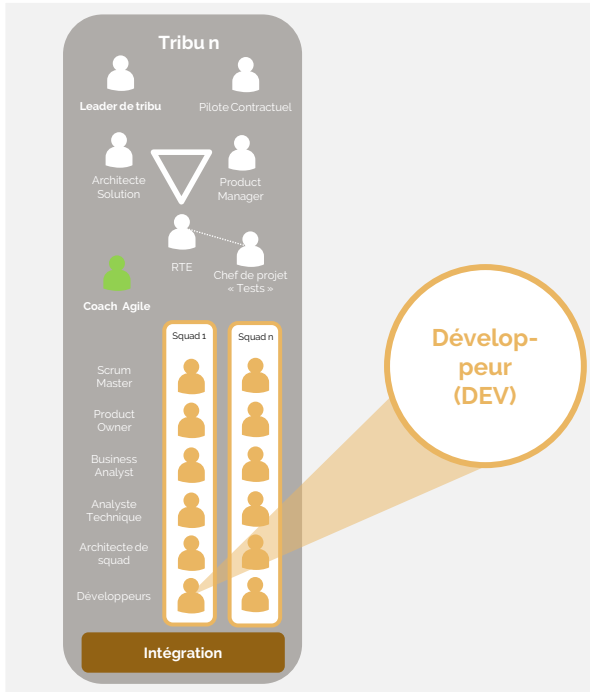
Périmètre de responsabilités

- Il garantit la cohérence technico-fonctionnelle et la pérennité du système d'information en collaboration avec le socle architecture

Squad

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Prendre la place de l'architecte solution (AS)
- Travailler seul



Ce qu'on attend de lui

- Être autonome et proactif dans ses réalisations et participer activement à l'amélioration continue
- Travailler de manière collective au sein de la squad
- Remonter les obstacles rencontrés, notamment lors des Daily Stand-up

Description

- Il participe à la **conception et au développement** technique de **nouvelles solutions métier**

Périmètre de responsabilités

- Garantir la bonne qualité de ses réalisations

Missions et activités

Développer et tester les US et les Enablers US

- Conçoit techniquement et développe les US et Enablers Stories du backlog (correction des anomalies issues des tests)
- Prépare et réalise les tests unitaires, d'assemblage et système
- Contribue à la préparation et à la réalisation des tests système (avec les BA)
- Construit les packages
- Contribue à l'enrichissement des US et Enablers Stories avec la conception technique détaillée

Maintenir les applications

- Fait la maintenance corrective de ces solutions suite aux problèmes identifiés, prend en compte les évolutions techniques (maintenance adaptative)

Veiller à la bonne intégration du code

- Définit la configuration et le versioning du code développé
- S'assure de la qualité de ses développements du build
- Respecte les standards et normes de développement du ministère de la Justice et de l'état de l'art

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Travailler de manière indépendante en devenant « Owner » de ses développements
- Etre passif et attendre des directives pour l'organisation de son activité

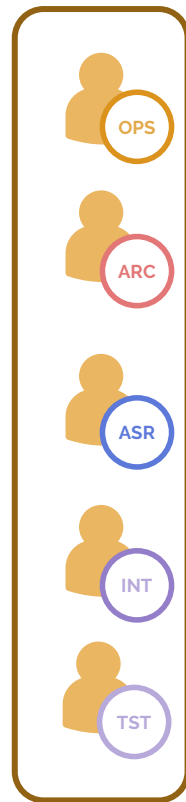


Ingénieur DevOps

- Il pilote, avec le socle IT et Opérations, la **mise à disposition** dont il a la charge
- Il gère le **plan d'occupation des environnements** dont il a la charge
- Il **centralise les besoins d'évolution** des environnements dont il a la charge
- Il travaille **avec le RTE** sur la coordination et la cohérence des livraisons des squads de la tribu
- Il travaille éventuellement **avec le RTE d'autres tribus** en cas d'adhérence avec des applicatifs gérés en dehors de la tribu

Administrateur système / réseaux

- Il assure la **sécurité**, la **qualité** et la **sauvegarde des données** des applications de la tribu
- Il **maintient les environnements** (incluant les données), dont il a la charge, **au niveau de qualité adéquat**
- Il est garant auprès des squads et de la tribu de la disponibilité des environnements



Architecte de squad

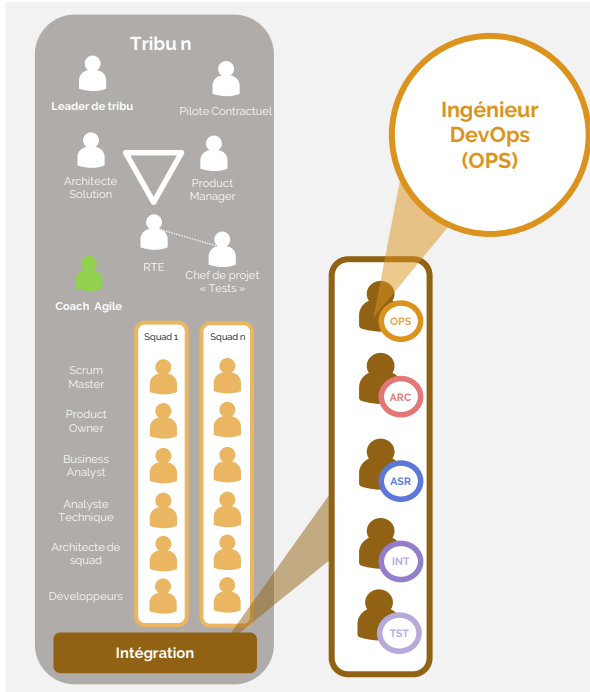
- Il **garantit la cohérence de l'architecture technique** avec **l'architecture de référence** au niveau du Ministère de la Justice
- Il **met en relation les études et l'exploitation** en intégrant les contraintes de développement et les exigences de l'exploitation

Intégrateur

- Il appuie l'ingénieur DevOps **pour effectuer les évolutions des environnements** nécessaires
- Il assure **l'intégration fonctionnelle des nouveaux composants**
- Il appuie la squad dans **la conception du PMV** pour faciliter sa mise en production

Testeur technique

- Il conçoit et effectue les **tests d'intégration** et les **tests d'exploitation** sous l'égide du chef de projet tests
- Il effectue les **tests de performance**



Description

- Il travaille avec le socle « IT et Opérations » sur le planning des environnements et leur mise à disposition
- Il travaille avec le RTE (et CPs du train) sur la coordination et la cohérence des livraisons des squads et de leur bonne intégration
- Il travaille éventuellement avec le RTE d'autres tribus en cas d'adhérence avec des applicatifs gérés en dehors de la tribu

Missions et activités

Gérer les environnements hors production / en production

- Est responsable du plan d'occupation des environnements par les différentes squads
- Centralise les besoins en environnements exprimés par les squads et effectue les demandes d'environnements à destination des fonctions transverses
- S'assure que les environnements sont opérationnels
- Est responsable des installations en production
- Effectue les demandes d'environnements supplémentaires au socle IT et Opérations

Gérer la MEP, la configuration et les releases

- Gère la configuration des infrastructures et des environnements hors environnement de développement (dont la « gestion des secrets »)
- S'assure que les packages de livraisons sont conformes aux normes rédigées par les socles « IT et Opérations » et « Architecture et RSSI »
- Coordonne la définition de la stratégie de mise en production technique avec les squads, les socles et le RTE (et CPs du train)

Être garant de l'activité d'intégration

- S'assure de la capacité à faire des intégrateur selon les ressources et le backlog
- Suit les indicateurs et remonte les alertes au RTE et au Leader de Tribu (LT)
- Est garant de l'agilité des intégrateurs

Périmètre de responsabilités

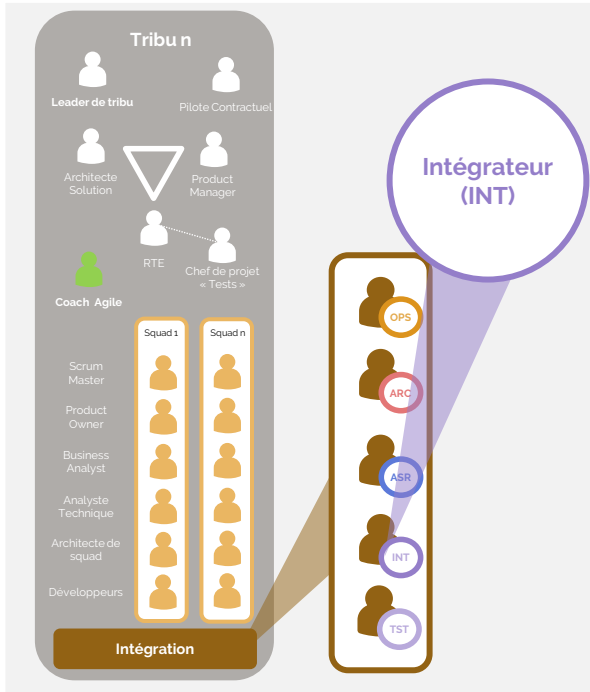
- Il est garant de la cohérence technique des livraisons et de leur bonne intégration en lien avec le RTE (et CPs du train)

Ce qu'on attend de lui

- Travailler en coordination avec les RTE/CP//SM, PM/PO et avec le chef de projet tests
- Remonter et actualiser le planning de capacité des environnements

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Prendre la place du RTE



Description

- Il appuie l'ingénieur DevOps pour effectuer les évolutions des environnements nécessaires
- Il assure l'intégration fonctionnelle des nouveaux composants
- Il appuie la squad dans la conception du PMV pour faciliter sa mise en production

Missions et activités

Appuyer les squads dans la conception de leur application

- Participe à la conception technique de la solution cible
- Définit le plan de bascule, avec les squads et le socle IT et Opérations
- Spécifie les adaptations, paramétrages et interfaces nécessaires à l'intégration des composants retenus dans la solution
- Forme les squads de développement et leur apporte un soutien pour la gestion des configurations

Assurer l'intégration fonctionnelle des nouveaux composants

- Assure le déploiement dans le respect des procédures en vigueur (rédigées par les socles « IT et Opérations » et « Architecture et RSSI »)
- Rédige le dossier de mise en production et les consignes d'exploitation
- Gère les changements de versions
- Réalise le déploiement des versions applicatives et charge les jeux de données préparés par les squads

Assurer le bon fonctionnement des environnements

- S'assure que les environnements sont opérationnels et disponibles
- Réalise les demandes d'évolution des environnements envoyées par les squads de développement
- Effectue des tests de non régression lors de l'intégration de nouvelles applications

Périmètre de responsabilités

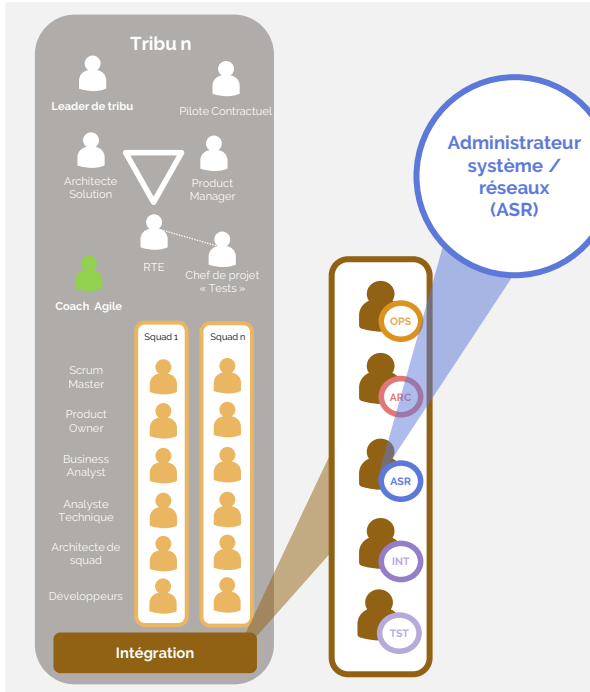
- Il est garant de la bonne intégration fonctionnelle des composants et de la disponibilité des environnements

Ce qu'on attend de lui

- Travailler en coordination avec les autres intervenants sur l'intégration
- Être en relation avec les squads de développement tout au long du cycle de développement
- Automatiser au maximum son activité

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Faire partie intégrante d'une squad lors de la conception d'une solution
- Prendre la place de l'Ingénieur DevOps



Description

- Il installe, configure et gère les performances des bases de données, il est en charge de la sauvegarde et de la récupération des données.
- Il est garant auprès des squads et de la tribu de la disponibilité des environnements

Missions et activités

Assurer la sécurité, la qualité et la sauvegarde des données des applications de la tribu

- Installe et paramètre les serveurs de données.
- Crée les bases de données en fonction des besoins applicatifs (choix des moteurs de stockage, gestion des droits d'accès...)
- Assure l'intégrité des bases de données
- Paramètre les bases de données pour une utilisation optimale

Maintenir les environnements au niveau de qualité adéquat

- Est en charge de la maintenance des environnements de développement, d'intégration, de tests, de pré-production et de production
- Prend en compte les exigences en termes de performances (puissance, rapidité, stabilité, disponibilité) et de sécurité (intégrité, confidentialité, traçabilité) des infrastructures
- Installe et gère les logiciels d'administration des infrastructures
- Intègre de nouveaux composants afin d'améliorer les performances des infrastructures
- Assiste l'équipe de production pour les mises en service.
- Assure le support de niveau 3 en escalade de l'équipe de production.

Périmètre de responsabilités

- Il est garant de l'évolutivité, la pérennité et la maintenance des réseaux et des systèmes dans son périmètre

Ce qu'on attend de lui

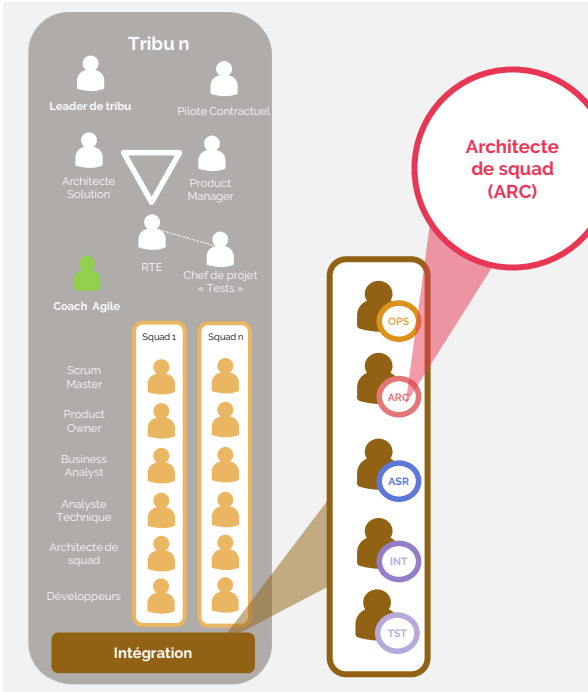
- Travailler en coordination avec les autres intervenants sur l'intégration
- Automatiser au maximum son activité

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Faire le rôle de l'intégrateur

PRINCIPAUX RÔLES DE L'INTÉGRATION

Architecte de squad



Ce qu'on attend de lui

- Maitriser l'architecture technique et fonctionnelle de la tribu
- Être en contact quasi-permanent avec les autres architectes de squad
- Suivre les guidelines apportées par le socle architecture et l'architecte solution (AS)

Description

- Il mène les expérimentations et participe aux choix d'architecture technique permettant la réalisation des Users Stories du backlog du PI en cours
- Il garantit l'évolution de son produit en cohérence avec le système d'information du Ministère de la Justice.
- Il apporte son expertise technique à la squad

Missions et activités

Met en œuvre
une architecture
adaptée

- Conçoit et met à jour les évolutions du SI
- Participe à la définition des infrastructures techniques : détermine l'écosystème technologique et l'interfaçage avec le SI
- Conçoit et valide les choix technologiques en terme d'architecture technique et évalue les alternatives
- Promeut l'architecture technique retenue auprès des équipes qui interviennent sur le projet
- Préconise des choix techniques en s'engageant sur un fonctionnement en service régulier
- Définit, enrichit et priorise les Enablers Stories sur son périmètre
- Développe pour la squad

Assurer la
cohérence de
l'architecture
applicative

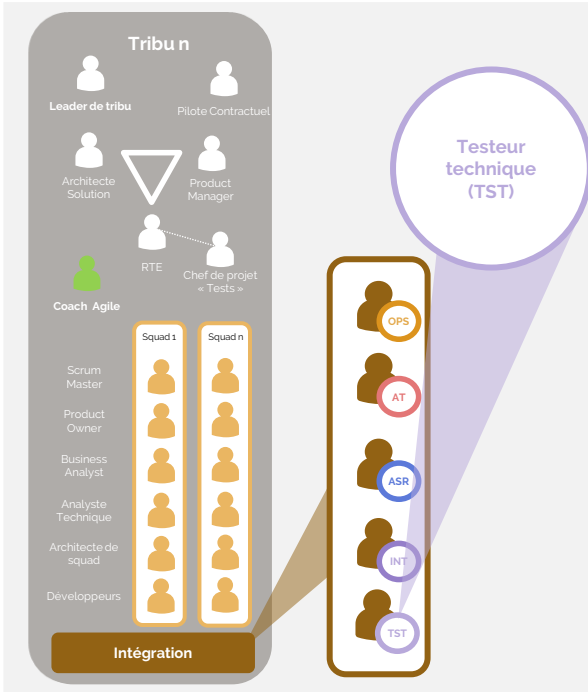
- Forme la squad aux pattern d'architecture définis par le socle architecture et les Architectes Solution
- Analyse l'impact des nouvelles solutions/nouvelles technologies dans la DNUM en s'appuyant notamment sur le référentiel d'architecture.
- Réutilise les briques et les pattern disponibles dans le SI Ministère de la Justice

Participe
activement à
l'innovation et à
l'amélioration
continue du SI

- Réalise une veille technologique permanente
- Conseille les équipes de conception et de développements sur l'utilisation des outils
- Identifie les besoins de changements et les composants impliqués
- Participe en amont aux études sur les nouvelles applications ou produits métiers
- Alimente le référentiel d'architecture sur les niveaux les plus fins de détail

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Prendre la place de l'Architecte Solution (AS)
- Travailler seul
- Ne pas participer à l'effort de création de valeur par le développement de la squad



Ce qu'on attend de lui

- Maitriser ses outils de testing
- Automatiser au maximum son activité
- Travailler en lien direct avec les analystes des squads

Description

- Il effectue les tests d'intégration et les tests d'exploitation (TIA et TAO)
- Il effectue les tests de performance

Missions et activités

Effectuer les tests d'intégration (TIA)

- Conçoit les tests d'intégration en se basant sur les spécifications fonctionnelles et l'architecture technique des produits
- Gère les données de tests alimentées par les squads de développement
- Effectue les tests d'intégration en fin de chaque sprint
- Assure une couverture des tests suffisante
- Assure l'augmentation progressive de la couverture et de la qualité des tests grâce à l'automatisation des tests

Effectuer les tests d'exploitation (TAO)

- Conçoit les tests d'exploitation en s'appuyant sur les exigences du socle IT et Opérations
- Exécute les tests d'exploitation en fin de chaque sprint et lors de la recette de l'incrément

Effectuer les tests de performance

- Définit la stratégie de tests de performance en s'appuyant sur les outils disponibles au Ministère de la Justice aussi bien pour l'exécution du test que pour la mesure.
- Automatise les scénarios de test de performance
- Exécute les tests de performance
- Reporte sur les tests de performance
- Effectue des préconisations pour la gestion de la performance applicative en production

Périmètre de responsabilités

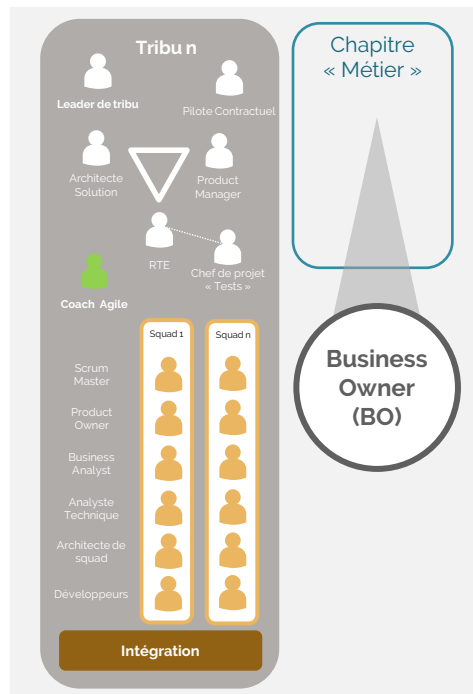
- Il vérifie la qualité des livraisons effectuées par les squads de développement

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Effectuer les tests usines
- Effectuer les recettes fonctionnelles



Business Owner



Description

- Il est le leader du chapitre « Métier » ou d'une composante thématique
- Il est responsable de l'orientation métier et des choix de priorisation métier par la valeur en lien avec le ROI du programme
- Il est en charge des arbitrages et décisions métiers et participe à certaines cérémonies agiles

Missions et activités

En amont de chaque PI Planning

- Actualise le contexte du Ministère : orientations métiers et réglementaires, jalons clés, interdépendances avec d'autres projets / actualités
- Définit avec le(s) PM(s) les impacts de ces orientations sur le backlog produit global (puis, les PM avec les PO)
- Explique ces orientations aux principaux acteurs de la Tribu (LT, PM, RTE, AS) pour s'assurer du bon alignement de la gouvernance de la Tribu
- Prépare l'introduction de chaque PI Planning avec la présentation du contexte métier global en s'assurant de la clarté des messages pour une bonne compréhension par l'ensemble des membres de la Tribu
- Participe au besoin à la préparation et à la planification du PI Planning

Pendant chaque PI Planning

- Introduit le PI Planning par la présentation du contexte métier et réglementaire du Ministère pour s'assurer du bon alignement global de l'ensemble de la Tribu
- Participe éventuellement aux travaux de la Tribu, reste disponible en cas de question
- Prend connaissance du plan global de chaque incrément : analyse sa conformité aux orientations et priorités métiers, vérifie la bonne prise en compte des interdépendances externes, s'assure du bon respect des jalons réglementaires majeurs,
- Propose les ajustements nécessaires sur le programme de chaque incrément lors des revues intermédiaire et finale

Durant chaque incrément (en continu)

- Suit l'avancement des travaux et le bon alignement aux orientations, priorités et programmes métiers définis
- Alerte / informe de tout changement majeur impactant la trajectoire métier
- Assiste les PM dans la définition du « Minimum Viable Product » (MVP) pour chaque EPIC
- Participe éventuellement aux démonstrations organisées par les squads, aux cérémonies des squads et donne ses retours et préconisations
- Participe aux travaux d'organisation, de préparation et d'analyse de la recette métier de bout-en-bout
- Emet ses avis et recommandations en vue d'une mise en production des EPIC / Features

Périmètre de responsabilités

- Il porte la vision métier de son domaine
- Il apporte ses préconisations quant aux programmes de chaque incrément et la valeur métier associée
- Il suit chaque incrément et vérifie l'alignement des résultats avec les objectifs métiers définis
- Il influe sur les décisions de GO / NO GO de mise en production

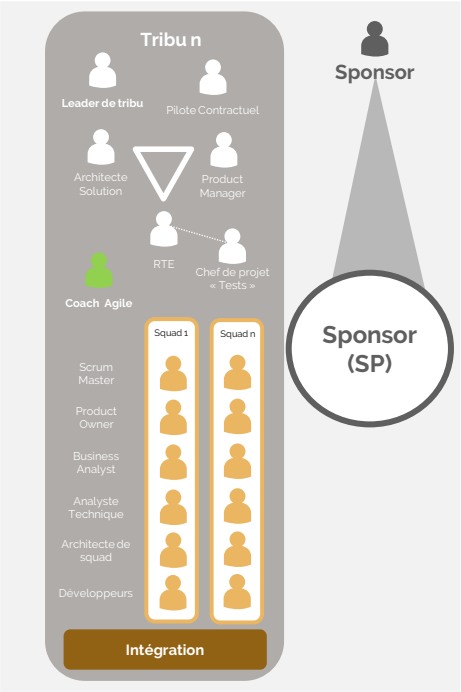
Ce qu'on attend de lui

- Définir et porter la trajectoire métier et réglementaire de son domaine avec les PM & PO
- Expliquer cette trajectoire pour s'assurer du bon alignement de la gouvernance de la Tribu
- Influer sur les programmes des incréments et les décisions GO / NO GO de mise en production

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Intervenir sur le mode projet (agilité à l'échelle, Tryptique LT / RTE / AS)
- Intervenir sur la solution produit

Sponsor



Description

- Il a un intérêt stratégique à la réussite du projet
- Il en est donc un « protecteur » et un « facilitateur »

Périmètre de responsabilités

- De par sa fonction, sa position hiérarchique et ses relations, il va faciliter dès que nécessaire l'avancement et la réussite du projet

Missions et activités

Facilitateur de haut niveau

- S'assure que les moyens nécessaires à l'avancement et la réussite du projet sont bien mis en œuvre : déblocage de budgets, mobilisation des acteurs ou expertises idoines, mise en œuvre des moyens techniques ou logistiques nécessaires
- Facilite les mises en relation ou prises de contacts

Arbitrage de haut niveau

- Fait en sorte que les décisions nécessaires de haut niveau ou bloquantes soient prises

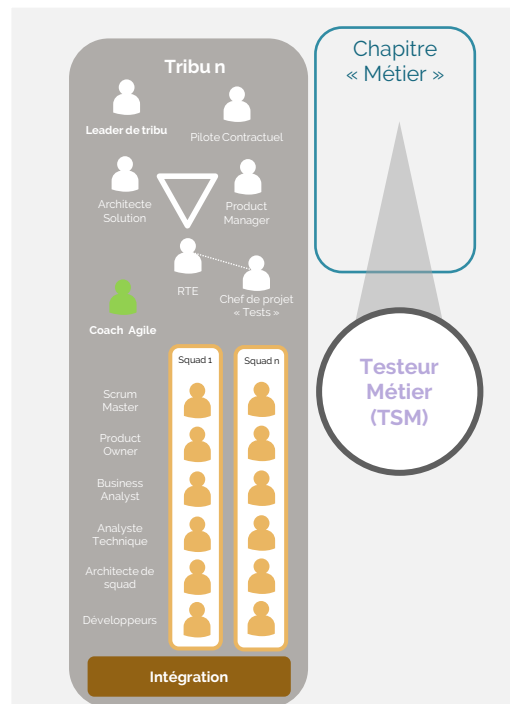
Ce qu'on attend de lui

- Protéger les intérêts du projet, pour en garantir l'avancement et la réussite
- Adopter une posture de facilitateur

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Intervenir dans le projet

Testeur métier



Description

- Il analyse, spécifie et exécute les tests métiers pour répondre aux objectifs du plan de tests et en accord avec la stratégie de test
- Il formalise les anomalies rencontrées lors de l'exécution des tests

Missions et activités

Décliner la stratégie et le plan de test définie

- Conçoit et spécifie les tests métiers de bout-en-bout (processus à tester de bout-en-bout)
- Définit et maintient les jeux de données nécessaires à l'exécution des tests métiers
- Respecte et suit les engagements de services définis
- Assure l'augmentation progressive de la couverture et de la qualité des tests notamment grâce à l'automatisation des tests
- Respecte les plannings liés à chaque campagne de tests
- Identifie et avertit des risques liés aux résultats de ses tests (qualité, planning...)

Réaliser la campagne de tests

- Exécute les tests métiers
- Formalise les anomalies détectées dans MANTIS, les fait valider par ses pairs et les remonte aux parties prenantes
- Assure la couverture de tests définie dans la stratégie de tests métiers
- Identifie et avertit des risques liés aux résultats de ses tests (en cas d'anomalies bloquantes)
- Utilise les indicateurs fournis par le chef de projets tests
- Applique la méthode et les outils de tests définis et adaptés au sein du ministère
- Capitalise son patrimoine de tests

Périmètre de responsabilités

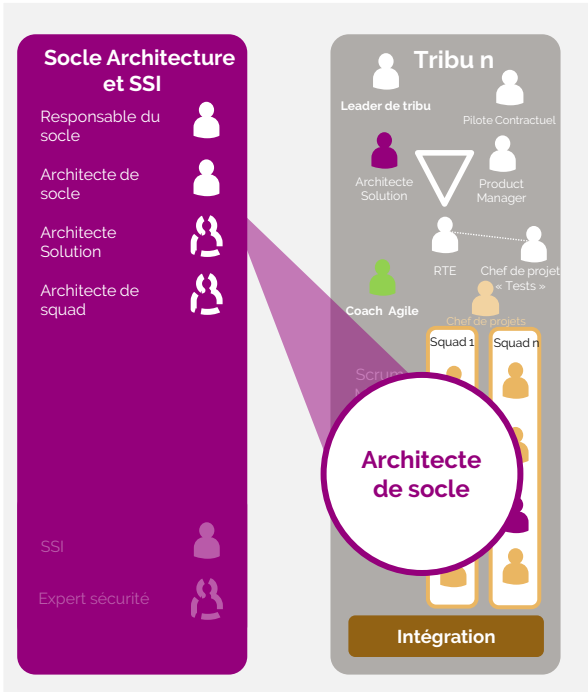
- Il garantit l'exécution et la qualité des tests sur la base des engagements de services

Ce qu'on attend de lui

- Concevoir et réaliser les tests métiers
- Maîtriser les outils de tests de son périmètre
- Si cela est possible, proposer des axes d'automatisation sur son activité de tests

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Porter et piloter les activités de tests



Ce qu'on attend de lui

- Collaborer avec les métiers aussi bien sur la construction du schéma directeur que sur le traitement des Epics
- Synchroniser les architectes solution de son portefeuille en arrivant à des consensus sur les décisions d'architecture

Description

- Il rédige le schéma directeur
- Il intervient dans la gestion de la demande pour contribuer au cadrage et à la conception
- Il synchronise les architectes solution (AS) sur son domaine de responsabilités

Missions et activités

Définir la vision et les grandes lignes de l'architecture du ministère

- Etablit les lignes architecturales du schéma directeur du SI
- Alimenter la mise en œuvre du schéma directeur aussi bien par les projets traditionnels structurants que par les Epics de son portefeuille de tribus
- Définit le modèle du référentiel d'architecture
- Alimenter le référentiel d'architecture

Définir les principes d'architecture pour un portefeuille de projets et de tribus

- Participe à la gestion de la demande
- Contribue à la construction des Epics
- Définit les Enablers Epic
- Promeut et veille à la réutilisation des solutions et initiatives d'architecture présentes au ministère de la justice

Synchroniser les architectes solution (AS)

- S'assure de la bonne application des guidelines d'architecture dans les différentes tribus
- Communique les thèmes stratégiques et les éléments métier clés aux architectes solution (AS)
- Synchronise les pratiques sur les disciplines suivantes : sécurité et qualité des données, infrastructure de production, UX, scalabilité, performance, versionning d'interface et plus généralement la rédaction des exigences non fonctionnelles

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Travailler seul
- Prendre les décisions à la place des architectes solution (AS) ou des squads



Description

- Il pilote le Socle Architecture et SSI
- Il garantit la rédaction et la réalisation du schéma directeur
- Il garantit la cohérence globale du SI
- Il assure la cohérence des compétences d'architecture avec les besoins de la DNUM

Périmètre de responsabilités

- Il manage une équipe d'architectes de socle, d'architectes solutions (AS) et de squads (ARC) détachées dans les tribus.

Missions et activités

Piloter l'activité du Socle Architecture et SSI

- Arbitre et prend les décisions structurantes pour le socle
- Participe aux comitologies transverses
- Définit et suit les KPIs du socle
- Remonte les KPIs au responsable IDE

Garantir la capacité de l'équipe d'architecture à répondre aux demandes

- Arbitre et prend les décisions structurantes pour le socle
- Participe aux comitologies transverses
- Définit et suit les KPIs du socle
- Remonte les KPIs au responsable IDE

Assurer le fonctionnement de la cellule d'architecture

- Ajuste le fonctionnement du socle : comitologie, responsabilités etc.
- Remonte les besoins RH
- Est responsable des processus internes du socle :
 - Intervention dans la gestions de la demande
 - Réponse à un besoin non fonctionnel (de niveau Epic)
 - Contribution à la Construction du suivi du schéma directeur
 - Gestion des référentiels d'architecture
 - Staffing des architectes solution et des experts

Ce qu'on attend de lui

- S'assurer de la complétude et de la consistance des compétences du socle
- S'assurer de l'existence et du suivi du schéma directeur
- S'assurer de l'existence et de la consolidation d'un référentiel d'architecture

Ce qu'on n'attend pas de lui

- Rédiger le schéma directeur ou des patterns d'architecture