

FICHE DE POSTE

Date de mise à jour : 05/09/2023 BAC

I – DEFINITION DU POSTE

1	SERVICE : Direction du système d'information	
2	LIBELLE DU POSTE : Chef de projets développement – scrum master	
3	NIVEAU DE RESPONSABILITE : 5	
4	CATEGORIE DE LA MAQUETTE FUTURE : A	
5	CATEGORIE DE LA MAQUETTE ACTUELLE : A	
5	FILIERE DE LA MAQUETTE FUTURE : FTE	
6	IMPUTATION BUDGETAIRE : PROGRAMME : 962.02 PROGRAMME R.H. : 961 02	CODE POSTE : 2232 CENTRE DE TRAVAIL : 393
7	LOCALISATION GEOGRAPHIQUE : IDV – Tahiti - Papeete - Immeuble TORIKI, 1er et 2è étage, rue Dumont d'Urville	
8	FINALITE / DESCRIPTIF SYNTHETIQUE (maximum 50 mots) : Le chef de projets développement – scrum master définit, met en œuvre et conduit un projet SI depuis sa conception jusqu'à la réception dans le but d'obtenir un résultat optimal et conforme aux exigences formulées par le métier en ce qui concerne la qualité, les performances, le coût, le délai et la sécurité. Il anime l'équipe de développement en appliquant la méthode scrum et participe à la réalisation si nécessaire.	
9	EFFECTIFS ENCADRES A B C D Autres NOMBRES : Néant	
10	SUPERIEUR HIERARCHIQUE DIRECT : Responsable du pôle réalisation	
11	MOYENS SPECIFIQUES LIES AU POSTE : PC, téléphone	
12	CONTRAINTES ET AVANTAGES DU POSTE :	
13	ACTIVITES PRINCIPALES : ➤ <u>Conduite de projet</u> - Organiser, coordonner et animer l'ensemble de l'équipe projet - Communiquer, avec pédagogie et diplomatie, avec chaque membre de l'équipe et le reste des intervenants de façon à s'assurer que la direction prise est la bonne. - Superviser le déroulement du projet en mode agile (SCRUM) en veillant au respect des cérémonies - Constituer le backlog conjointement avec le PO ou le référent métier - Mettre en œuvre les solutions techniques adaptées au contexte de la DSI - Assurer la qualité du code et des livrables produits par l'équipe - Veiller à la mise à jour de la documentation projet - En coordination avec le RSSI, définir et mettre en œuvre les mesures garantissant un niveau de sécurité élevé des applications - Organiser la maintenance <i>*La liste des activités peut subir des modifications en raison de l'évolution générale du service, notamment lors de modifications de ses missions.</i>	

14	ACTIVITES ANNEXES : ➤ <u>Développement</u> - Contribuer à la réalisation et à la maintenance des produits ➤ <u>Architecture logicielle</u> - Conseiller l'équipe de développement et les chefs de projets techniques sur l'architecture logicielle - Identifier des briques logicielles mutualisables pour rationaliser le SI <i>*La liste des activités peut subir des modifications en raison de l'évolution générale du service, notamment lors de modifications de ses missions.</i>
----	---

II – PROFIL PROFESSIONNEL

15	CADRE D'EMPLOI : Ingénieur
16	SPECIALITE SOUHAITABLE : Ingénieur en informatique, spécialité chef de projet ou développement

S: Sensibilisation, A: Application; E: Expert

17	COMPETENCES	S	A	E
	- Gestion de projet			X
	- Méthode agile Scrum			X
	- Marchés publics	X		
	- Outils de gestion de projets			X
	- Esprit de synthèse			X
	- Qualité relationnelle et de communication			X
	- Rigueur et méthode			X
	- Animation d'équipes			X
	- Capacité d'organisation			X
	- Conception		X	
	- Architecture logicielle		X	
	- Développement Java Spring		X	
	- Développement JS Angular		X	

18	EXPERIENCE PROFESSIONNELLE SOUHAITEE : 3 ans d'expérience en tant que chef de projets
----	--

19	FORMATION D'ADAPTATION OBLIGATOIRE :
----	--------------------------------------

20	DUREE D'AFECTATION SOUHAITABLE DANS LE POSTE : 4 ans minimum
----	--

Le directeur
Date :
Signature :

L'agent
Date :
Signature :