

# Référentiel

## « Spécialiste en maîtrise d'ouvrage des SI »

### 2019-2020

### Activités

La certification couvre 5 activités :

1. Recueillir, analyser et spécifier le besoin métier
2. Collaborer avec la maîtrise d'œuvre sur la conception d'applications et l'urbanisation du SI
3. Recetter une application informatique
4. Conduire un projet informatique
5. Accompagner la transformation numérique de l'entreprise

Ces activités sont détaillées en compétences ci-dessous.

### Evaluation

Le jury évalue l'ensemble des compétences via :

1. Un dossier de synthèse des pratiques professionnelles (DSPP) rédigé par le candidat, qui illustre chacune des compétences du titre, à partir d'expériences professionnelles du candidat.
2. Une soutenance orale devant le jury :
  1. Présentation orale avec diaporama de type powerpoint de la pratique professionnelle du candidat, couvrant les compétences du titre.
  2. Questions-réponses sur la présentation.
  3. Questions libres du jury sur les compétences du titre non couvertes par les cas exposés dans la partie 1 de la soutenance.
3. Les évaluations en cours de formation (pour les candidats hors VAE).

## Recueillir et analyser le besoin métier

### Acquérir et formaliser la connaissance métier

#### Compétences

1. Acquérir la connaissance métier du client pour faire en sorte que les applications de son SI soient adaptées à son métier et le servent au mieux.
2. Structurer et mettre en forme cette connaissance avec les outils adaptés pour que les équipes projet l'exploitent facilement.
3. Identifier les acteurs et l'enchaînement de leurs actions pour définir précisément les processus métier.
4. Vérifier auprès du client que le recueil est correct, pour disposer d'une connaissance validée.

#### Critères d'évaluation

1. Ecoute, pertinence des questions
2. Exactitude, couverture, précision, structuration, clarté, mise en lien des éléments recueillis
3. Exploitation des outils logiciels à disposition
4. Facilité à retrouver l'information
5. Prise en compte des réactions de l'interlocuteur

### Cadrer le besoin ou le projet

#### Compétences

1. Affiner de façon itérative le besoin initial, pour définir un objectif atteignable, vérifiable, précis, inscrit dans le temps et apportant de la valeur à l'entreprise.
2. Déterminer les parties prenantes du projet et leurs attentes pour ajuster l'objectif du projet et anticiper l'accompagnement au changement.
3. Réaliser l'état des lieux autour du projet pour identifier les impacts de celui-ci sur son environnement, notamment les applications existantes, et tirer parti du travail déjà effectué sur le sujet.
4. Estimer les enjeux et les risques du projet pour aider à décider de sa réalisation ou non.
5. Identifier les grandes fonctionnalités pour délimiter le projet et aider à estimer la charge et le délai requis.
6. Trouver et évaluer les solutions envisageables pour choisir la plus convenable.
7. Synthétiser tous ces éléments dans une note de cadrage pour aider à décider de lancer ou pas le projet.

#### Critères d'évaluation



1. L'objectif affiné est positif, atteignable, vérifiable, précis, contextualisé et inscrit dans le temps, et apporte de la valeur à l'entreprise.
2. La valeur produite attendue est argumentée ou même estimée.
3. Toutes les parties prenantes sont prises en compte, et leurs attentes précisées.
4. Les impacts possibles, y compris les effets pervers et la perte de bénéfices secondaires, sont pris en compte.
5. Les projets et études existants en lien avec le projet envisagé sont pris en compte de façon argumentée.
6. Les risques sont identifiés et estimés.
7. Les options pour la réalisation du projet sont présentées.
8. L'estimation des coût, charge et délai est argumentée.

## Recueillir et formaliser les besoins du client

### Compétences

1. Organiser et conduire des réunions et interviews avec des référents métier pour élaborer les spécifications.
2. Animer une réunion d'affinage du besoin (en méthodes agiles) pour fixer l'objectif de la prochaine itération.
3. Identifier les rôles des utilisateurs de l'application et leurs relations pour préciser les fonctionnalités offertes à chacun.
4. Transcrire un besoin textuel en scénarios utilisateur pour couvrir les cas normal, alternatif et d'échec des fonctionnalités à développer.
5. Organiser les cas d'utilisation en précisant leur contour et leurs relations pour définir des fonctionnalités facilement compréhensibles et validables.
6. Identifier le bénéfice apporté par chaque cas d'utilisation pour les prioriser et centrer l'analyse sur la valeur à produire.
7. Prioriser les fonctionnalités pour créer le maximum de valeur le plus tôt possible.
8. Définir les tests fonctionnels des fonctionnalités pour préciser celles-ci et préparer la recette.
9. Synthétiser le besoin dans un cahier des charges ou un appel d'offres pour établir le périmètre contractuel du projet à mener.

### Critères d'évaluation

Sur la modélisation :

1. Les acteurs et leurs relations sont correctement identifiés.
2. Chaque fonctionnalité précise le rôle de l'utilisateur et la valeur attendue.
3. La priorisation des fonctionnalités est argumentée en fonction de la valeur qu'elles apportent.
4. Les cas d'utilisation trouvés sont pertinents et complets.
5. Les contraintes et spécificités du cas étudié sont prise en compte.
6. Cohérence de la modélisation produite.
7. Respect du formalisme UML.
8. Clarté et lisibilité de l'analyse et des diagrammes qui la représentent.



9. Le cahier des charges mentionne l'objet du projet, son objectif, son contexte, ses contraintes, le périmètre, les grandes fonctionnalités, le budget et le délai attendu.

Sur les tests d'acceptation :

1. Les tests d'acceptation précisent les entrées et les sorties de chaque fonctionnalité.
2. Distinction systématique des opérandes requis et optionnels.
3. Les tests précisent les prérequis et les effets produits de façon vérifiable fonctionnellement.

## **Collaborer avec la maîtrise d'œuvre sur la conception d'applications et l'urbanisation du SI**

### **Contribuer à la conception d'applications du point de vue fonctionnel**

#### **Compétences**

1. Concevoir ou faire évoluer une base données répondant aux besoins fonctionnels, pour valider ou corriger les modèles de données produits par les développeurs.
2. Spécifier les contraintes d'intégrité des données pour que les développeurs les implémentent dans la base de données ou dans la couche applicative de l'application.
3. Interroger une base de données avec SQL, pour s'assurer que la base conçue couvre les besoins et pour répondre à des questions non couvertes par les applications actuelles du SI.
4. Écrire des programmes simples à partir d'opérations de base et maîtriser les concepts de la programmation objet pour comprendre le travail et les productions des développeurs ainsi que les possibilités et limites des langages.
5. Comprendre les composants logiciels produits par les développeurs pour représenter l'architecture des applications.
6. Identifier pour chaque fonctionnalité les composants logiciels et la séquence de leurs interactions pour préciser les interfaces avec l'existant et avec les applications prévues dans le futur.
7. Spécifier les contrats des composants logiciels, pour renforcer leur validité et guider leur réalisation.

#### **Critères d'évaluation**

1. Le schéma de la base de données est normalisé (formes normales 1 à 3).
2. Il couvre les besoins fonctionnels (pas de perte d'information).
3. Capacité à lire et écrire des requêtes SQL avec jointures ou imbriquées.
4. Les contraintes d'intégrité non déclaratives sont spécifiées.



5. Précision et complétude des contrats (prérequis et effets) des composants logiciels et services Web.

## **Concevoir des interfaces utilisateurs ergonomiques en tenant compte de l'expérience utilisateur**

### **Compétences**

1. Analyser l'activité des utilisateurs pour identifier leurs tâches, le contexte dans lequel ils les effectuent, les problèmes qu'ils rencontrent et l'utilité qu'ils attendent de l'application.
2. Évaluer l'expérience utilisateur d'une application existante pour trouver comment l'améliorer.
3. Évaluer la conformité d'une interface utilisateur aux principes de l'ergonomie et de l'accessibilité et aux standards du Web et des applications mobiles pour la corriger.
4. Concevoir ou améliorer l'interface de l'application de façon itérative en tenant compte du feedback des utilisateurs et des principes d'ergonomie pour qu'elle leur procure la meilleure expérience possible.
5. Établir et faire appliquer une charte graphique pour unifier et simplifier les interfaces utilisateur du parc applicatif.

### **Critères d'évaluation**

1. Ecoute et sens de l'observation lors de la phase d'analyse.
2. L'analyse est claire et met en avant les points primordiaux.
3. Prise en compte de la fréquence d'utilisation des opérations dans leur accès et leur ordonnancement.
4. Clarté et structuration de l'IHM proposée qui minimise la charge cognitive.
5. Nombre limité d'actions utilisateur pour accomplir chaque tâche.
6. Distinction opérandes/options/paramètres sur l'IHM, en fonction de l'expérience utilisateur.
7. Le contexte est toujours présent sur l'IHM.
8. Les messages d'erreur sont précis, explicites et aidants.
9. La navigation dans l'IHM est explicite et claire.
10. L'IHM est adaptative, tant sur le Web que sur mobile.
11. Respect des règles d'accessibilité.
12. Dans l'analyse, prise en compte de :
  1. taux de succès pour effectuer les tâches,
  2. nombre d'erreurs effectuées (et éventuellement les contournements réalisés),
  3. temps d'exécution de chaque tâche,
  4. nombre de fois où l'utilisateur recourt à un support ou une aide externe, et temps passé à cela.

## **Faire évoluer l'architecture fonctionnelle du système d'information**



## Compétences

1. Modéliser un processus métier pour l'adapter aux évolutions de l'environnement et de la stratégie de l'entreprise.
2. Obtenir auprès des développeurs et spécialistes de l'exploitation les éléments permettant de rétroconcevoir l'architecture d'applications existantes pour cartographier celles-ci.
3. Cartographier le parc applicatif pour déterminer quels composants peuvent être impactés par l'évolution ou le développement d'une application et urbaniser le SI.
4. Définir l'architecture cible d'une application avec les équipes techniques pour l'intégrer avec cohérence dans le parc applicatif.
5. Modéliser les objets métier sous forme de ressources Web et spécifier précisément leurs services et les contrats de ceux-ci, pour factoriser les applications les mettant en œuvre, notamment les applications mobiles, distribuées ou de type SaaS, et renforcer la validité et la sécurité de celles-ci.
6. Structurer des données métier sous forme arborescente pour les partager entre applications via des services Web.

## Critères d'évaluation

1. Les processus métier sont décrits avec un formalisme UML ou BPMN.
2. Les composants logiciels sont décrits et reliés entre eux de façon précise.
3. Granularité adaptée des composants logiciels.
4. Les ressources manipulés par l'application sont clairement définies.
5. Les contrats des services Web sont décrits précisément.
6. Les arborescences sont clairement structurées et en accord avec les cardinalités des relations entre éléments.

# Recetter une application informatique

## Élaborer la stratégie de test

### Compétences

1. Organiser et conduire des réunions et interviews pour affiner les spécifications auprès des référents métier.
2. Définir les tests fonctionnels à partir des spécifications et des entretiens avec les référents métier pour préparer la recette.
3. Identifier le périmètre des tests (parties du SI touchées par les changements apportés), pour couvrir les nouvelles fonctionnalités, les interfaces avec l'existant et les non régressions de celui-ci.
4. Détailler sous forme arborescente les fonctionnalités à tester pour estimer finement leur criticité.
5. Évaluer la criticité des fonctionnalités en fonction de la gravité de leur impact métier, de leur fréquence d'utilisation et de leur complexité, pour élaborer la stratégie de test.



6. Définir les critères d'arrêt de test pour interrompre la recette dès que l'objectif est atteint.
7. Élaborer et faire valider par le client une stratégie de test en tenant compte des priorités fonctionnelles, de la criticité des règles de gestion, des coûts et des délais pour couvrir au mieux le périmètre de validation.

### Critères d'évaluation

1. Les fonctionnalités sont structurées sous forme arborescente, jusqu'à des items clairement circonscrits.
2. Le calcul de la criticité suit une règle clairement définie.
3. L'effort de test (temps passé) est estimé et adéquat à la criticité.
4. Les critères d'arrêt de test (taux de couverture, % de validation et d'absence d'anomalie bloquante ou majeure) sont définis.

## Concevoir le plan de test

### Compétences

1. Définir les scénarios et cas de test en se basant sur les cas d'utilisation et les tests d'acceptation définis dans les spécifications pour couvrir l'ensemble des règles de gestion.
2. Définir les prérequis et les résultats attendus de chaque cas de test pour spécifier complètement les actions et vérifications à effectuer.
3. Intégrer les scénarios et cas dans l'arborescence des fonctionnalités pour constituer le plan de test.

### Critères d'évaluation

1. Exhaustivité et pertinence des cas de test.
2. Précision des scénarios sur les actions et les vérifications à effectuer.

## Élaborer les jeux d'essais des tests

### Compétences

1. Définir les jeux de données couvrant les différents cas de test pour en disposer dans la campagne de test.
2. Extraire et anonymiser les données de production pour avoir un jeu de données conforme à l'existant.
3. Créer les données répondant au besoin du test en utilisant des outils adaptés pour en disposer lors du test.
4. Demander au service compétent les données anonymisées pour garantir que l'équipe recette n'a pas accès à des données confidentielles.
5. Paramétrer ou mettre à jour les données temporelles pour vérifier des règles temporelles lors de la passation des tests.
6. Constituer des bases de test pour jouer et rejouer les tests.



## Critères d'évaluation

1. Les cas de test sont couverts dans au moins un jeu de données.
2. Les données de production récupérées respectent la confidentialité (noms, n° de carte etc.)
3. Des données temporelles sont paramétrables en fonction de la date de passation de la recette.
4. Présence de une ou plusieurs bases de test.

## Définir l'environnement de test

### Compétences

1. Référencer chaque élément (fonctionnalité, test fonctionnel, cas de test, scénarios, jeu de données) et les relier pour pouvoir les tracer tous.
2. Mettre en place un outil de gestion de la recette ainsi que des anomalies rencontrées pour tracer et exploiter ces données.
3. Définir l'environnement de recette et la version de l'application à recetter pour s'approcher le plus possible de la configuration de production.
4. Écrire dans un outil d'automatisation des tests utilisateur les scénarios susceptibles de l'être pour automatiser les tests.

### Critères d'évaluation

1. Tous les éléments sont référencés.
2. Présence d'un outil de suivi des éléments, et d'un outil de suivi d'anomalies.
3. Si un outil d'automatisation des tests utilisateurs est employé, pertinence et lisibilité des scénarios enregistrés.

## Effectuer la recette

### Compétences

1. Exécuter les tests en se servant des jeux d'essai pour évaluer le respect des règles de gestion définies dans les spécifications.
2. Rappporter l'état d'avancement de la campagne de recette aux parties prenantes pour aider à piloter le projet.
3. Suivre les fiches d'anomalies, depuis leur déclaration jusqu'à la validation de leur correction, pour assurer la prise en charge des anomalies.
4. Rappporter les résultats dans un procès-verbal de recette pour valider ou pas le résultat du projet ou d'une de ses étapes.

### Critères d'évaluation

1. Rigueur dans le suivi du plan de test.
2. S'assurer que l'anomalie en est une en la reproduire les anomalies reportées.

3. Production systématique de la fiche d'anomalie en cas de bug, avec objectif du test, actions faites, résultats attendus et obtenus avec impression écran et fichiers journaux éventuels.
4. Etat des lieux des anomalies rapportées : le suivi est assuré.
5. Les titres de fiche d'anomalie sont concis et explicites, de façon à les balayer facilement.

## Conduire un projet informatique

### Piloter un projet informatique

#### Compétences

1. Définir les jalons du projet et identifier avec les spécialistes métier et techniques concernés les tâches, leur charge et leur ordonnancement, pour planifier le projet et anticiper les besoins en ressources.
2. Budgéter le projet de façon détaillée pour le justifier et aider à arbitrer les priorités.
3. Prévoir et gérer le recours aux prestataires et équipes internes pour disposer au moment opportun des ressources nécessaires au projet.
4. Suivre régulièrement l'état du projet (avancement, coût, délai et qualité), pour réagir en cas de dérive.
5. Gérer les incidents et les risques de dérives sur les coûts, le délai, le contenu ou la qualité, pour limiter celles-ci.
6. Constituer des tableaux de bord de pilotage pour en rendre compte régulièrement à la direction et aux instances de décision.
7. Participer aux comités de pilotage, pour arbitrer les décisions et veiller à la cohérence du portefeuille de projets.

#### Critères d'évaluation

1. L'exhaustivité des tâches identifiées.
  2. La prise en compte des contraintes d'ordonnancement.
  3. La granularité cohérente des tâches en fonction des compétences et disponibilités des membres de l'équipe.
  4. La pertinence des risques identifiés.
  5. La priorité donnée aux risques identifiés suivant leur gravité et leur probabilité.
  6. Le classement des risques en fonction de leur survenance dans le temps.
  7. La faisabilité (en fonction des ressources disponibles, des possibilités techniques et des coûts engendrés) des solutions proposées.
  8. Les WBS, OBS (organisation breakdown structure), RACI et gantt sont utilisés de façon appropriée et cohérente.
- 
1. La pertinence des indicateurs choisis et la fréquence de leurs calculs.
  2. Les indicateurs sont mis à jour régulièrement.
  3. La pertinence des outils et méthodes de travaux collaboratifs proposés.



## Coordonner le projet

### Compétences

1. Définir les lots et les responsabilités de chacun dans le projet, pour que son organisation soit claire et efficace.
2. Veiller à ce que les tâches soient attribuées en fonction des compétences, disponibilités et contraintes d'ordonnancement pour faire avancer le projet avec cohérence et efficacité.
3. Assurer la coordination entre les différentes équipes métier pour garantir la cohérence et la compatibilité des demandes.
4. Collecter auprès de chaque intervenant les éléments à partager, en s'assurant d'avoir des réponses à jour et cohérentes, pour les partager dans l'équipe et préparer les réunions.
5. Organiser et animer les différentes réunions (ateliers de conception, réunion d'avancement, rétrospective, arbitrage, ateliers de priorisation...) pour que la collaboration des acteurs du projet soit la plus productive possible.
6. Rédiger le compte-rendu des réunions et les diffuser aux intervenants pour que chacun ait une synthèse à jour et traçable.
7. Être le référent des interlocuteurs externes au projet pour assurer la cohérence des informations transmises et protéger l'équipe des perturbations externes.

### Critères d'évaluation

1. Forte capacité à participer à plusieurs projets en parallèle, à déterminer des priorités et à les assumer.
  2. Capacités d'adaptation, résistance au stress et à la pression, grande autonomie, force de proposition.
  3. Facultés de négociation, de pédagogie et de diplomatie.
- 
1. Les estimations de charge, délai, faisabilité et solidité proviennent de personnes ayant l'expérience de projets similaires.
  2. La ventilation a un niveau de détail pertinent.
  3. L'estimation est réaliste, elle tient notamment compte des aléas, sans optimisme.
- 
1. Rigueur dans la collecte et la recherche de cohérence des informations.
  2. Savoir être à la fois ferme sans autorité et diplomate avec les chefs de projet et décideurs.
  3. Le matériau des réunions est rendu disponible avant le début de la réunion.
  4. L'ordre du jour est énoncé au début de la réunion.
  5. La durée de la réunion est maîtrisée.
  6. Clarté, concision et neutralité des compte-rendus.
  7. Réactivité dans la communication, notamment l'envoi des compte-rendus, et la réponse aux échanges.

Théo : responsable d'application ; support sur 2 applis en production + 1 en dev, conduite du changement en gardant les fonctionnalités de la v1 dans la v2



1. s'assurer du bon fonctionnement de l'outil
2. prioriser les évolutions
3. s'adapte au cycle (classique, agile) et coordonner tout ça.
4. rapport d'usage (pilotage)
5. s'organiser pour avoir tout en tête sans être sous l'eau. Garder l'organisation pour accroître ses compétences sur un peu tout, en priorisant ses propres tâches.

## **Assurer la qualité et l'efficacité du projet avec les méthodes agiles**

### **Compétences**

1. Organiser les itérations en produisant le résultat par incréments réguliers pour pouvoir ajuster le cap du projet avec souplesse et réactivité.
2. Mettre en œuvre des organisations de travail collaboratives pour accroître la productivité et les compétences du groupe.
3. Assurer le respect des normes internes et encourager les bonnes pratiques pour développer une culture commune de grande qualité.
4. Entretenir la culture de la mesure et de l'amélioration continue pour capitaliser les bonnes pratiques de l'équipe et améliorer les pratiques problématiques.
5. Maintenir à jour et gérer les versions des documents projet, pour assurer leur fiabilité et tracer leur historique.
6. Centraliser dans un outil en ligne sécurisé la documentation du projet pour que chaque membre y ait accès en fonction de ses droits.
7. Utiliser et faire utiliser un outil de suivi d'incidents en ligne pour pouvoir les gérer, tracer leur évolution, et obtenir des indicateurs automatiques.

### **Critères d'évaluation**

1. Les itérations sont définies, et les recettes effectuées à la fin de chacune.
2. Les tâches sont répertoriées dans un tableau d'avancement « à faire - en cours - terminé - bloquant ».
3. Les membres de l'équipe s'attribuent d'eux-mêmes les tâches à faire.
4. La documentation du projet est accessible dans un outil de gestion de documents en ligne, de type wiki ou équivalent.
5. Cet outil inclut une gestion de version.
6. Les incidents sur l'application objet du projet sont répertoriés et suivis dans un outil en ligne.
7. A la fin de chaque itération, une réunion de bilan est effectuée, répertorie les bonnes pratiques employées, et

## **Manager l'équipe et communiquer efficacement avec les parties prenantes**

### **Compétences**



1. Adapter sa communication écrite et orale à ses interlocuteurs en prenant en compte leurs préoccupations et contraintes pour qu'elle soit efficace.
2. Saisir la personnalité de ses interlocuteurs pour adapter ses échanges avec eux et établir sa légitimité vis à vis d'eux.
3. Prévenir les situations difficiles voire conflictuelles pour maintenir la collaboration et la motivation de l'équipe.
4. Utiliser les techniques de résolution de problèmes en groupe pour bénéficier de l'intelligence collective de l'équipe.
5. Avoir une vision stratégique de l'environnement et user de diplomatie politique pour assurer le succès global du projet ou du portefeuille de projets et éviter les points d'étranglement.

### Critères d'évaluation

1. La qualité de présentation des supports et de visualisation des données.
  2. La pertinence de l'argumentation dans l'état d'avancement des travaux des résultats obtenus.
  3. La présentation orale des supports est réalisée avec clarté et concision.
  4. La prise en compte des spécificités des interlocuteurs.
- 
1. La cohérence du choix de membres de l'équipe en fonction de leurs différentes complémentarités.
  2. La convergence des rôles affectés et des systèmes de délégation avec les objectifs du projet.
  3. Les techniques de conduites de réunion sont appliquées.
  4. Les techniques de gestion de situation difficile sont appliquées.

## Accompagner la transformation numérique de l'entreprise

### Exploiter les données du SI pour aider au pilotage de l'entreprise (BI)

#### Compétences

1. Diagnostiquer les problèmes métier de l'entreprise en établissant des cartes d'activité pour se fixer des objectifs mesurables de transformation de l'entreprise.
2. Déterminer les capteurs d'information à mettre en place ou faire évoluer les capteurs existants pour alimenter le référentiel de données en rapport avec les objectifs de l'entreprise.
3. Définir comment les managers doivent changer dans leur façon de superviser et de contrôler, et les accompagner dans ce changement, pour atteindre les objectifs de l'entreprise.

4. Sélectionner et modéliser les données métier en rapport avec ces objectifs pour faciliter leur analyse et leur exploitation dans un entrepôt de données.
5. Définir des tableaux de bords adaptés aux objectifs fixés et aux acteurs les utilisant, en synthétisant des indicateurs pertinents, pour aider ces acteurs dans leur pilotage.
6. Automatiser la production de ces indicateurs et tableaux de bord avec des outils décisionnels pour aider au pilotage de l'entreprise, à la planification et à la prédiction.
7. Automatiser la récupération des données de l'ensemble des sources du SI, grâce à des outils ETL (extract, transform and load), pour les réunir dans un entrepôt unique et normalisé.
8. Comprendre le potentiel et les enjeux des mégadonnées, de la data science et de l'intelligence artificielle pour initier une veille sur ces domaines.

### Critères d'évaluation

1. Compréhension des enjeux du métier.
2. Utilité et pertinence des modèles de données produits.
3. Degré de maîtrise d'un outil ETL.
4. Degré de maîtrise d'un outil décisionnel de reporting.

## Prendre en compte la sécurité informatique dans le SI

### Compétences

1. Éviter les manipulations dangereuses, notamment sur Internet, pour sécuriser sa pratique quotidienne.
2. Intégrer dans les spécifications et la recette la protection contre les failles de sécurité pour renforcer celle-ci.
3. Travailler avec des experts en sécurité et argumenter pour effectuer les bons choix en matière technique et de politique de sécurité.
4. Rédiger des politiques de sécurité et chartes utilisateurs pour diffuser les bonnes pratiques.
5. Sensibiliser les utilisateurs à la sécurité des SI pour améliorer celle-ci dans l'entreprise.
6. Produire des indicateurs et tableaux de bord sur la sécurité, et les présenter aux décideurs.

### Critères d'évaluation

1. Niveau de compréhension des risques, menaces et technologies classiques de la sécurité informatique (pare-feu, chiffrement, authentification, autorisation), injection SQL.
2. Pragmatisme et réalisme des solutions préconisées.
3. Prise en compte de la sécurité dans les spécifications et les tests de recette.
4. Pédagogie : les explications et préconisations sont claires, concises et efficaces.
5. Pertinence et fiabilité des indicateurs retenus.



## **Prendre en compte la transition écologique et la responsabilité sociale et environnementale des entreprises**

### **Compétences**

1. Mesurer l'impact des pratiques numériques de tous les jours et des architectures applicatives sur l'environnement (réchauffement climatique, pollution, dégradation) pour restreindre le plus possible celui-ci.
2. Inciter les équipes et les décideurs à développer des applications et architectures réduisant le plus possible leur consommation en ressources, à fonctionnalités égales, pour restreindre leur impact environnemental.
3. Promouvoir les pratiques et les applications responsables pour réduire l'impact environnemental et social du numérique et avoir un effet bénéfique sur ces deux aspects.
4. Intégrer dans le cadrage des projets leur impact social et environnemental pour qu'ils soient responsables de ces deux points de vue.
5. Faire une veille sur l'innovation frugale et l'économie circulaire pour en tirer parti dans le domaine de son entreprise.

### **Critères d'évaluation**

1. Niveau de connaissance des empreintes carbone et écologique du numérique.
2. Volume de ses propres données mis sur le cloud et proportion de données non essentielles.
3. Prise en compte dans les applications de la taille utilisée en mémoire et sur le disque, et de la consommation du processeur.
4. Niveau de connaissance d'innovations frugales.

## **Accompagner le changement pour que celui-ci soit un succès**

### **Compétences**

1. Estimer l'impact des changements à venir sur les pratiques et l'organisation pour évaluer les enjeux et les risques associés.
2. Identifier les freins au changement et les opportunités qu'il ouvre afin de définir les leviers pertinents pour accompagner le changement.
3. Mobiliser les acteurs en tenant compte de leurs intérêts et de leurs réactions pour qu'ils adhèrent au changement.
4. Définir un plan d'action pour que le changement soit le plus sûr, le plus réussi et le plus acceptable possible.
5. Évaluer les résultats attendus et les risques pour mettre en place un suivi de projet.
6. Élaborer les plans et supports de communication et de formation pour faciliter l'adaptation des acteurs au changement.

### **Critères d'évaluation**

**Téléphone**  
01.48.98.94.82

**Mail**  
[contact@cefisi.com](mailto:contact@cefisi.com)

**Web**  
[www.cefisi.com](http://www.cefisi.com)

**Siret**  
81743947400013

**Code APE**  
8559A



1. Ecoute et sens de l'observation.
2. Capacité à recevoir et donner du feedback, diplomatie, souplesse comportementale.
3. Connaissance approfondie des acteurs et des catégories d'acteurs impliqués.
4. Pertinence de l'analyse d'impact.
5. Réalisme et pragmatisme du plan d'action.
6. Clarté, simplicité, non ambiguïté, vérifiabilité et conviction de la communication, écrite comme orale.