



ARCHITECTE LOGICIEL

Comme les architectes de bâtiments, ton travail consiste à réaliser des plans. Plus précisément, tu mets en forme les plans d'un logiciel ou d'une application ! Un logiciel informatique est une suite d'instructions que peut comprendre un ordinateur, et qui va lui permettre de réaliser de nouvelles tâches spécifiques. Un logiciel de traitement de texte permettra par exemple de pouvoir écrire un document. Si un tel logiciel n'est pas installé sur l'ordinateur, il ne sera pas possible de rédiger du texte.

Avant de commencer à travailler sur ces plans, tu cernes les attentes et les besoins de ton client. Tu prépares ensuite un cahier des charges relatif à la conception du logiciel. Ton objectif est d'imaginer et de mettre en place un logiciel robuste, évolutif et opérationnel. Le produit doit évidemment respecter le budget alloué et répondre aux problématiques soulevées par le client.

Après avoir fait le prototype de l'architecture, tu transmets le projet à une équipe de développement. Tu réalises un planning et réparties les tâches entre les différentes personnes. Tu participes également à la phase de développement : en supervisant d'une part les activités de conception, de codage, de tests et de validation menées par l'équipe de développement, en t'assurant d'autre part son appui technique.

Tu intervies en ce sens durant tout le déroulement de la création d'un logiciel. Il t'arrive même d'intervenir durant toute sa durée de vie, pour assurer sa pérennité en vérifiant que les évolutions ne fragilisent pas la construction que tu as mise en place.

Le métier d'architecte logiciel existe surtout dans de grandes entreprises.

MOBILITÉ



ORIENTÉ SOLUTION



RESPONSABILITÉ



TRAVAIL EN ÉQUIPE



RÉACTIVITÉ



OUTILS CLÉS

- La suite Office (Word, Excel, Project)
- Des outils de schématisation
- Des outils de développement
- Des outils de bases de données
- Des outils d'architecture orientés service

TÂCHES PRINCIPALES

- Analyser les demandes
- Concevoir une solution informatique
- Organiser les tâches
- Suivre la réalisation de la solution informatique
- Développer, tester et maintenir la qualité de la solution informatique

Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

digital
wallonia
.be

ARCHITECTE LOGICIEL

ÉTUDES ET FORMATIONS

- ✓ Secondaire
- ✓ Supérieur
 - Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*
 - Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*
- ✓ Promotion sociale
- ✓ Centres de compétence TIC
- ✓ Autres organismes de formation

COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser des langages de programmation spécifiques
- ▷ Être capable de concevoir une architecture informatique (logicielle, réseaux, ...)
- ▷ Être capable d'identifier et de comprendre les attentes du client
- ▷ Coordonner le travail de différentes équipes
- ▷ Mettre en place des méthodologies de test et des phases de tests
- ▷ Planifier et organiser un projet
- ▷ Savoir rédiger de la documentation utilisateur ou technique
- ▷ Avoir le souci du détail et faire preuve de rigueur
- ▷ Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse
- ▷ Connaître l'anglais technique informatique
- ▷ Savoir communiquer, à l'écrit et à l'oral
- ▷ Savoir travailler en équipe

PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie

