



## DÉVELOPPEUR·EUSE DE LOGICIELS

Les programmes (ou logiciels) sont l'ensemble des instructions écrites dans un ou plusieurs langages de programmation et compréhensibles par un ordinateur. Le but d'un logiciel est de permettre la réalisation de tâches spécifiques (par exemple, un logiciel d'édition et de présentation de tableaux permet de manipuler des données, de les organiser dans des grilles et des colonnes, d'y appliquer des formules, etc.).

Ta mission est de **concevoir un logiciel**. Tu mènes ce projet en respectant les demandes qui te sont faites par le client ou le-la chef-fe de projet ainsi que les contraintes du projet (qui peuvent être formalisées dans un cahier des charges). Durant tout le développement du logiciel, tu effectues **des essais et des tests** systématiques afin de t'assurer du bon comportement du logiciel et d'évaluer ses performances.

Tu corriges les éventuels défauts rencontrés.

Après avoir développé le logiciel, tu réalises les **notices techniques** d'installation et les guides pour les utilisateur·rices. Parfois, tu es amené·e à leur apporter un soutien technique ou à les former à l'utilisation du programme que tu as développé.

Les secteurs d'activités liés au développement sont nombreux. En fonction de ta spécialisation et des langages de programmation que tu utilises, tu peux développer des programmes, des jeux vidéo, des sites web... Cette diversité d'activités fait que le développement se fait souvent à plusieurs, avec des personnes spécialisées (architecture logicielle, programmation, testing, etc.). Une bonne communication est importante pour assurer le succès du projet.

### MOBILITÉ



### ORIENTÉ SOLUTION



### RESPONSABILITÉ



### TRAVAIL EN ÉQUIPE



### RÉACTIVITÉ



### OUTILS CLÉS

- ▶ Des outils de modélisation logicielle
- ▶ Un environnement de programmation avec un éditeur de texte spécial
- ▶ Un logiciel de développement collaboratif
- ▶ Des ordinateurs, smartphones et/ou des simulateurs pour tester le logiciel dans différents contextes d'utilisation
- ▶ Un logiciel de traitement de texte pour écrire de la documentation technique

### TÂCHES PRINCIPALES

- ▶ Collaborer avec le client et les autres membres de l'équipe de développement
- ▶ Choisir et concevoir les éléments qui constituent le logiciel
- ▶ Programmer les différents éléments du logiciel, en utilisant un ou plusieurs langage(s) de programmation spécifique(s)
- ▶ Documenter le logiciel produit, la manière de l'exploiter et les circonstances dans lesquelles il peut être utilisé
- ▶ Assurer la qualité du logiciel par la conception et la mise en œuvre de batteries de tests

Retrouvez toutes les fiches métiers sur  
[www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/](http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



## DÉVELOPPEUR-EUSE DE LOGICIELS

### 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
- ▷ Maîtriser les outils de rapport de bugs
- ▷ Mettre en place des méthodologies de test et des phases de tests
- ▷ Savoir travailler en équipe
- ▷ Savoir rédiger de la documentation utilisateur ou technique
- ▷ Être capable d'identifier les besoins et de proposer une solution technologique adaptée
- ▷ Avoir le souci du détail et faire preuve de rigueur
- ▷ Faire preuve de créativité
- ▷ Connaître l'anglais technique informatique
- ▷ Mener une veille (évolutions technologiques, nouveaux risques, mise à jour des compétences numériques essentielles à son secteur etc.)

### PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur  
[www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/](http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie

