

DECLARATION DE TRAVAIL D'ARCHITECTURE



Projet : Foosus géoconscient

Client : Foosus

Information sur le document

Nom du projet	Foosus géoconscient (titre provisoire)
Préparé par	Noémie BARRAL
N° de version	1.0
Titre	Déclaration de travail d'architecture
Date de version	16 / 09 / 2022
Revu par	N/A
Date de révision	N/A
Liste de distribution	Ash CALLUM Natasha JARSON Pete PARKER Jack HARKNER Daniel ANTHONY Christina ORGEGA Jo KUMAR
De	Noémie BARRAL
Date	16 / 09 / 2022
Email	exemple@email.com
Pour Action	Natasha JARSON
Date de rendu	XX / XX / 2022
Email	exemple@email.com
Type d'action	Révision
Historique de version	v. 1.0 (16 / 09 / 2022)

Table des matières

Information sur le document.....	2
Table des matières.....	3
Objet de ce document	5
Déclaration de travail d'architecture	6
Requête du projet et contexte	6
Description du projet et périmètre	6
1. Description du projet	6
2. Périmètre du projet.....	6
Vue d'ensemble	7
Alignement stratégique.....	7
Objectifs et périmètre	8
Objectifs	8
Périmètre	8
Parties prenantes, préoccupations et visions	9
Approche managériale	10
1. L'approche Lean.....	10
2. L'approche Agile.....	10
Procédures de changement de périmètre.....	11
Rôles et responsabilités	12
Structure de gouvernance	12
Process du projet.....	14
1. Process.....	14
2. Indicateurs	15
Rôles et responsabilités	16
Approche architecturale	18
Principes architecturaux	18
1. Une architecture priorisant l'utilisateur.....	18
2. Une architecture à l'implémentation itérative.....	18
3. Une architecture permettant la cohabitation entre deux solutions	18
Process d'architecture	18
Contenu de l'architecture.....	22
Plan de travail.....	23
Plan d'architecture	23
1. Phase préliminaire.....	23
2. Phase A – Vision de l'architecture	23

3. Phase B – Architecture Business.....	24
4. Phase C – Architecture des systèmes d’information.....	25
5. Phase D – Architecture technologique	26
6. Phase E – Opportunités et solutions	27
7. Phase F – Planning de Migration.....	28
8. Phase G – Gouvernance de l’implémentation	29
9. Phase H – Management du changement d’architecture	29
10. Phase N – Management des conditions requises	30
Plan de communication	30
1. Création ou mise à jour d’un document ou d’un artefact.....	30
2. Réunion du groupe projet.....	31
3. Réunion des sponsors	31
Collaboration.....	32
Risques et facteurs de réduction	33
Analyse des risques	33
Hypothèses.....	33
Critères d’acceptation et procédures	34
Métriques et KPI	34
Procédure d’acceptation.....	34
Approbations signées.....	35

Objet de ce document

Ce document est une Déclaration de travail d'architecture pour le projet de Plateforme d'e-commerce de Foosus.

La Déclaration de travail d'architecture définit le périmètre et l'approche qui seront utilisés pour mener à bien un projet d'architecture. La Déclaration de travail d'architecture constitue habituellement le document qui permet de mesurer la réussite de l'exécution du projet d'architecture et peut former la base de l'accord contractuel entre le fournisseur et le consommateur de services d'architecture. En général, toutes les informations de ce document doivent se situer à un haut niveau.

Déclaration de travail d'architecture

Requête du projet et contexte

Foosus est une entreprise récente dans le secteur de l'alimentation durable dont l'objectif principal est de soutenir la consommation de produits alimentaires locaux. Pour cela, l'entreprise a déployé une solution qui permet notamment de mettre en contact les clients avec des producteurs et artisans locaux.

Les études de marché et les analyses commerciales montrent en effet que les clients souhaitent acheter local et soutenir les producteurs locaux, confortant Foosus dans sa stratégie commerciale. L'entreprise cherche à améliorer sa solution en proposant une plus grande variété de produit, dans un environnement géographique en extension, avec notamment la possibilité de se baser sur la géolocalisation de l'utilisateur pour qu'il puisse à tout endroit accéder aux offres proches de lui.

La plateforme actuelle a cependant atteint un point au-delà duquel elle ne peut plus soutenir les projets de croissance et d'expansion de l'entreprise. En effet, la solution technique n'évolue plus au rythme de l'activité et risque à terme d'entraver la croissance de l'entreprise.

Foosus souhaite donc créer une nouvelle plateforme de e-commerce pour soutenir sa compétitivité face aux grandes entreprises d'e-commerce internationales et sa capacité d'expansion.

Description du projet et périmètre

1. Description du projet

Le projet a pour objectif principal la création d'une nouvelle plateforme de e-commerce capable de soutenir la compétitivité de Foosus face aux grandes entreprises d'e-commerce internationales.

Pour cela, la définition d'une nouvelle architecture est nécessaire. L'architecture doit pouvoir répondre aux principaux besoins de la solution, à savoir :

- Proposer les produits disponibles à proximité en se basant sur la géolocalisation de l'utilisateur et du fournisseur, tenant compte de leur distance
- Permettre la création et le déploiement de services pour des régions ou des utilisateurs spécifiques
- Faciliter l'ajout ou la modification de services par rapport à l'architecture existante
- Permettre de supprimer, ou du moins limiter, l'interruption des services lors des déploiements

2. Périmètre du projet

Compte tenu des ambitions de Foosus, le projet aura une dimension internationale, intégrant l'ensemble des acteurs de l'activité de Foosus, à commencer par les consommateurs et les fournisseurs mais aussi les back-office de Foosus. La solution devra être utilisable aussi bien sur appareils fixes que mobiles afin de faciliter son accès par tous.

Vue d'ensemble

Le projet de création d'architecture concerne l'activité principale de Foosus, à savoir le e-commerce responsable. L'entreprise ne disposant pas d'autre activité économique, le projet ne s'inscrit pas dans une réflexion à plus haut niveau impliquant la gestion de sous-projet et de solution multiple à coordonner.

Alignement stratégique

Le projet devra permettre de répondre aux enjeux stratégiques de Foosus.

Le premier enjeu de l'entreprise reste la satisfaction de ses clients, valeur fondamentale de l'entreprise. Il conviendra de s'assurer tout au long du déroulement de la définition de l'architecture que la solution proposée respecte les attentes des utilisateurs.

Le second enjeu de Foosus est de rester concurrentiel face aux plateformes de e-commerces internationales. La solution devra ainsi permettre une évolutivité et une flexibilité permettant de concurrencer le reste du marché.

Le dernier enjeu marquant découle du précédent. Foosus souhaite pour rester concurrentiel opérer une stratégie d'expansion à l'international. La solution devra donc prévoir cette dimension dans sa définition en plus de l'évolutivité et de la flexibilité imposée par la concurrence.

Objectifs et périmètre

Objectifs

Les objectifs business de ce travail d'architecture sont les suivants :

Objectif business	Notes
La solution doit pouvoir évoluer avec le nombre d'utilisateurs (mise à l'échelle)	<ul style="list-style-type: none">• Absorber les pics d'utilisation• Permettre la croissance du nombre d'utilisateurs• Rester accessible même en cas de surcharge (mode dégradé)
La solution doit être sécurisée en tout lieu et toute circonstance	<ul style="list-style-type: none">• S'adapter aux particularités locales (ex : RGPD)• Garantir la sécurité en cas d'élargissement de la plateforme
La solution doit être accessible en tout lieu et tout moment	<ul style="list-style-type: none">• Supprimer la nécessité d'interrompre le service en cas de déploiement• Garantir l'accès à la plateforme aux connexions lentes
La solution doit être fonctionnellement évolutive	<ul style="list-style-type: none">• Garantir la capacité à intégrer de nouvelles fonctionnalités• Fonctionner en mode agile (cycles courts et retours utilisateurs rapides)
La solution doit favoriser l'innovation	<ul style="list-style-type: none">• Mettre en place des "environnements d'expérimentation"

Périmètre

Le périmètre du projet peut s'observer sous différents angles.

D'une part, le périmètre métier va s'étendre sur l'ensemble des process de l'activité d'e-commerce de Foosus, à commencer par l'inventaire des produits jusqu'à leur vente et leur facturation.

Ensuite, le périmètre utilisateurs va comprendre tous les acteurs intervenant sur les process énoncés ci-dessus, notamment les consommateurs, les fournisseurs ou encore les back office. Certains services pourront n'être déployés que pour certains utilisateurs spécifiques.

Il convient aussi d'observer le périmètre géographique du projet. Foosus ayant une ambition internationale avec une stratégie d'expansion forte, la solution doit pouvoir être utilisée quel que soit la position géographique de l'utilisateur.

Enfin, le périmètre technique sera influencé par la nécessité d'avoir une solution compatible au plus grand nombre de supports, mobiles et fixes, tenant compte des contraintes de bande passante pouvant aller d'un réseau cellulaire limité à une connexion internet très haut débit.

Parties prenantes, préoccupations et visions

Le tableau suivant montre les parties prenantes qui utilisent ce document, leurs préoccupations, et la façon dont le travail d'architecture répondra à ces préoccupations par l'expression de plusieurs visions.

Partie prenante	Préoccupation	Vision
Ash CALLUM Chief Executive Officer (CEO)	La nouvelle solution répond aux enjeux stratégiques	Approbation de la vision stratégique au niveau du projet
Natasha JARSON Chief Information Officer (CIO)	Les choix technologiques de développement et de déploiement répondent aux enjeux stratégiques	Approbation de la vision technologique et de la vision infrastructure en accord avec la vision stratégique
Pete PARKER Engineering Owner	Les choix technologiques de développement répondent aux enjeux technologiques et business	Application et proposition de la vision technologique en accord avec la vision business
Frontend Squad	Le développement du frontend répond aux enjeux technologiques et business	Application de la vision technologique selon la vision business
Ruby Development Squad	Le développement Ruby répond aux enjeux technologiques et business	Application de la vision technologique selon la vision business
Identity Management Squad	Le développement de la stratégie d'autorisation répond aux enjeux technologiques et business	Application de la vision technologique selon la vision business
Backend Application Squad	Le développement du backend répond aux enjeux technologiques et business	Application de la vision technologique selon la vision business
Enterprise Architecte Owner	Les choix d'architecture répondent aux enjeux business et technologiques	Définition de l'architecture business, technologique et infrastructure selon la vision correspondante
Jack HARKNER Operations Lead	Les choix technologiques de déploiement répondent aux enjeux technologiques et infrastructurels	Application et proposition de la vision infrastructure en accord avec la vision technologique
Ops Squad	Le déploiement répond aux enjeux infrastructurels	Application de la vision infrastructure
Daniel ANTHONY Chief Product Officer (CPO)	Les choix business répondent aux enjeux stratégiques de l'entreprise	Approbation de la vision business en accord avec la vision stratégique
Product Managers x4	L'évolution du produit répond aux enjeux business	Définition de la vision business

Customer Experience Team	L'évolution du produit répond aux enjeux des clients et impact l'expérience client	Participation à la vision business selon les attentes clients et application de la vision business
Data Analytics Team	L'évolution du produit répond aux enjeux des clients	Participation à la vision business selon les attentes clients
Customer Fulfillement Team	L'évolution du produit impacte l'expérience client	Application de la vision business
Christina ORGEA Chief Marketing Officer (CMO)	Les choix stratégiques business répondent à la stratégie marketing et au positionnement de l'entreprise	Approbation de la vision stratégique au niveau du positionnement stratégique
Jo KUMAR Chief Financial Officer (CFO)	La nouvelle solution respecte la stratégie financière	Approbation de la vision stratégique au niveau des coûts et ROI du projet
Finance Team	L'application de la solution respecte la stratégie financière	Application de la vision stratégique dans le contrôle financier

Approche managériale

Foosus met un point d'attention particulier au fait que son approche doit permettre de la flexibilité et favoriser l'innovation et le retour d'expérience pour améliorer continuellement son produit, tout en plaçant au cœur de ses préoccupations la satisfaction de ses clients.

Cette volonté d'amélioration continue nous incite à aborder une approche managériale sur la base des principes du Lean. Les valeurs clients étant toute aussi importantes, il convient aussi d'aborder les principes Agile qui place le client au cœur de l'approche managériale.

1. L'approche Lean

Les principes du Lean s'articulent autour de différents principes applicables notamment à la production mais qui peuvent être adapté à chaque contexte, notamment à la production IT. Ces principes sont communs avec l'approche Kaizen développée au Japon, notamment par l'entreprise Toyota. Au cœur de ces approches, nous retrouvons les principes essentiels suivants :

- Une démarche d'amélioration continue impliquant les salariés
- La suppression des actions considérées comme sans-valeur ajoutée
- La maîtrise de la qualité de la production
- La maîtrise de la variabilité de la demande.

2. L'approche Agile

Les principes Agile sont complémentaires à ceux du Lean et peuvent être expérimentés ensemble. Ils sont développés autour de 4 valeurs fondamentales desquelles découlent 12 principes généraux que l'on retrouve dans le Manifeste Agile. Ces principes reposent notamment sur une relation privilégiée entre les utilisateurs et les développeurs et une flexibilité dans la conception et le développement des logiciels obtenue par la mise en place de cycle plus ou moins courts mais toujours réguliers.

En pratique, une approche agile implique de manière non-exhaustive :

- Des réunions régulières entre les différentes parties prenantes
- Le développement de fonctionnalités sur des cycles courts et réguliers
- Une planification des détails sur le court terme uniquement
- Une prise en compte des demandes de modification à tout moment.

Procédures de changement de périmètre

Tout changement de périmètre du projet doit faire l'objet d'une validation par les membres du comité de direction afin d'approuver la vision stratégique portée par le projet ainsi que d'une validation par les membres du comité de pilotage du projet afin de valider sa faisabilité.

Un tel changement doit au préalable de sa validation faire l'objet de la rédaction d'un document de requête faisant état notamment :

- Des changements proposés
- Des raisons de ce changement
- D'une analyse de l'impact de ce changement (humain, financiers logistique...)

Le changement de périmètre doit être communiquée à l'ensemble des parties prenantes afin qu'elles puissent considérer ce changement dans leurs actions.

À la suite d'un changement de périmètre, il conviendra de réitérer sur l'ensemble des documents du projet afin d'assurer leur cohérence avec ce changement.

Rôles et responsabilités

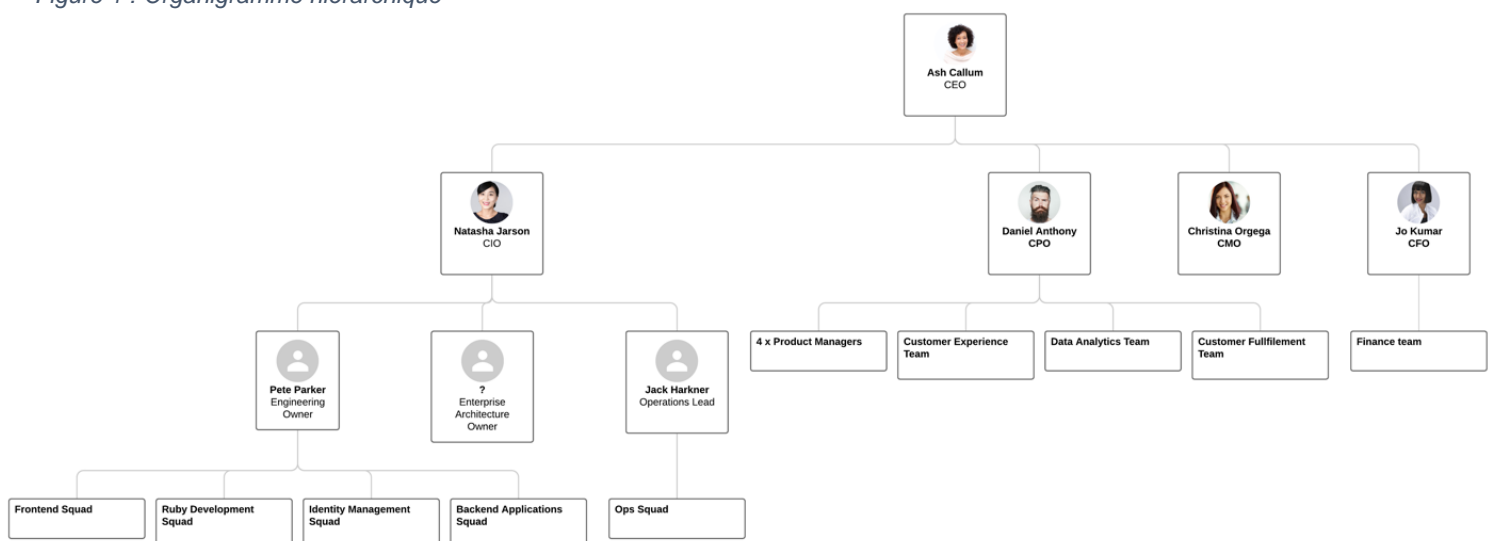
Structure de gouvernance

Le tableau ci-dessous fait état du rôle de chaque partie prenante tandis que l'organigramme permet de visualiser les liens hiérarchiques qui les lient

Partie prenante	Rôle
Ash CALLUM Chief Executive Officer (CEO)	<ul style="list-style-type: none">• Sponsor du projet• Définit, guide et coordonne les orientations stratégiques de l'entreprise
Natasha JARSON Chief Information Officer (CIO)	<ul style="list-style-type: none">• Définit, guide et coordonne la stratégie informatique et technologique de l'entreprise
Pete PARKER Engineering Owner	<ul style="list-style-type: none">• Garant du respect de la stratégie informatique et technologique dans le cadre du développement des solutions• Coordonne le déroulement des projets de développement
Frontend Squad	<ul style="list-style-type: none">• Développement du frontend des projets
Ruby Development Squad	<ul style="list-style-type: none">• Développement Ruby des projets
Identity Management Squad	<ul style="list-style-type: none">• Définit et développe la stratégie d'autorisations et de droits des projets
Backend Application Squad	<ul style="list-style-type: none">• Développement backend des projets
Enterprise Architect Owner	<ul style="list-style-type: none">• Définit, guide et coordonne l'organisation de l'architecture d'entreprise• Définit, guide et coordonne l'architecture des solutions
Jack HARKNER Operations Lead	<ul style="list-style-type: none">• Garant du respect de la stratégie informatique et technologique dans le cadre du déploiement des solutions• Coordonne le déroulement des projets de déploiement
Ops Squad	<ul style="list-style-type: none">• Déploie les solutions des projets

Daniel ANTHONY Chief Product Officer (CPO)	<ul style="list-style-type: none"> Définit, guide et coordonne la stratégie du produit de sa conceptualisation à ses performances de lancement Coordonne la rédaction du cahier des charges fonctionnels Coordonne le recettage et la validation des critères d'acceptation
Product Managers x4	<ul style="list-style-type: none"> Développe et améliore le produit
Customer Experience Team	<ul style="list-style-type: none"> Analyse la façon dont les clients perçoivent leurs interactions avec l'entreprise Analyse et évalue les parcours clients
Data Analytics Team	<ul style="list-style-type: none"> Récolte et analyse les données utilisateurs
Customer Fulfillement Team	<ul style="list-style-type: none"> S'assure du bon déroulement de l'expérience client (commande, livraison...)
Christina ORGEGA Chief Marketing Officer (CMO)	<ul style="list-style-type: none"> Définit, guide et coordonne la stratégie marketing de l'entreprise Etudie le marché, l'entreprise et les clients cibles afin de permettre la définition des orientations stratégiques Suit la performance des actions menées et optimise la stratégie
Jo KUMAR Chief Financial Officer (CFO)	<ul style="list-style-type: none"> Garant de l'équilibre financier, administratif et juridique Définit, guide et coordonne la stratégie financière de l'entreprise
Finance Team	<ul style="list-style-type: none"> Applique la stratégie financière de l'entreprise

Figure 1 : Organigramme hiérarchique



Process du projet

1. Process

a. Lancement du projet

Le projet actuel a déjà fait l'objet d'une définition des besoins que l'on peut retrouver dans le document intitulé Requête de travail. Ce document met en avant les besoins métiers liés au projet, ainsi que certains besoins techniques qui ont pu être remontés au cours de l'utilisation de la plateforme actuel de Foosus. La viabilité du projet initial a été validé suite à l'exploitation de la requête de travail.

La décision est prise de regrouper l'ensemble des éléments constitutifs du projet au sein d'un repository unique sous GitHub avec un versionning de chacun des documents. La création de ce repository et la traçabilité des documents produits doit permettre à toutes les parties prenantes de pouvoir consulter à tout moment les éléments du projet par lesquels elles sont concernés ainsi que de pouvoir suivre les modifications apportées au fil du projet. Chaque document doit ainsi indiquer : la date de création, la date de dernière modification et le numéro de version selon la norme établie.

b. Planification

Chaque besoin doit être exprimé sous la forme d'objectif SMART pour lesquels sera réalisé une analyse des risques inhérents afin d'y accorder les moyens suffisants permettant la réalisation du projet.

Les objectifs découlent directement des besoins exprimés en amont et sont formalisés par les différentes parties prenantes concernées par l'atteinte de l'objectif.

Afin de faciliter l'organisation de ces tâches, il est important que soit désigné un responsable de projet qui aura pour mission de coordonner chacune des actions et de mener le projet à son terme.

Ce responsable de projet pourra constituer un groupe projet composée des différents décideurs sur chaque vision (technologique, infrastructure, business) ainsi que des parties prenantes concernées par les sujets ayant cours selon l'étape du projet. C'est ce groupe projet qui proposera la formalisation des objectifs à suivre, l'analyse de risque associé ainsi que les indicateurs permettant le suivi et la bonne exécution du projet.

Un comité de pilotage réunissant les validateurs finaux intéressés principalement par la vision stratégique et le responsable de projet sera constitué afin de valider les décisions prises par le groupe projet au regard de l'ambition stratégique de Foosus. Chaque décision validée par le comité de pilotage devra ensuite être communiqué au groupe projet ainsi qu'à l'ensemble des parties prenantes concernées.

c. Réalisation

Afin de rester agile, des réunions régulières seront organisés avec le groupe projet à raison d'au moins une fois par semaine afin de procéder à un suivi détaillé de l'avancée du projet. La composition de ce groupe pourra évoluer selon les étapes concernées afin de faire participer l'ensemble des parties prenantes sur le sujet.

Le responsable du projet aura pour mission d'assurer la juste répartition des tâches liés au projet auprès des différentes parties prenantes et d'assurer la communication de l'ensemble des éléments nécessaires pour la réalisation des objectifs.

Le comité de pilotage sera consulté une fois par semaine afin de présenter un récapitulatif de l'avancée du projet, de trancher sur des décisions pouvant être controversés et d'assurer l'adéquation avec la vision stratégique de Foosus à tout moment.

Différentes parties prenantes peuvent alors être invité en comité de pilotage afin d'apporter leur expertise sur un point précis pour permettre au comité de prendre les décisions adéquates.

d. Suivi

Tout au long du projet, il est important de suivre les indicateurs de suivi afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'imprévu ou d'incohérence par rapport à l'attendu. A défaut, il est important de comprendre les causes d'un retard, non-réalisation etc. afin de prendre les mesures curatives et correctives adéquates pour y remédier. Le changement de plan qui pourrait en découler doit alors faire l'objet d'une requête de changement.

e. Contrôle de fin de projet

Une fois le projet réalisé, celui-ci devra être testé afin de valider les critères d'acceptation et indicateurs qui auront pu être fournis en amont et s'assurer de la qualité du résultat. A défaut, il faudra en comprendre les causes afin de prendre les mesures curatives et correctives adéquates pour y remédier. Le changement de plan qui pourrait en découler doit alors faire l'objet d'une requête de changement.

f. Requête de changement

Toute modification apportées au projet initial doit être dument justifiée et validé par les parties prenantes concernées ainsi que par le comité de pilotage. Ce changement doit faire l'objet d'un document formalisé sous la forme d'une requête de changement reprenant les raisons de ces changements, leurs impacts ainsi que l'analyse des risques inhérents. L'ensemble des documents produits jusqu'à cette étape doivent alors être revus selon les impacts énoncés.

Toute procédure de changement doit faire l'objet d'une communication claire et transparente auprès des différentes parties prenantes concernées.

2. Indicateurs

a. Indicateurs de réussite du projet

Les indicateurs de réussite ont été défini précédemment lors de la rédaction de la *Requête de travail*.

Indicateur	Changement attendu
Nombre d'adhésions d'utilisateurs par jour	Augmenter de 10 %
Adhésion de producteurs alimentaires	Passer de 1,4 / mois à 4 / mois
Délai moyen de parution	Passer de 3,5 semaines à moins d'une semaine
Taux d'incident de production P1	Passer de > 25 / mois à < 1 / mois

b. Indicateurs de suivi du projet

Plusieurs indicateurs peuvent être pertinent pour rendre compte de l'avancement du projet et s'assurer de son bon déroulement.

Thématique	Indicateur
Définition de l'architecture (TOGAF)	Nombre de livrables à réaliser / réalisés
	Nombre d'itérations planifiées / effectuées
	Phase actuelle de l'itération en cours
Développement de l'application	Nombre de features à développer / développées
	Burndown chart
Qualité de l'application	Nombre de bugs détectés / traités
	Nombre de vulnérabilités détectées / traitées
	Couverture de test (mini 70%)
Stratégie financière	Budget alloué / dépensé
	Temps alloué / dépensé

Rôles et responsabilités

Le tableau ci-dessous résume le rôle de chaque partie prenante dans le cadre du process du projet. Chaque étape pourrait être détaillée en sous-étapes afin d'obtenir une granularité plus fine et ainsi une meilleure vision de l'implication de chacun dans le projet.

Figure 2 : Légende du RACI

R	Réalisateur	Réalise la tâche et est responsable de son achèvement
A	Approbateur	Approuve l'achèvement de la tâche
C	Consultant	Conseille, intervient avant une décision ou une action
I	Informé	Doit être informé après une décision ou une action

Figure 3 : RACI

Parties Prenantes		Chief Executive Officer		Ash CALLUM		Chief Information Officer		Natasha JARSON		Engineering Owner		Pete PARKER		Frontend Squad		Ruby Development Squad		Identity Management Squad		Backend Applications Squad		Enterprise Architecte Owner		Operations Lead		Jack HARKNER		Ops Squad		Chief Product Officer		Daniel ANTHONY		Product Managers x4		Customer Experience Team		Data Analytics Team		Customer Fulfillement Team		Chief Marketing Officer		Christina ORGEGA		Chief Financial Officer		Jo KUMAR		Finance Team																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
ID	Tâches	Statut	Dir.	Informatique																		Customer						Market	Finance																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Phase 1 : Lancement du projet																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
P101	Définition des besoins	Terminé	A	R	C									I	R			R	C	C	C			C	I																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

Approche architecturale

Principes architecturaux

1. Une architecture priorisant l'utilisateur

La définition de la nouvelle solution d'architecture, son développement et ses évolutions futures doivent descendre des besoins exprimés par les différentes parties prenantes, notamment les utilisateurs finaux.

Afin de garantir leur satisfaction, l'approche managériale mise en œuvre sur le projet et sa maintenance se base sur le Lean Management, tel que vu précédemment dans le [chapitre concerné](#).

Enfin, afin de garantir la compréhension de l'ensemble des parties prenantes et la maintenance évolutive de la plateforme, il est important de rester sur des solutions aussi simple possible.

2. Une architecture à l'implémentation itérative

La nouvelle solution sera implémentée par itération autour de cycle court tel que défini dans l'[approche managériale](#), avec pour première évolution majeure la mise en place du système de géolocalisation.

Cette approche par itération doit prendre en compte la nécessité de faire cohabiter l'ancienne version de la plateforme avec la nouvelle. Les étapes de migration feront l'objet d'un plan de migration pendant la définition d'architecture.

Afin de faciliter la gestion de ces cycles courts, il conviendra d'utiliser une méthodologie et des outils de CI/CD permettant le déploiement automatique des releases validés.

3. Une architecture permettant la cohabitation entre deux solutions

La migration entre l'ancienne et la nouvelle solution ne doit pas amener à une interruption du service pour l'utilisateur. Ainsi, la nouvelle solution doit faire l'objet d'un plan de migration tenant compte de cette contrainte, que ce soit dans la hiérarchisation des évolutions fonctionnelles et / ou technique ou dans le déploiement des nouvelles versions.

Process d'architecture

La méthode de développement d'architecture TOGAF (ou ADM pour « Architecture Development Method ») décrit une méthodologie des meilleures pratiques pour le développement architectural. Néanmoins, toutes les phases ne sont pas également pertinentes pour chaque projet. Le tableau ci-dessous décrit l'utilisation de l'ADM pour ce projet spécifique.

ID de phase	Phase
P	Preliminaires
A	Vision de l'architecture

B	Architecture business
C	Architecture des systèmes d'information
D	Architecture technologique
E	Opportunités et solutions
F	Planning de migration
G	Gouvernance de l'implémentation
H	Management du changement d'architecture
N	Management des conditions requises

Livrables exclus de la démarche :

- Organization Model for Enterprise Architecture : Inexistant à l'origine. Scope trop réduit pour justifier un intérêt.
- Tailored Architecture Framework : Inexistant à l'origine. Scope trop réduit pour justifier un intérêt.
- Solution Building Blocks : Si présents, ils seront intégrés directement à d'autres livrables.
- Capability Assessment : Viabilité technique validée (solution déjà existantes et reproduites par d'autres), moyens nécessaires déjà validés.

Phase	Entrée	Version	Sortie	Version
P	Architecture Repository	V.0	Architecture Repository	V.P
			Request for Architecture Work <i>includ Business Principles, Goals and Drivers</i>	V.P
A	Architecture Repository	V.P	Architecture Vision	V.A
	Request for Architecture Work	V.P	Statement of Architecture Work <i>includ Communication Plan et Architecture RoadMap</i>	V.A
	Architecture Building Blocks	V.0	Architecture Definition Document	V.A
B	Architecture Building Blocks	V.0	Architecture Definition Document	V.B
	Architecture Repository	V.P	Architecture Requirement Specification	V.B
	Architecture Vision	V.A	Statement of Architecture Work	V.B
	Statement of Architecture Work	V.A		
	Architecture Definition Document	V.A		
C	Architecture Building Blocks	V.0	Architecture Definition Document	V.C
	Architecture Repository	V.P	Architecture Requirement Specification	V.C
	Architecture Vision	V.A	Statement of Architecture Work	V.C
	Architecture Definition Document	V.B		
	Architecture Requirement Specification	V.B		
	Statement of Architecture Work	V.B		
D	Architecture Building Blocks	V.0	Architecture Definition Document	V.D
	Architecture Repository	V.P	Architecture Requirement Specification	V.D
	Architecture Vision	V.A	Statement of Architecture Work	V.D
	Architecture Definition Document	V.C		
	Architecture Requirement Specification	V.C		
	Statement of Architecture Work	V.C		
E	Architecture Building Blocks	V.0	Architecture Vision	V.E
	Architecture Repository	V.P	Architecture Definition Document	V.E
	Architecture Vision	V.A	Architecture Requirement Specification	V.E
	Architecture Definition Document	V.D	Statement of Architecture Work	V.E
	Architecture Requirement Specification	V.D	Implementation and Migration Plan	V.E
	Statement of Architecture Work	V.D		
F	Architecture Repository	V.P	Architecture Requirement Specification	V.F

	Architecture Vision	V.E	Implementation and Migration Plan <i>includ Implementation Governance Model</i>	V.F
	Architecture Definition Document	V.E	Architecture Definition Document	V.F
	Architecture Requirement Specification	V.E	Request for Architecture Work	V.F
	Statement of Architecture Work	V.E	Statement of Architecture Work	V.F
	Implementation and Migration Plan	V.E		
G	Architecture Repository	V.P	Architecture Contract	V.G
	Architecture Requirement Specification	V.F	Compliance Assessment	V.G
	Implementation and Migration Plan	V.F	Statement of Architecture Work	V.G
	Architecture Definition Document	V.F		
	Request for Architecture Work	V.F		
	Statement of Architecture Work	V.F		
	Architecture Vision	V.E		
	Architecture Contract	V.0		
H	Architecture Repository	V.P	Change Request	V.H
	Architecture Definition Document	V.F	Request for Architecture Work	V.H
	Implementation and Migration Plan	V.F	Statement of Architecture Work	V.H
	Architecture Requirement Specification	V.F		
	Architecture Vision	V.E		
	Architecture Contract	V.G		
	Compliance Assessment	V.G		
	Statement of Architecture Work	V.G		
N	Requirement Impact Assessment	V.0	Requirement Impact Assessment	V.X
	Architecture Repository	V.P	Architecture Requirement Specification	V.X
	Architecture Requirement Specification	V.X		
	Architecture Vision	V.X		
	Statement of Architecture Work	V.X		

Contenu de l'architecture

Le cadre de contenu d'architecture TOGAF (ou ACF pour « Architecture Content Framework ») fournit une catégorisation des meilleures pratiques pour le contenu de l'architecture. Néanmoins, tous les éléments ne sont pas également pertinents pour chaque projet. Le tableau ci-dessous décrit les zones de contenu pertinentes pour ce projet spécifique.

Zone de contenu	Artefacts
Principes, vision, et conditions requises de l'Architecture	<ul style="list-style-type: none"> Stakeholder Map Matrix Value Stream Map
Architecture business	<ul style="list-style-type: none"> Organization/Actor Catalog Driver/Goal/Objective Catalog Role Catalog Business Service/Function Catalog Location Catalog Process/Event/Control/Product Catalog Contract/Measure Catalog Value Stream Stages Catalog Actor/Role Matrix Business Service/Information Diagram Product Lifecycle Diagram Business Use-Case Diagram Value Stream Map
Architecture des systèmes d'information — Données	<ul style="list-style-type: none"> Data Entity/Data Component Catalog Conceptual Data Diagram Logical Data Diagram Data Security Diagram Data Migration Diagram
Architecture des systèmes d'information — Applications	<ul style="list-style-type: none"> Application/Function Matrix Application Use-Case Diagram Software Engineering Diagram Application Migration Diagram Software Distribution Diagram
Architecture technologique	<ul style="list-style-type: none"> Technology Portfolio Catalog Platform Decomposition Diagram Processing Diagram
Réalisation de l'architecture	<ul style="list-style-type: none"> Project Context Diagram Benefits Diagram Requirements Catalog

Les artefacts présentés sont considérés à l'instant T comme étant des éléments indispensables de la démarche. D'autres artefacts pourront être ajoutés au fil de la démarche afin de compléter ou de souligner des éléments importants.

Plan de travail

Cette section décrit toutes les activités et tous les livrables du travail d'architecture. Elle peut être amenée à évoluer selon les éléments mis en avant dans chaque phase.

Plan d'architecture

1. Phase préliminaire

a. Activités

La phase préliminaire permet de définir les attentes et les objectifs à atteindre avec la nouvelle architecture et encadre le lancement du projet.

b. Livrables

Architecture Repository

Créer sous Git et consultable sur GitHub, il permet de répertorier et versionner le travail de définition d'architecture tout au long du déroulement du projet.

Request for Architecture Work

Ce document est produit par l'organisation sponsor pour déclencher le cycle de développement d'architecture. Il permet de confirmer le contexte et les objectifs du projet. Il inclut également des spécifications concernant les principes business et les objectifs généraux de Foosus.

2. Phase A – Vision de l'architecture

a. Activités

La vision de l'architecture fournit une première vision sur les changements attendus grâce à la mise en place de l'architecture cible et encadre le scope et les moyens mis en place atteindre cette architecture.

b. Livrables

Architecture Vision

Elle permet de produire une vision sommaire des changements apportés à l'entreprise grâce au déploiement de l'architecture cible et cadre le résultat attendus pour les parties prenantes. Une matrice des parties prenantes (en : **Stakeholder Map Matrix**) permet d'identifier ces parties prenantes et leur niveau d'application. Une **Value Stream Map** permet d'identifier la chaîne de fonctionnement du produit et les étapes sur lesquelles se concentrent la création de valeur afin de se concentrer sur les détails nécessaires au bon fonctionnement de l'entreprise.

L'Architecture Vision se veut être une version résumée de la définition d'architecture à destination de l'ensemble des parties prenantes.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail d'architecture (en : Statement of Architecture Work) définit le scope et l'approche qui seront utilisés pour compléter le cycle de développement de l'architecture, ainsi que le plan de communication et le calendrier associé. Le calendrier pourra au fil des phases être de plus en plus précis afin de permettre la définition d'une Architecture RoadMap

listant l'ensemble des packages réalisés par l'architecture cible et les liant à une timeline pour montrer la progression de l'existant vers la cible.

Architecture Definition Document

La définition d'architecture contient les principaux artefacts architecturaux créés pendant le projet et les informations importantes qui y sont liées. A cette étape, nous retrouvons la définition du scope du projet ainsi que la description des objectifs et des contraintes déjà identifiés.

3. Phase B – Architecture Business

a. Activités

La phase d'architecture business doit permettre d'établir une définition de l'architecture business attendue ainsi que l'ensemble des spécifications que l'implémentation se doit de respecter afin de s'y conformer.

b. Livrables

Architecture Definition Document

Pendant cette phase, la définition d'architecture doit permettre de définir les principes et le modèle d'architecture business cible afin de faire l'analyse des écarts avec l'architecture business actuelle, puis proposer une première vision business des étapes de transitions nécessaires. Afin de produire ce document, il est important de :

Comprendre le produit de l'entreprise et son cycle de vie en s'appuyant sur les artefacts suivants :

- **Driver / Goal / Objective Catalog**, afin d'identifier les objectifs qui permettent de répondre à la stratégie de l'entreprise
- **Business Service / Function Catalog**, afin d'identifier les capacités fonctionnelles actuelles et souhaitées par l'entreprise
- **Process / Event / Control / Product Catalog**, afin d'identifier et de hiérarchiser les process, les événements qu'ils traversent, leurs livrables et les éléments de contrôle d'exécution des process
- **Contract / Measure Catalog**, afin d'identifier les services pour lesquels l'entreprise s'est engagée
- **Value Stream Stages Catalog**, afin d'identifier les étapes qui permettent la création de la valeur pour arriver au produit final de l'utilisateur
- **Business Service / Information Diagram**, afin d'identifier les informations, données et sources nécessaires pour exécuter les services métiers et visualiser les dépendances fonctionnelles
- **Product Lifecycle Diagram**, afin d'identifier le cycle de vie du produit et assurer les contrôle et process nécessaires dans l'architecture
- **Business Use-Case Diagram**, afin d'identifier les relations entre les clients et les services métiers, en illustrant comment et quand une capacité fonctionnelle est utilisée
- **Value Stream Map**, afin d'identifier la chaîne de fonctionnement du produit et les étapes qui permettent la création de valeur

Comprendre les interactions des différentes parties prenantes à travers ses artefacts :

- **Organization / Actor Catalog**, afin d'identifier les différents participants qui interagiront avec les équipes informatiques
- **Role Catalog**, afin d'identifier les différents niveaux d'autorisation possibles

- **Actor / Role Matrix**, afin d'identifier quel acteur dispose de quel rôle et optimiser l'analyse des besoins de formations, les paramètres de sécurité utilisateur et anticipé les changements d'organisation et de management

Comprendre le scope concerné au-delà des parties prenantes grâce aux artefacts suivants :

- **Location Catalog**, afin d'identifier les lieux où l'entreprise exerce son activité, ainsi que tout autre élément relatif à l'architecture, tel que la présence de Data Center.

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture business, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Pour le réaliser, il est possible de se baser sur les mêmes artefacts que ceux énumérés pour la définition d'architecture qui propose une vision qualitative de l'architecture business.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail doit être mise à jour au regard des éléments soulevés pendant le déroulement de la phase. L'architecture roadmap peut être développée en proposant une vision business du déroulement des étapes vers l'architecture cible.

4. Phase C – Architecture des systèmes d'information

a. Activités

La phase d'architecture SI doit permettre d'établir une définition de l'architecture SI attendue ainsi que l'ensemble des spécifications que l'implémentation se doit de respecter afin de s'y conformer.

b. Livrables

Architecture Definition Document

Pendant cette phase, la définition d'architecture doit permettre de définir les principes et le modèle d'architecture SI cible afin de faire l'analyse des écarts avec l'architecture SI actuelle, puis proposer une première vision SI des étapes de transitions nécessaires. Afin de produire ce document, il est possible de se baser sur les artefacts suivants :

- **Data Entity / Data Component Catalog**, afin d'identifier la liste de toutes les données présentes dans l'entreprise, leur usage et leur gouvernance
- **Conceptual Data Diagram**, afin d'identifier les relations entre les entités de données critique dans l'entreprise à destination des parties prenantes métier
- **Logical Data Diagram**, afin d'identifier les relations logiques entre les entités de données dans l'entreprise
- **Data Security Diagram**, afin d'identifier quel acteur peut accéder à quel donnée de l'entreprise ainsi que les règles applicables en matière de données
- **Data Migration Diagram**, afin d'identifier le chemin des données, de leur source jusqu'à leur cible ainsi que les transformation nécessaires
- **Application / Function Matrix**, afin d'identifier les relations entre application et fonction métier dans l'entreprise
- **Application Use-Case Diagram**, afin d'identifier les relations entre consommateurs et fournisseurs des services applicatifs en illustrant comment et quand cela est fonctionnellement utilisé

- **Software Engineering Diagram**, afin d'identifier les packages, modules, services et opérations dans l'application dans une perspective de développement
- **Application Migration Diagram**, afin d'identifier les étapes de migration de l'application de l'état actuel jusqu'à la cible
- **Software Distribution Diagram**, afin d'identifier comment le logiciel applicatif est structuré et distribué

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture SI, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Pour le réaliser, il est possible de se baser sur les mêmes artefacts que ceux énumérés pour la définition d'architecture qui propose une vision qualitative de l'architecture SI.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail doit être mise à jour au regard des éléments soulevés pendant le déroulement de la phase. L'architecture roadmap peut être développée en proposant une vision SI du déroulement des étapes vers l'architecture cible.

5. Phase D – Architecture technologique

a. Activités

La phase d'architecture technologique doit permettre d'établir une définition de l'architecture technologique attendue ainsi que l'ensemble des spécifications que l'implémentation se doit de respecter afin de s'y conformer.

b. Livrables

Architecture Definition Document

Pendant cette phase, la définition d'architecture doit permettre de définir les principes et le modèle d'architecture technologique cible afin de faire l'analyse des écarts avec l'architecture technologique actuelle, puis proposer une première vision technologiques des étapes de transitions nécessaires. Afin de produire ce document, il est possible de se baser sur les artefacts suivants :

- **Technology Portfolio Catalog**, afin d'identifier la liste des technologie utilisé dans l'entreprise, y compris la gestion de leur cycle de vie et de leur versionning
- **Platform Decomposition Catalog**, afin d'illustrer les plateformes technologiques qui vont supporter les opérations de l'architecture des systèmes d'information
- **Processing Diagram**, afin d'identifier des unité de code et de configuration déployables et les technologies sur lesquels elles sont déployées

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture technologique, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Pour le réaliser, il est possible de se baser sur les mêmes artefacts que ceux énumérés pour la définition d'architecture qui propose une vision qualitative de l'architecture technologique.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail doit être mise à jour au regard des éléments soulevés pendant le déroulement de la phase. L'architecture roadmap peut être développée en proposant une vision technologique du déroulement des étapes vers l'architecture cible.

6. Phase E – Opportunités et solutions

a. Activités

Cette phase doit permettre de dégager les opportunités et les solutions générées par l'architecture cible définie précédemment, afin de les concrétiser et si besoin de modifier les livrables précédemment fournis.

b. Livrables

Architecture Definition Document

La définition d'architecture va prendre en compte l'analyse d'impact et ses conclusions en compléments des éléments déjà évalués en considérant la création des artefacts suivants :

- **Project Context Diagram**, afin d'identifier les organisations, fonctions, service, process, applications, données et technologie qui vont être ajoutés, enlevés ou impactés par le projet
- **Benefits Diagram**, afin d'illustrer les opportunités identifiées par la définition de l'architecture et les hiérarchiser selon leur taille, bénéfices et complexité.

Architecture Vision

L'Architecture Vision peut être reprise pour résumer l'ensemble de la définition d'architecture qui est maintenant achevée et précise ainsi que les impacts issues de la modification de l'architecture, notamment les bénéfices qui en seront tirés.

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture définie et aux opportunités soulevées pendant cette phase, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Pour le réaliser, il est possible de se baser sur les mêmes artefacts que ceux énumérés pour la définition d'architecture qui propose une vision qualitative de l'architecture et des opportunités qui lui sont liées.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail d'architecture (en : Statement of Architecture Work) définit le scope et l'approche qui seront utilisés pour compléter le cycle de développement de l'architecture, ainsi que le plan de communication et le calendrier associé.

Cette phase permet d'intégrer les opportunités soulevées et de mettre à jour avec les éléments qui ont pu être mis en avant pendant la définition d'architecture.

Implementation and Migration Plan

Ce document se concentre sur l'implémentation et la mise en place par étape de l'architecture cible. On y retrouvera le calendrier détaillé du projet avec l'exposé des risques, solutions, opportunités à chaque étape de la migration vers l'architecture cible.

7. Phase F – Planning de Migration

a. Activités

Sur la base du travail fournit lors des précédentes phases et des décisions prises pour l'architecture cible, cette phase va permettre de définir les étapes de transition architecturale ainsi que tout élément qui entoure cette transition.

b. Livrables

Architecture Definition Document

La définition d'architecture va pouvoir finaliser les artefacts concernant la transition architecturale en se basant sur la vision d'ensemble offerte par les phases précédentes.

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture définie et aux étapes de migration définies pendant cette phase, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail d'architecture (en : Statement of Architecture Work) définit le scope et l'approche qui seront utilisé pour compléter le cycle de développement de l'architecture, ainsi que le plan de communication et le calendrier associé.

Cette phase permet d'intégrer la définition des étapes de migration de l'architecture, notamment le calendrier associé à son implémentation (Architecture RoadMap).

Request for Architecture Work

Ce document est produit par l'organisation sponsor pour déclencher le cycle de développement d'architecture. Il permet de confirmer le contexte et les objectifs du projet. Il inclut également des spécifications concernant les principes business et les objectifs généraux de Foosus.

Pendant cette phase, ce document va permettre de valider la vision finale mise en avant pendant le travail d'architecture, notamment avec les sponsors, afin de pouvoir lancer le cycle de migration de l'architecture.

Implementation and Migration Plan

Ce document se concentre sur l'implémentation et la mise en place par étape de l'architecture cible. On y retrouvera le calendrier détaillé du projet avec l'exposé des risques, solutions, opportunités à chaque étape de la migration vers l'architecture cible.

Pendant cette phase, en plus de la révision du planning d'implémentation, il sera important de planifier comment l'architecture de transition sera gouvernée pendant l'implémentation (**Implementation Governance Model**).

8. Phase G – Gouvernance de l’implémentation

a. Activités

Cette phase permet de cadrer la gouvernance de l’implémentation en formalisant les engagements pris par les parties dans la gestion de l’implémentation et en assurant un cadre qualitatif à l’implémentation.

b. Livrables

Architecture Contract

Cet ensemble de documents permet d’établir des accords entre les partenaires et les sponsors sur les livrables à fournir en fin de cycle, la qualité attendue de ces livrables et la nécessité de l’architecture choisie pour répondre à ces questions.

Compliance Assessment

Ce document formalise les éléments de suivi de l’implémentation afin de s’assurer qu’elle respecte l’Architecture Vision et que les retours d’expérience permettant l’évolution et l’amélioration de l’implémentation sont bien pris en compte.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail d’architecture (en : Statement of Architecture Work) définit le scope et l’approche qui seront utilisés pour compléter le cycle de développement de l’architecture, ainsi que le plan de communication et le calendrier associé.

Cette phase permet d’intégrer la définition des éléments de gouvernance de l’implémentation, notamment les processus de suivi de la qualité de l’implémentation.

9. Phase H – Management du changement d’architecture

a. Activités

Au cours de l’implémentation, des modifications peuvent être souhaitables pour parvenir à une architecture répondant pleinement au besoin. Cette phase permet d’encadrer la mise en place de ces changements afin qu’ils soient correctement communiqués aux parties prenantes et pleinement intégrés dans l’implémentation de l’architecture.

b. Livrables

Change Request

Ce document permet de formaliser une demande de changement de l’architecture cible initiale dans l’hypothèse où de nouveaux éléments seraient à prendre en compte et viendrait impacter l’architecture prévue. Pour chaque modification souhaitée, il doit comprendre une description de ce changement, la raison de ce changement et faire une analyse de l’impact de ce changement.

Request for Architecture Work

Toute demande de changement doit faire l’objet d’une information et d’une validation auprès des sponsors. Aussi, la requête de travail doit être mise à jour en intégrant le changement et valider auprès des sponsors pour déclencher la mise en place du changement.

Statement of Architecture Work

La déclaration de travail d'architecture (en : Statement of Architecture Work) définit le scope et l'approche qui seront utilisés pour compléter le cycle de développement de l'architecture, ainsi que le plan de communication et le calendrier associé.

Toute demande de changement pouvant avoir un impact sur le déroulé du projet, il convient d'actualiser la déclaration de travail afin de prendre en compte les modifications validées.

10. Phase N – Management des conditions requises

a. Activités

Cette phase est une phase intermédiaire à répéter entre chacune des autres phases afin de s'assurer que le travail effectué dans chaque phase n'impacte pas le travail précédemment fourni et de cibler à quelle phase il est nécessaire de retourner pour bien prendre en considération les impacts des nouveaux éléments fournis.

b. Livrables

Requirement Impact Assessment

Ce document permet d'identifier les changements qui devraient être faits et l'impact de ses changements lors de la prise en compte de nouveaux éléments en s'appuyant sur le Requirement Catalog qui liste les éléments que l'entreprise doit faire pour atteindre ces objectifs. Les changements identifiés permettent de cibler à quelle phase du développement il faut remonter pour prendre en considération les impacts sur l'ensemble du cycle.

Architecture Requirement Specification

Ce document permet de formaliser l'ensemble des éléments quantitatifs que le projet d'implémentation doit respecter pour se conformer à l'architecture, énumérant des critères mesurables qui doivent être remplis durant l'implémentation de l'architecture.

Cette phase impose de revoir les éléments quantitatifs sélectionnés pour éventuellement ajouter ce qui aurait pu être mis en avant par l'étude d'impact.

Plan de communication

1. Création ou mise à jour d'un document ou d'un artefact

Public cible	Parties prenantes concernées selon le sujet - Voir liste de distribution en en-tête des documents ou le RACI de la déclaration de travail
Modalités	Diffusion sur le repository GitHub à la finalisation ou validation du document Envoie par mail aux parties prenantes concernées. En cas de mise à jour, préciser les changements apportés
Fréquence Durée	Dès la finalisation / validation du document
Auteur	Auteur du document

2. Réunion du groupe projet

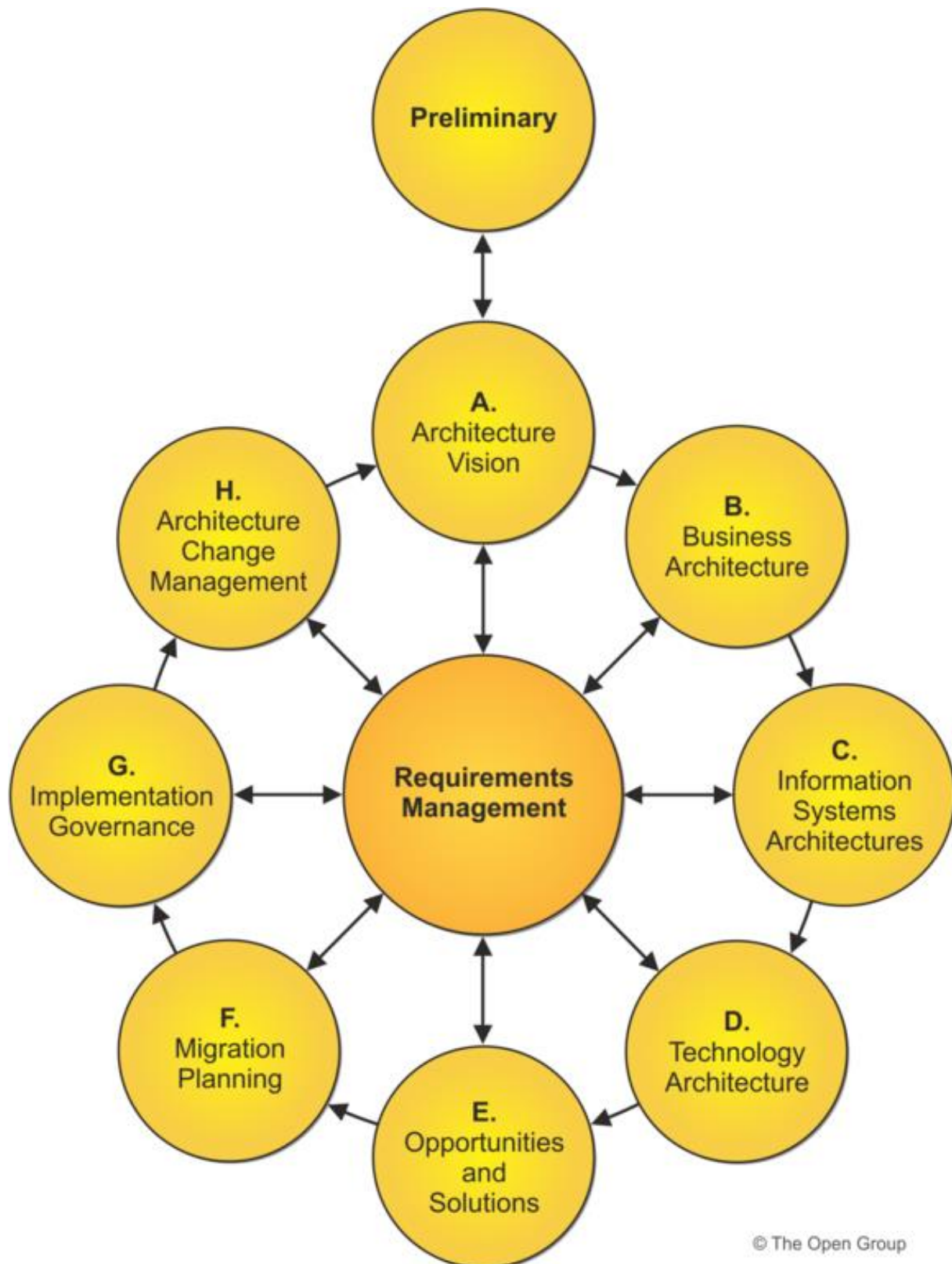
Public cible	Parties prenantes concernées selon le sujet - Voir liste de distribution en en-tête des documents ou le RACI de la déclaration de travail
Modalités	Réunion de travail en présentiel ou distanciel Revue des avancées, problèmes, besoins, objectifs de manière détaillée
Fréquence Durée	1 fois par semaine Minimum 2 heures, peut prévoir plus sur certains sujets spécifiques
Auteur	Chef du projet

3. Réunion des sponsors

Public cible	Sponsors et membres du CODIR
Modalités	Réunion de travail en présentiel ou distanciel Revue des avancées, problèmes, besoins, objectifs de manière sommaire Validation finale des éléments qui ont besoin d'être validés
Fréquence Durée	1 fois par semaine 30 minutes, sauf sujet particulier à aborder
Auteur	Chef du projet

Collaboration

Le planning du projet suivra le cycle ADM tel que défini par TOGAF. Il conviendra de venir apporter des précisions à ce cycle par la suite.



Risques et facteurs de réduction

Analyse des risques

P : Probabilité

D : Dangersité

C : Criticité

Risque	P	D	C	Actions
Non-réponse au besoin fonctionnel				AGILE, Critères d'acceptation
Non-réponse au besoin technique				AGILE, KPI
Tensions entre parties				Communication régulière et transparente

P : Probabilité		D : Niveau de Danger
Peu probable		Très peu de conséquences, retards légers
Probable		Peu de conséquences, retards
Très probable		Conséquences non-négligeables, abandon de fonctionnalités
Certains		Conséquences importantes, abandon du projet

Hypothèses

Le tableau ci-dessous résume les hypothèses pour cette Déclaration de travail d'architecture :

Hypothèses	Impact	Propriétaire
Le budget alloué pour la mise en place du projet est suffisant	Les décisions prises ne le sont pas au regard d'une contrainte budgétaire établie	CFO
Les compétences nécessaires pour la mise en place du projet sont disponibles en interne	Les décisions prises considèrent que la faisabilité technique est possible sans recrutement externe, ni prestataire	CIO

Critères d'acceptation et procédures

Métriques et KPI

De plus, les métriques suivantes seront utilisées pour déterminer le succès de ce travail d'architecture :

Indicateur	Changement attendu
Nombre d'adhésions d'utilisateurs par jour	Augmenter de 10 %
Adhésion de producteurs alimentaires	Passer de 1,4 / mois à 4 / mois
Délai moyen de parution	Passer de 3,5 semaines à moins d'une semaine
Taux d'incident de production	Passer de > 25 / mois à < 1 / mois

Procédure d'acceptation

Chaque élément à valider devra être validé avec le groupe projet puis passer en réunion des sponsors afin d'obtenir une validation finale. Une fois la validation obtenue, l'élément pourra être communiqué à l'ensemble des parties prenantes.

Approbations signées

Ash CALLUM

Chief Executive Officer

Natasha JARSON

Chief Information Officer

Daniel ANTHONY

Chief Product Officer

Christina ORGEGA

Chief Marketing Officer

Jo KUMAR

Chief Financial Officer

Date de signature :