

Diffusion large

Casablanca, le 09/05/2018

Usage Interne

## Directive N° 0032

## Organisation et missions de la Digital Factory

## Destinataires :

L'ensemble du personnel et plus particulièrement :

- Le Directoire
- Les responsables de pôles
- Les directeurs du siège
- Les directeurs régionaux
- Les responsables des filiales SGMA

## Résumé

La présente directive a pour objet de présenter la Digital Factory à travers :

- Son rôle et ses missions au sein de la banque
- Son périmètre d'intervention ainsi que ses interactions avec les autres entités
- Sa structure et ses différentes entités

## Demandes de renseignements

A adresser par messagerie **au responsable de la Digital Factory**

Support à annuler

Néant

Support à consulter

Date de mise en application

Immédiate (*après approbation hiérarchies*)

Date de fin de validité

Indéterminée

LE PRESIDENT DU DIRECTOIRE

# Sommaire

1. Présentation de la Digital Factory .....	3
1.1 Rôle de la Digital Factory .....	3
1.2 Périmètre d'intervention de la Digital Factory .....	3
1.2.1 Conduite de la transformation digitale .....	3
1.2.2 Formation et codification des meilleurs pratiques agiles .....	3
1.2.3 Conduite du changement et déploiement .....	3
1.2.4 Pilotage du portefeuille de projets .....	4
1.2.5 Lancement du programme Open Innovation encourageant l'entrepreneuriat et intrapreneuriat ....	4
1.3 Description des fonctions au sein de la Digital Factory .....	4
1.3.1 Rôle du Product Owner .....	5
1.3.2 Rôle du Scrum Master .....	5
1.3.3 Rôle du Coach Agile .....	5
2. Organisation de la Digital factory .....	6
Organigramme de la Digital Factory .....	6
3. Missions de la Digital Factory .....	7
3.1 Lab .....	7
3.1.1 Squad .....	7
3.1.2 Chapter .....	7
3.1.3 Tribe .....	7
3.2 Open Innovation .....	7
3.3 Studio Digital .....	8
4. Relations avec les entités de la banque .....	8
4.1.1 Relation avec la DSI .....	8
4.1.2 Relation avec la DPO .....	9
4.1.3 Relation avec le Marketing .....	9
4.1.4 Relation avec la direction Data & BI .....	9
4.1.5 Autre entités .....	9
5. gouvernance .....	10
5.1 Les comités .....	10
5.1.1 Les instances de prise de décision .....	10
5.1.2 Le comité digital .....	10
5.2 Les reporting .....	10
Annexes .....	12
Annexe 1 : Lexique .....	13
Annexe 2 : Fiches de poste des acteurs de la Digital Factory .....	14

# **1. PRESENTATION DE LA DIGITAL FACTORY**

## **1.1 Rôle de la Digital Factory**

Placée sous la tutelle du pôle ressources générales et banque de flux, la Digital Factory a pour rôle de:

- Conduire la transformation digitale au sein de la SGMA
- Former et codifier les meilleures pratiques agiles
- Opérer la conduite du changement et le déploiement des projets livrés par l'entité
- Piloter le portefeuille de projets sous la responsabilité de l'entité
- Lancer le programme Open Innovation encourageant l'entrepreneuriat et intrapreneuriat

## **1.2 Périmètre d'intervention de la Digital Factory**

### **1.2.1 Conduite de la transformation digitale**

La Digital Factory intervient dans la conception et le déploiement des parcours utilisateurs ayant le plus grand impact sur la satisfaction client et l'efficacité de la banque. Sa mission se décline comme suit :

- Affiner et maintenir la feuille de route des projets digitaux
- Créer des services digitaux en adoptant une approche centrée client et parcours utilisateurs
- Réduire le Time-To-Market à travers la mise en place de la méthodologie agile
- Effectuer des livraisons à cycles courts et fréquemment des projets digitaux
- Favoriser la culture de l'expérimentation et de l'amélioration continue
- Communiquer autour de la transformation digitale et des réalisations

L'organisation de la direction s'articule autour d'une structure volontairement horizontale favorisant la collaboration, l'échange et la transparence. Elle repose sur un management agile permettant de fluidifier le processus de prise de décision.

Elle accompagne les équipes internes pour monter en compétence dans les nouveaux métiers du digital et s'occupe en collaboration avec la RH du sourcing des talents digitaux (UX, Scrum Master, Product Owner, Tech Lead etc.)

### **1.2.2 Formation et codification des meilleurs pratiques agiles**

Afin d'accompagner la transformation, la Digital Factory met en place les principes de la codification continue et dynamique des meilleures pratiques de la méthodologie agile. Elle promeut la culture du digital, de la collaboration, de l'innovation, et de l'amélioration continue.

La Digital Factory met à disposition des coachs agile au niveau des équipes projets toute ligne métier confondues pour accompagner les collaborateurs dans la mise en œuvre des pratiques agiles et former les nouveaux métiers de Product Owner et de Scrum Master sur le terrain.

### **1.2.3 Conduite du changement et déploiement**

En collaboration avec le DFP, la Digital Factory accompagne l'acculturation des collaborateurs pour une meilleure adhésion à la transformation digitale. Cet accompagnement se fera à travers un programme visant à:

- Sensibiliser et coacher les collaborateurs au digital (siège et réseau)
- Former les équipes internes sur les pratiques des méthodologies agiles

Lors du déploiement des nouveaux services digitaux, la Digital Factory accompagnera les équipes projets dans le processus de conduite du changement pour assurer l'adoption des nouveaux services digitaux au niveau du réseau et du siège.

#### **1.2.4 Pilotage du portefeuille de projets**

La Digital Factory dispose d'un portefeuille de projets dont elle porte la responsabilité. Elle assure le pilotage du portefeuille en mettant en place la bonne gouvernance pour :

- Remonter l'état d'avancement de chaque projet digital aux instances de gouvernance concernées
- Apporter le support nécessaire aux équipes projets en escaladant les points bloquants au top management
- Effectuer un suivi rapproché des calendriers afin d'accélérer le déblocage et provoquer des arbitrages stratégiques
- S'assurer que les projets progressent de manière rapide et régulière, et maîtriser les dépenses budgétaires de sa feuille de route.

#### **1.2.5 Lancement du programme Open Innovation encourageant l'entrepreneuriat et intrapreneuriat**

Afin de favoriser l'innovation, la Digital Factory travaillera avec l'écosystème de startup dans l'objectif de créer et d'offrir des services innovants aux clients de la banque. Elle mettra en place un programme d'innovation afin de repérer et attirer des nouveaux talents en interne et en externe. Ce programme permettra aussi d'identifier des nouvelles opportunités via des événements d'idéation et de développement.

### **1.3 Description des fonctions au sein de la Digital Factory**

Les entités de la Digital Factory comprennent, entre autres, les fonctions suivantes :

- Product Owner
- Scrum Master
- Coach Agile
- Tech Leader
- Développeur Fullstack
- Architecte IT
- Testeur d'application
- PMO Digital
- UX/UI Designer
- Digital branding & marketing

Chaque fonction fait l'objet d'une fiche de poste qui décrit en détail les attributions et les responsabilités de chacun, ainsi que le périmètre d'intervention et d'interactions avec le reste des collaborateurs de la direction. (Voir les fiches de postes en Annexe 2).

La Digital Factory définit des nouveaux rôles et des nouveaux métiers qui permettront la mise en place d'une organisation agile.

Ces nouveaux rôles s'articulent autour de trois thématiques:

- Définition du bon produit ? Rôle du Product Owner
- Construction du bon produit ? Rôle de l'équipe de développement
- Efficience opérationnelle ? Rôle du Scrum Master / Coach Agile

### 1.3.1 Rôle du Product Owner

- Fonctionnel
  - Est garant du quoi et du pourquoi du produit (ou du service)
  - Définit et communique la stratégie Produit
  - Recueille le besoin des utilisateurs et partie-prenantes et les priorise (backlog)
  - Décrit les règles métier associées aux user-stories
  - Définit les cas de tests métiers permettant de valider la bonne implémentation des user-stories
  - Valide en recette le produit réalisé
- Méthodologie
  - Participe à la rédaction des User Stories, règles et tests métiers associés
  - Co-construit le mode de fonctionnement adapté à l'équipe et au contexte
- Technique
  - Doit comprendre les enjeux techniques et avoir une culture IT
- Responsabilité
  - Prend les décisions sur les choix fonctionnels, sur le processus de réalisation : c'est le décideur
  - Valide le produit réalisé

### 1.3.2 Rôle du Scrum Master

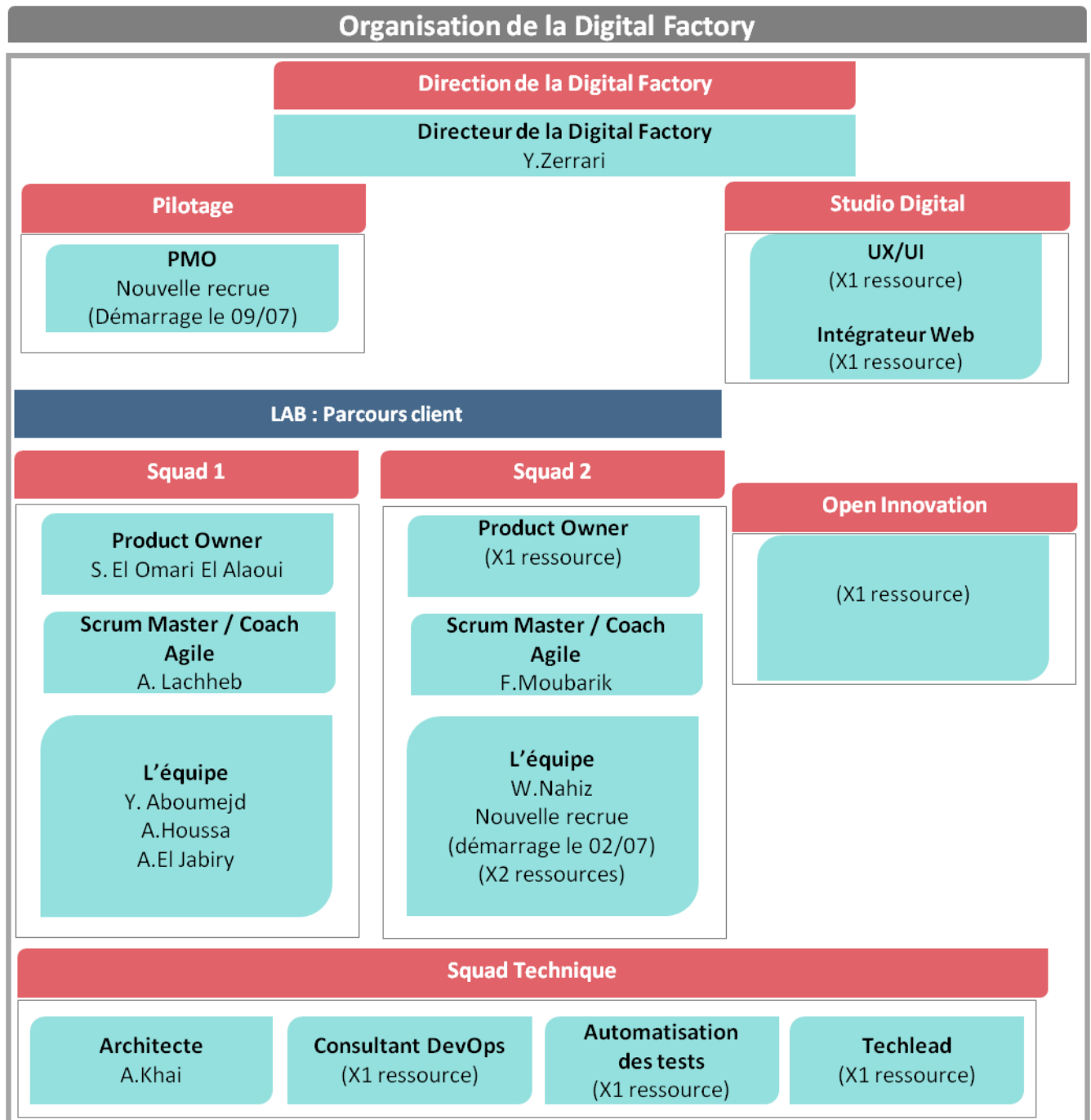
- Fonctionnel
  - Comprend le fonctionnel du produit réalisé, jusqu'à challenger les décisions
- Méthodologie
  - Est le garant (avec le PO) de la bonne communication de l'avancement du projet avec les directions (COPIL)
  - S'assure de l'amélioration continue des équipes et des processus
  - Sait répondre aux questions : « Où en sommes-nous ? Où va-t-on ? »
- Technique
  - S'assure de la bonne communication entre partenaires et équipe projet (CR d'itération ; COPROJ)
  - Mobilise les moyens/équipes nécessaires pour le bon avancement du projet
  - Assure la communication/reporting du projet à toutes les parties prenantes
- Responsabilité
  - Garant du bon fonctionnement de l'équipe (communication régulière avec l'équipe projet ; Burndown chart ; Vitesse ; gestion des risques)
  - Responsable du suivi de la roadmap globale (planification sprint)

### 1.3.3 Rôle du Coach Agile

- Fonctionnel
  - Accompagne les équipes dans leur transformation et évolution vers l'agilité
  - Travaille aux côtés des équipes qu'il accompagne en leur donnant un point de vue extérieur
- Méthodologie
  - Aide les équipes à adopter les méthodes agiles, leur déclinaison concrète et à s'améliorer
  - Grâce à ses techniques de facilitation de groupe, il assure un bon niveau de communication entre les équipes
  - Se place dans une démarche d'écoute et d'amélioration continue
  - Est sur place avec les équipes
- Technique
  - Doit comprendre les enjeux techniques et avoir une culture IT
- Responsabilité
  - Garant de la bonne communication au sein de l'équipe projet

## 2. ORGANISATION DE LA DIGITAL FACTORY

### Organigramme de la Digital Factory



### 3. MISSIONS DE LA DIGITAL FACTORY

#### 3.1 Lab

Le Lab regroupe plusieurs équipes pluridisciplinaires qui travaillent sur des parcours ou des problématiques métiers. Il est organisé selon trois principes : Squad, Tribe et Chapter.

##### 3.1.1 Squad

Une squad est une équipe pluridisciplinaire. Elle a la responsabilité de livrer et ce, de manière fréquente, des services à forte valeur fonctionnelle de bout en bout.

Une squad possède les caractéristiques suivantes :

- La conception de l'équipe est centrée sur des objectifs clairs issus de la vision stratégique - chaque équipe est bâtie pour une mission
- Chaque squad est autonome
- Une squad est responsable de bout en bout d'une mission claire, en connexion avec les clients/utilisateurs finaux
- La mission d'une squad est fixe - quand la mission d'une squad est terminée, la squad peut être dissoute
- La squad est pluridisciplinaire - une squad est composée d'employés aux domaines d'expertise variés
- Une squad comporte au maximum 9 personnes
- Les membres d'une squad sont co-localisés afin de favoriser l'échange, la communication et le processus de prise de décision

Une squad regroupe un Product Owner, un Scrum Master, un UX/UI designer, un architecte, des développeurs et des testeurs.

##### 3.1.2 Chapter

Le Chapter regroupe une communauté d'experts ou de profils ayant des expertises similaires. L'objectif de ce regroupement est de favoriser l'échange autour des best practices et retour d'expérience. Ainsi les experts peuvent partager et capitaliser sur le savoir faire développé au sein de chaque squad.

##### 3.1.3 Tribe

Une tribe regroupe les squads ayant des missions reliées les unes aux autres. Ce regroupement facilite la coordination, donne de la visibilité et accélère le processus de décision.

La structure organisationnelle du Lab n'est jamais figée, son **modèle évoluera en permanence** pour répondre aux besoins futurs.

#### 3.2 Open Innovation

L'entité Open Innovation s'occupe de la mise en place de l'écosystème Open innovation de la SGMA dans une dynamique de collaboration et de co-crédation. Cet écosystème accompagnera les startups ou les collaborateurs souhaitant développer un produit ou un service à valeur ajoutée. Il permettra à la banque de s'approvisionner en idées et de déclencher des innovations de rupture.

Cette entité a pour rôle de:

- Mettre en place un processus d'innovation pérenne pour exploiter au mieux le potentiel de l'écosystème startup

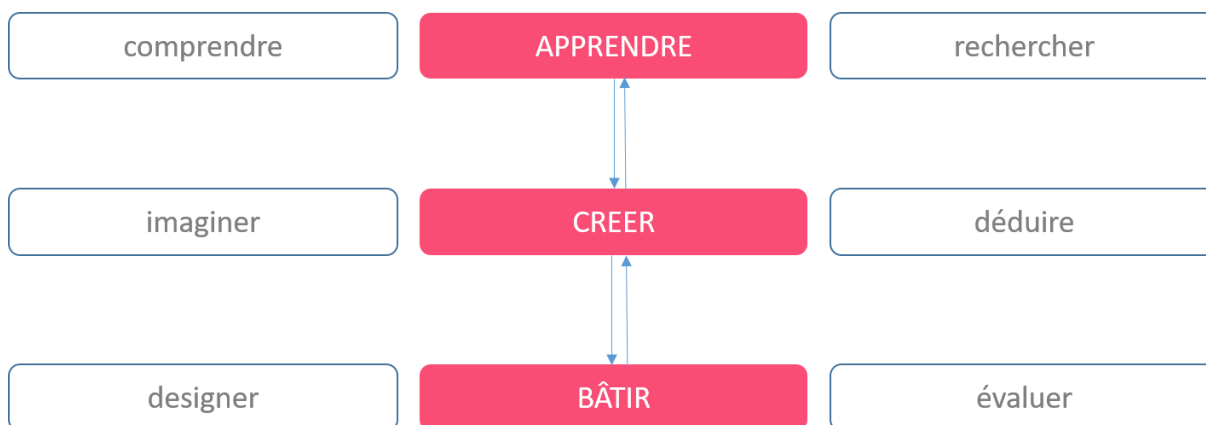
- Mettre en place et accompagner les événements d'innovation
- Créer et animer une communauté de collaborateur et de startups autour de l'innovation
- Communiquer sur les dernières évolutions technologiques et organisationnelles
- Accompagner les startups et les collaborateurs dans la réalisation des services innovants

### 3.3 Studio Digital

De l'idéation à la conception fonctionnelle, le Studio digital accompagne dans la génération d'une expérience client/utilisateur positive, le tout dans une démarche de Design Thinking pour trouver la conception la plus adaptée et la plus efficace pour votre entreprise.

Le Studio Digital aura en son sein deux principaux profils, UX et UI Designers, chargés de déterminer quelle est l'expérience la plus innovante génératrice d'engagement et de fidélisation à travers analyse et design.

Il aura pour mission d'être le relais entre « vision centrée utilisateur », « vision métier » et les équipes de développement en suivant le processus suivant



## 4. RELATIONS AVEC LES ENTITES DE LA BANQUE

La Digital Factory entretient des relations avec la DPO, la DSI, la direction Data & BI, le Marketing ainsi que toutes les lignes métiers de la SGMA dans le cadre des projets qu'elle mène sous la tutelle du directoire.

### 4.1.1 Relation avec la DSI

La Digital Factory travaillera en étroite collaboration avec la DSI sur les sujets d'architecture, de sécurité informatique et d'intégration. La Digital Factory travaillera sur l'implémentation des produits et services « Digital Touch » (Point de contact client-banque). Les projets BPM, Intégration (ESB, MQ etc.), IT for IT ne font pas partie de son périmètre. Afin de garantir la sécurité et la cohérence des développements effectués par la Digital Factory dans le système d'information de la banque, deux groupes de travail seront constitués lors du lancement de chaque projet :

- **Architecture applicative et sécurité de l'information** : composé du responsable de la sécurité informatique, d'un représentant de l'architecture applicative, du Scrum Master et des Tech Leaders de la Digital Factory. Il est responsable du :
  - Respect des règles et des exigences en termes de sécurité et d'architecture d'entreprise
  - Validation des choix et des solutions de sécurité et d'architecture



- **Réseau télécom et Infrastructure** : composé de l'interlocuteur infrastructure (chef de projet technique), des représentants des équipes infra réseau et/ou sécurité opérationnelle, du Scrum Master et des Tech Leaders de la Digital Factory. Il est responsable de:
  - Examiner les aspects réseau et performance
  - Valider les pré-requis techniques
  - Valider les exigences d'exploitation et de production
  - Accompagner le déploiement des solutions dans les environnements de développement et de recette de la digital Factory.

D'autres groupes de travail pourront être mis en place selon les besoins de la Digital Factory.

#### **4.1.2 Relation avec la DPO**

Le Product Owner devra s'appuyer et se concerter avec la DPO dans la définition des fonctionnalités du backlog produit (liste des fonctionnalités d'un produit), la compréhension des processus et des procédures métiers ainsi que leurs mises à jour. L'objectif est de garder la cohérence globale avec les règles et procédures d'usages.

Lors de la phase de déploiement des nouveaux produits ou services, la Digital Factory travaillera avec la DPO dans la définition de la stratégie de conduite du changement, rédaction des supports de formations, et la formation des formateurs sur le terrain. La DPO prendra le lead dans cette phase et prendra en charge la formalisation des supports de conduite du changement.

La Digital Factory et la DPO travailleront sur la cohérence entre la feuille de route des projets digitaux et la feuille de route globale des projets métiers de la SGMA. Tous les projets s'inscriront dans la gouvernance de pilotage stratégique et opérationnel de la structure (cf. chapitre gouvernance).

#### **4.1.3 Relation avec le Marketing**

La Digital Factory est amenée à travailler avec le Marketing dès la phase du cadrage pour concevoir et préparer le lancement du nouveau produit ou service développé par la squad. Ils définissent ensemble les politiques suivantes :

- Produit (design, niveau de qualité, contenu et fonctionnalités etc.)
- Prix
- Distribution
- Communication

#### **4.1.4 Relation avec la direction Data & BI**

La direction Data & BI Factory pourra être sollicitée dans la mise en place de services permettant de consommer des données en lecture et en écriture. Elle sera impliquée par la squad dès la phase du cadrage pour définir ensemble les contrats des services à mettre en place.

#### **4.1.5 Autre entités**

La Digital Factory travaille également avec :

- des entités externes telles que les organismes régulateurs (BAM, GPBM, AMMC, Office des Changes, etc.) notamment pour l'aspect réglementaire de ses projets
- des prestataires de service à qui elle fait appel pour accomplir des prestations ponctuelles
- des filiales du groupe SG Maroc (SG Off Shore, Sogecontact, SOGECAP et SOGECAPGESTION, EQDOM, La Marocaine Vie, etc.)

## 5. GOUVERNANCE

### 5.1 Les comités

#### 5.1.1 Les instances de prise de décision

Face aux objectifs et enjeux de la Digital Factory et pour pallier aux difficultés et aux choix rencontrés, les instances de prise de décision se feront sur 3 niveaux :

- La prise de décision **au jour le jour** concernant les aspects opérationnels avec un impact à court terme. Dans les squads, les décisions seront prises par le Product Owner. Ces décisions concernent:
  - Les arbitrages relatifs aux choix quotidiens
  - La définition des prochaines étapes de développement du MVP
  - L'optimisation des processus des équipes

Au niveau des autres départements, les décisions seront prises par les responsables IT, juridique, opérations et achats. Elles concernent :

- L'adaptation des outputs des départements à la méthode Agile
- Les arbitrages nécessitant une expertise fonctionnelle

- La prise de décision complexe **sous 24h** concernant les aspects tactiques avec un impact à moyen terme. Dans la Digital Factory, les décisions seront prises par le **directeur de la Digital Factory**. Elles concernent :

- Les décisions conflictuelles entre les chefs de produits et les responsables
- Les décisions au-dessus d'un seuil financier

Au niveau des autres départements, les décisions seront prises par les directeurs IT, juridique, Conformité, opérations et achats. Elles concernent :

- Les décisions nécessitant des interactions élevées ou ayant un impact sur le reste du département
- Les décisions relatives à des sujets non encore évoqués

- La prise des **décisions stratégiques** avec un impact sur le **moyen-long terme** se fera au niveau du **comité de pilotage**:
  - Les décisions d'investissements majeurs
  - Les approbations de nouveaux produits, services ou processus internes
  - Les décisions nécessitant une uniformisation, niveau SGMA ou niveau groupe
  - Les décisions affectant l'architecture ou le schéma directeur du système d'information et/ou la feuille de route des projets de la SGMA.

#### 5.1.2 Le comité digital

Le comité digital se constitue des membres du comité exécutif et du Directeur de la Digital Factory et se tient avec une fréquence trimestrielle.

Il a pour objectifs de :

- Présenter le portefeuille des projets et son avancement
- Présenter l'état des budgets
- Valider des décisions clefs

### 5.2 Les reporting

La Digital Factory communique les différents états de reporting aux entités de la SGMA concernées dans le cadre des projets qui relèvent de leurs périmètres respectifs tels que :

- Tableau de bord de pilotage par parcours
- Planning et avancements des livraisons

D'autres reportings peuvent également être demandés et ne sont soumis ni à un calendrier ni à un format prédéfini.

# ***ANNEXES***

## ANNEXE 1 : LEXIQUE

- **Agile:** Pratiques de pilotage et de réalisation de projets. Elles reposent sur un cycle de développement itératif, incrémental et adaptatif.
- **Scrum:** Schéma d'organisation de développement de produits complexes. C'est un cadre de travail holistique itératif qui se concentre sur une vision commune en livrant de manière productive et créative des produits à forte valeur possible.
- **MVP:** Minimum Viable Product est la réalisation minimale d'un produit qui permet à une équipe de collecter les retours des clients, et ce avec un minimum d'efforts.
- **Sprint:** Cycle de vie Scrum rythmé par des itérations de quelques semaines.
- **Devops :** Ensemble de pratiques qui visent à réduire le Time-To-Market et améliorer la qualité des livraisons des développements en optimisant la coopération entre les développeurs et les équipes de production.
- **Product Backlog:** Référentiel des besoins fonctionnels du client. Ce référentiel évolue durant toute la vie du projet en prenant en considération les nouveaux besoins du client.
- **User story:** Description fonctionnelle du besoin du client
- **Startup:** Jeune entreprise innovante à fort potentiel de développement, nécessitant un investissement important pour pouvoir financer sa croissance rapide
- **Hackathon:** Événement organisé sur une courte période (journée, nuit, weekend) ayant pour objectifs de développer un produit ou un service de façon collaborative et intensive. Les participants au hackathon sont les développeurs, les designers, les Data-Scientists, les chefs de projet...

## ***ANNEXE 2 : FICHES DE POSTE DES ACTEURS DE LA DIGITAL FACTORY***

## Fiche de Poste : Scrum Master

### FONCTION PRINCIPALE

Le Scrum Master a pour mission principale de s'assurer que le modèle Scrum est compris et mis en œuvre et que l'équipe adhère à la théorie, aux pratiques et aux règles du modèle. Il agit comme guide et facilitateur pour aider l'équipe à travailler efficacement dans un objectif constant d'amélioration et d'adaptation, en collaboration étroite avec le Product Owner.

S'il peut, ponctuellement ou dans certains cas précis (si l'équipe est très réduite par exemple), participer aux contenus des « sprints », il reste généralement concentré sur ses fonctions de coordination, de communication interne, d'analyse et de résolution des obstacles, qui constituent un rôle à plein temps.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif du Scrum Master est d'accompagner la Digital Factory dans son adoption de Scrum. Dans ce cadre, il doit :

- Mettre en œuvre Scrum dans l'organisation et être le garant de la pérennisation de la démarche Agile
- Planifier et animer les cérémonies agiles (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)
- Trouver des techniques de gestion efficace du Product Backlog
- Aider les squads à comprendre la nécessité d'avoir des items de Product Backlog clairs et concis
- S'assurer que le Product Owner sait comment constituer le Product Backlog pour maximiser la valeur du produit
- Aider les développeurs à créer des produits de grande valeur
- Accompagner les développeurs dans les environnements organisationnels où Scrum n'est pas encore entièrement adopté et compris
- Accompagner les équipes à identifier les obstacles et à définir les plans d'actions pour les lever
- Animer des formations sur le thème de l'agilité et organiser des événements Scrum
- Rédiger et présenter des rapports d'avancement (burndown charts ou burnups...)
- Assurer la communication interne avec les squads, le pilotage et le management
- Analyser de façon proactive les obstacles, éléments bloquants, interférences extérieures et chercher à les résoudre
- Collaborer avec d'autres Scrum Master pour améliorer l'efficacité de l'utilisation de Scrum dans l'organisation

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Intérêt sur les sujets d'innovation autour des nouvelles technologies
  - Gestion de risques / qualité / contrôle
  - Capacité à lancer, gérer et piloter des projets de transformation
  - Leadership
  - Forte orientation résultats et aide à la prise de décision
  - Esprit positif, enthousiaste, capacité d'écoute, esprit d'équipe
  - Ténacité, engagement
  - Esprit de synthèse
  - Grandes qualités d'écoute, de pédagogie et de communication
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - Formation en IT/informatique
  - Expérience nécessaire en tant que Scrum Master
  - Connaissances d'autres méthodes agiles
  - Expérience dans le développement logiciel / Devops
  - Background technique appréciable : JAVA/J2EE
  - Une certification Scrum Master est un plus.



## **Fiche de Poste : Coach Agile**

### **FONCTION PRINCIPALE**

Le coach agile a pour mission principale de superviser la mise en œuvre de l'agilité en vérifiant l'application des règles, en aidant à mettre en pratique la théorie et en ajustant l'implémentation de la méthode au contexte de SGMA.

Il est en charge de concevoir, déployer, développer et animer les référentiels et outils propres aux méthodologies Agile et d'accompagner les équipes dans la mise en œuvre de ses pratiques.

### **MISSIONS PRINCIPALES**

L'objectif du Coach Agile est d'accompagner la Digital Factory dans sa mise en œuvre des méthodologies Agiles. Dans ce cadre, il doit :

- Contribuer à la construction des squads et les coacher pour développer leur auto-organisation et leur pluridisciplinarité
- S'assurer de la bonne entente et de la collaboration entre les membres d'une squad
- Sensibiliser le management aux bénéfices de l'utilisation des méthodes agiles,
- Aider à la prise de décision au jour le jour et à la prise de décision complexe
- Animer des formations sur le thème de l'agilité et assurer en coordination avec le Scrum Master la pérennisation de la démarche au sein de la Digital Factory
- Sensibiliser le métier à l'apport des méthodes Agiles et les conseiller sur les pratiques à mettre en place
- Accompagner les équipes agiles (Product Owner, Scrum Master, Architecte, Technical Leader etc.) lors des phases de cadrage de projets en animant des ateliers de vision, story map, roadmap etc.,
- Représenter le groupe lors d'événements Agile
- Participer et conseiller lors des cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)

### **RELATIONS**

<b>Hiérarchiques</b>	<b>Fonctionnelles</b>	<b>Externes</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Directeur de la Digital Factory</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Squads de la Digital Factory</li><li>• Lignes métiers</li><li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li></ul>	

### **PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES**

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Passionné par les méthodes agiles
  - Créativité et adaptabilité
  - Pédagogie et sens de la communication
  - Rigueur
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - Formation en IT/informatique
  - Connaissance des référentiels Lean IT Kanban
  - Expérience nécessaire en tant que Coach Agile
  - Certification Scrum Master
  - Expérience dans le développement logiciel / Devops
  - Background technique appréciable : JAVA/J2EE

## Fiche de Poste : TechLead

### FONCTION PRINCIPALE

Le Tech-Lead a pour principale mission d'agir en référent technique des produits et de construire une équipe auto-organisée tout en maintenant sa cohésion et en l'amenant à l'autonomie. Il a aussi pour mission d'accompagner le Product Owner dans l'intégration continue des nouvelles fonctionnalités

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif du Tech- Lead est d'être le référent technique. Dans ce cadre, il doit :

- Accompagner la mise en place de l'usine de développement (UDD),
- Réaliser les développements logiciels (spécifications, maquettage, conception, codage) en respectant les contraintes techniques et métier ;
- Etre l'appui du Product Owner pour l'intégration continue des nouvelles fonctionnalités
- Étudier, chiffrer et budgétiser le développement
- Prendre en charge les demandes d'évolution ;
- Intégrer et paramétrer les composants matériels et logiciels ;
- Analyser les besoins et les contraintes techniques et orienter les choix techniques
- Guider, accompagner et gérer les savoir-faire des équipes techniques
- Optimiser les performances et la sécurité des solutions
- Veiller à la disponibilité des applications
- Prendre en charge des phases de développement plus complexes
- Rédiger la documentation technique
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Squads de la Digital Factory</li> <li>Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Connaissances des processus DevOps
  - Connaissances des nouvelles technologies et frameworks de développements
  - Connaissance best practices du développement logiciels
- **Compétences comportementales :**
  - Passionné par les nouvelles technologies
  - Créativité et adaptabilité
  - Pédagogie et sens de la communication
  - Sens du service client et de l'initiative,
  - Forte capacité à gérer une équipe
  - Bon relationnel, écoute et esprit d'équipe
  - Rigueur
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - 5 ans d'expérience avec une expérience en gestion d'équipe
  - Formation en IT/informatique
  - Très bon background technique: JAVA/JEE
  - Bonne connaissance de: AngularJS et/ou React JS
  - Bonne connaissance des technologies webservices et des architectures WEB ;
  - Maîtrise des méthodes et techniques de programmation objet ;
  - Maîtrise Devops et de ses outils (JIRA, Confluence, Stash, Nexus, Sonar, Big Data, DMP, Analytics, Data Visualization, Hadoop, Spark ...)
  - Connaissance de la méthode Agile SCRUM ;
  - Maîtrise des méthodes de test logiciel
  - Maîtrise gestion documentaire
  - Maîtrise des outils de gestion de configuration
  - Maîtrise des outils de gestion de Bug
  - Solides connaissances en administration systèmes et réseaux

## Fiche de Poste : Développeur Fullstack Agile

### FONCTION PRINCIPALE

Le développeur Fullstack agile a pour mission principale de participer aux développements logiciels des produits tout en apportant un support technique et d'œuvrer dans l'amélioration continue des processus en cours, dans le but d'améliorer la qualité et la technicité des produits, et d'optimiser les temps de développement tout en assurant la conformité de la conception et du développement des logiciels vis-à-vis des normes et spécifications en vigueur.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal du développeur Fullstack est de participer à la programmation des produits digitaux. Dans ce cadre, il doit :

- Réaliser des développements logiciels (spécifications, maquettage, conception, codage) en respectant les contraintes techniques et métier
- Prendre en charge les demandes d'évolution
- Analyser et corriger les anomalies détectées
- Intégrer et paramétrer les composants matériels et logiciels
- Veiller au respect des dispositions qualité et des normes de programmation
- Rédiger la documentation fonctionnelle technique
- Participer aux choix techniques de l'équipe.
- Ecrire les tests (unitaires et intégration) et les rapports associés
- Effectuer les tests unitaires et assurer la recette fonctionnelle
- Appliquer les méthodes de développement AGILE
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, dailyscrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Passionné par les nouvelles technologies
  - Créativité et adaptabilité
  - Bon relationnel, écoute et esprit d'équipe
  - Rigueur
  - Forte autonomie et prise d'initiative
  - Sens de l'organisation
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - Formation en IT/informatique
  - Connaissance des architectures WEB ;
  - Maîtrise des méthodes et techniques de programmation objet ;
  - Maîtrise des langages JAVA / JEE;
  - Maîtrise des langages et framework front end: HTML, Javascript, JQuery, Ajax, CSS ; Bootstrap, Android, AppDynamics
  - Bonne connaissance de AngularJS et/ou React JS
  - Bonne connaissance des technologies webservice
  - Maîtrise des concepts de base de données et du fonctionnement des SGBD relationnels ;
  - Connaissance de la méthode Agile SCRUM ;
  - Maîtrise des méthodes de test logiciel
  - Maîtrise gestion documentaire
  - Maîtrise des outils de gestion de configuration
  - Maîtrise des outils de gestion de Bug

## Fiche de Poste : Architecte IT

### FONCTION PRINCIPALE

L'architecte IT a pour mission principale de définir et faire évoluer l'architecture technique du système d'information et de garantir la cohérence des éléments qui le composent (réseaux, matériel, systèmes d'exploitation, bases de données et applicatifs). Son rôle est aussi de définir les normes et procédures en vigueur dans le système d'information.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal de l'architecte IT est de gérer l'architecture technique du système d'information. Dans ce cadre il doit :

- Concevoir et valider l'architecture technique du système d'information
- Définir un socle technique qui réponde aux exigences du plan d'urbanisation
- Analyser l'impact des nouvelles solutions/nouvelles technologies dans le système d'information et préconiser des choix techniques
- Promouvoir l'architecture technique retenue auprès des équipes qui interviennent sur le projet
- Participer à la définition, la modélisation et la conception de l'architecture du SI
- Réaliser les activités de développement Java/J2EE
- Vérifier et analyser les impacts techniques des nouvelles solutions.
- Accompagner les équipes de développement dans l'architecture de nouvelles applications
- Accompagner les équipes agiles dans leurs ateliers techniques et conseiller les équipes de développement
- Prendre en charge l'évolution des outils de développement
- Assurer la veille technologique permanente
- Participer aux des cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Rigueur et pédagogie
  - Innovation et créativité
  - Bonne gestion du stress
  - Bonne communication
- **Compétences techniques :**
  - BAC+5
  - Expérience de 7 ans dans le développement informatique JAVA / JEE, Exploitation et conduite de projet
  - Expérience de 4 ans en tant qu'architecte applicatif.
  - Avoir de très bonnes connaissances en architecture technique, serveurs d'applications, SGBDR et Open source, Systèmes d'exploitation (Microsoft, Linux et Unix), Outils de sécurité, Système de stockage et sauvegarde
  - Maîtriser la stratégie DevOps des environnements d'intégration
  - Maîtriser des différents framework et composants de l'environnement JAVA : JDK8, Hibernate, JSF, Spring, jQuery, Drools, GWT, Angular...
  - Avoir des bases solides en architecture Microservices
  - Connaissance de la méthode Agile SCRUM



## Fiche de Poste : Testeur

### FONCTION PRINCIPALE

Le testeur d'application a pour mission principale de réaliser les tests et doit être un élément moteur dans l'amélioration continue du processus de test.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal du testeur d'application est de mener à bien la réalisation des tests. Dans ce cadre, il doit :

- Etre garant de la qualité du produit délivré à la fin de chaque itération,
- Aider les intervenants du métier à définir des User Stories et des critères d'acceptations compréhensibles et testables
- Réaliser manuellement les tests pour chaque User story
- Installer les versions applicatives sur les environnements de test de l'équipe via l'outil de déploiement automatique
- Vérifier la bonne correction des bugs de l'itération
- Définir la stratégie d'automatisation des tests en fonction des besoins métiers et la mettre en œuvre
- Réaliser le reporting et le suivi de l'activité et remonter les alertes,
- Ajuster la stratégie de test en fonction des aléas du projet en étroite collaboration avec les différents interlocuteurs
- Etre force de proposition pour l'amélioration continue du processus de test
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, dailyscrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Passionné par les nouvelles technologies
  - Bon sens du relationnel et un bon esprit d'équipe,
  - Bonne capacité d'analyse
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - Formation en IT/informatique
  - Expérience en tant que testeur dans un environnement agile
  - Maîtrise d'un ou plusieurs outils d'automatisation de test open source
  - Compétences supplémentaires très appréciées : Shell, Linux, Jmeter, Gatling, Selenium, GreenPeper
  - Environnement technique : Linux, Cassandra / Jenkins / Git / Gitlab / puppet/Architecture REST

## Fiche de Poste : Product Owner

### FONCTION PRINCIPALE

Le Product Owner a pour mission de représenter le client et les utilisateurs. Il doit prendre les décisions importantes à propos de l'orientation du projet et prioriser les fonctionnalités métiers à développer. Il est chargé de répondre aux questions de l'équipe et valider / rejeter les résultats attendus.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal du Product Owner est de gérer les attentes des parties prenantes et les prioriser. Dans ce cadre, il doit :

- Identifier les attentes des utilisateurs et les bénéfices que le produit leur apportera
- Décrire avec le maximum de détails les utilisateurs et/ou clients du produit
- Identifier les fonctionnalités attendues et sélectionner celles qui apportent le plus de valeur ou de bénéfices aux utilisateurs pour définir et planifier les releases/versions du produit
- Décrire chaque fonctionnalité retenue sous forme d'une User Story suffisamment petite pour être implémentée en 1 seule itération, et y associer les critères d'acceptation
- Comprendre les Technical Story proposées par l'équipe de réalisation (besoins non fonctionnels mais indispensables) et les Bug Story
- Prioriser toutes les Story au sein du Product Backlog
- Maintenir le Product Backlog et chercher en permanence à maximiser la valeur métier pour les utilisateurs
- S'assurer que l'Équipe de Développement comprend adéquatement les items du Product Backlog.
- Accepter ou refuser les Story implémentées par l'équipe de réalisation
- Optimiser la valeur du travail effectué par l'Équipe de Développement ;
- Donner du feedback à l'équipe de développement
- Tester avant mise en production la conformité du produit dans son ensemble.
- Se positionner come force de proposition pour faire évoluer et rédiger les feuilles de route des produits
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, dailyscrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Capacités transversales et connaissance de la banque
  - Connaissance des métiers de la banque et du contexte de la SGMA
  - Bonne connaissance de l'environnement bancaire, des processus et produits de la banque
- **Compétences comportementales :**
  - Sens de la communication et de la rédaction
  - Travail en équipe
  - Très bonne capacité d'analyse
  - Excellentes qualités relationnelles
- **Compétences techniques :**
  - Bac +5,
  - Expérience nécessaire en tant que Product Owner
  - Background technique appréciable
  - Une certification Product Owner est un plus.

## Fiche de Poste : PMO Digital

### FONCTION PRINCIPALE

Le PMO Digital a pour mission principale de coordonner le pilotage opérationnel, le suivi et le reporting de l'activité du périmètre. Il coordonne également les plannings prévisionnels d'affectation des ressources, le suivi des réalisations et le budget du périmètre

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal du PMO Digital est de garantir le pilotage de l'activité du périmètre. Dans ce cadre, il doit :

- Sécuriser et maîtriser les projets à enjeux majeurs,
- Disposer d'un état d'avancement des projets conformes à la réalité,
- Assurer la coordination des acteurs, l'animation des prestataires internes et externes intervenant sur le projet (Directions métiers, techniques, partenaires externes : SSII, intégrateurs...)
- Mesurer l'état d'avancement des différentes phases ou lots en effectuant un reporting régulier auprès des équipes et décideurs.
- Préparer et animer les différentes réunions et groupes de travail et rédiger leurs comptes rendus
- Assurer le suivi de projets et des livrables
- Coordonner et affecter les ressources
- Gérer les risques (financiers, humains, techniques) : anticipation, identification, mise en œuvre d'actions correctrices
- Elaborer et suivre le budget
- Planifier et assurer la conduite du changement
- Concevoir et adapter des supports de communication et/ou de la documentation en fonction des messages et des cibles
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissances des axes de la transformation digitale
  - Techniques de gestion de projet, capacités d'organisation et de gestion des priorités
  - Capacités rédactionnelles
- **Compétences comportementales :**
  - Bonne communication écrite et orale
  - Bon relationnel et esprit d'équipe
  - Innovation et créativité
  - Bonne gestion du stress
- **Compétences techniques :**
  - Bac + 5 issu d'une école d'ingénieurs ou école supérieure de commerce
  - Solides connaissances des sujets digitaux
  - Bonnes connaissances de gestion de projet

## Fiche de Poste : UX/UI

### FONCTION PRINCIPALE

#### **UX**

L'UX Designer est en charge de l'expérience utilisateur. C'est-à-dire d'une plateforme en ligne spécifiquement pensée pour répondre aux attentes de l'internaute. L'UX relève avant tout de l'expérience entre l'utilisateur et la marque. Une marque qui met à disposition ses biens et ses services en ligne. L'optimisation de l'expérience utilisateur touche à la structure des données et des fonctionnalités mises à disposition de l'utilisateur. Il devra en quelque sorte répondre à des critères déterminants pour les utilisateurs. Des critères tels que l'accessibilité, la visibilité, la simplicité, l'intuition, la crédibilité, la confiance ... tout en déclinant le story-telling de la marque.

#### **UI**

L'UI Designer est chargé de l'amélioration de l'interface utilisateur. Il a pour objectif de rendre la navigation en ligne plus facile et intuitive. Il doit aussi répondre à des codes de design tout en respectant l'identité de la marque. Le travail sur l'interface utilisateur se fait en aval du travail sur l'expérience utilisateur. Il permet d'améliorer le travail d'organisation du contenu. L'UI consiste à mettre en valeur les éléments graphiques et textuels pour équilibrer les éléments visuels en fonction des objectifs du site web. Par la suite l'UI pourra alors travailler la fluidité des animations, la visibilité d'éléments déterminants et la justesse du design.

### MISSIONS PRINCIPALES

L'objectif principal de l'UX/UI Designer est de concevoir les maquettes et les graphismes des produits. Dans ce cadre, il doit :

- Définir et modéliser les parcours client
- Réaliser des études de design mettant en avant la problématique du produit et différentes propositions (mock-ups) qui permettront de tracer les premières lignes du projet,
- Réaliser une maquette : choisir la place des photos, les polices, la taille des caractères, les couleurs...
- Etablir une charte graphique web ou en décliner une à partir de l'identité visuelle de la SGMA
- Concevoir les éléments graphiques associés au produit
- Respecter des contraintes ergonomiques définies lors de la création du produit
- Assurer le suivi et la mise à jour des éléments graphiques du produit
- Réaliser les spécifications pour affiner les choix graphiques au travers de maquettes pour dessiner l'interface future,
- Mettre en œuvre l'A/B testing pour juger de la pertinence de la nouvelle interface et pour faire de nouveaux ajustements.
- Participer aux cérémonies Agile (poker planning, sprint planning, daily scrum, revue de sprint, rétrospective)

### RELATIONS

Hiérarchiques	Fonctionnelles	Externes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur de la Digital Factory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Squads de la Digital Factory</li> <li>• Lignes métiers</li> <li>• Equipes projets (DSI, DPO, Digital Factory)</li> </ul>	

### PRINCIPALES COMPETENCES REQUISES

- **Compétences métier :**
  - Connaissance de la banque
  - Connaissances métier bancaire
  - Connaissances des métiers du design et du comportement des utilisateurs
  - Capacités rédactionnelles
- **Compétences comportementales :**
  - Créativité et innovation
  - Rigueur et sens de l'observation
  - Qualités relationnelles et travail en équipe
  - Sens de la communication et de l'esthétique
- **Compétences techniques :**
  - Maîtrise du design visuel d'interfaces (Illustrator, sketch, Photoshop)
  - Maîtrise la réalisation des prototypes des interfaces/interactions (Processing, Flash, Visual Basic, HTML, etc.)
  - Bonne connaissance du Wireframing et scénarisation d'interfaces
  - Bonne connaissance du maquettage web (bon niveau en HTML5, CSS3, JavaScript/jQuery)