



Contrat d'architecture des utilisateurs business



Conception d'une nouvelle architecture afin de soutenir le développement d'une entreprise	
Client	Foosus
Nom du projet	Projet OC-5-19042021
Préparé par	Mitra IZADI
N° de version du document	0.4
Titre	Contrat d'architecture des utilisateurs business
Date de version du document	20/07/2021
Revu par	Monsieur Eric LEGBA
Date de révision	23/05/2021
Liste de distribution	
De	
Date	
Email	mitraizaid65@gmail.com
Pour Action	Information
Date de rendu	23/10/2021
Types d'action	Approbation, Révision, Information, Classement, Action requise, Participation à une réunion, Autre (à spécifier)
Historique de versions du document	Voir git



1	Objet de ce document.....	4
2	Introduction et contexte.....	4
3	La Nature de l'accord.....	5
4	Objectifs et Périmètre	5
5	Conditions requises pour la conformité	5
6	Personnes adoptant l'architecture.....	6
7	Fenêtre temporelle	6
8	Métriques business de l'architecture	6
9	Accords de service pour l'architecture (y compris accord du niveau de service [ANS]).....	6
10	Personnes approuvant ce plan	7
11	Annexes.....	7



1 Objet de ce document

Les Contrats d'architecture sont les accords communs entre les partenaires de développement et les sponsors sur les livrables, la qualité, et la correspondance à l'objectif d'une architecture. L'implémentation réussie de ces accords sera livrée grâce à une gouvernance de l'architecture efficace (voir TOGAF Partie VII, Gouvernance de l'architecture). En implémentant une approche dirigée du management de contrats, les éléments suivants seront garantis :

1. Un système de contrôle continu pour vérifier l'intégrité, les changements, les prises de décisions, et l'audit de toutes les activités relatives à l'architecture au sein de l'organisation.
2. L'adhésion aux principes, standards et conditions requises des architectures existantes ou en développement
3. L'identification des risques dans tous les aspects du développement et de l'implémentation des/de l'architecture(s), y compris le développement interne en fonction des standards acceptés, des politiques, des technologies et des produits, de même que les aspects opérationnels des architectures de façon à ce que l'organisation puisse poursuivre son business au sein d'un environnement résistant.
4. Un ensemble de process et de pratiques qui garantissent la transparence, la responsabilité et la discipline au regard du développement et de l'utilisation de tous les artefacts architecturaux
5. Un accord formel sur l'organe de gouvernance responsable du contrat, son degré d'autorité, et le périmètre de l'architecture sous la gouvernance de cet organe

Ceci est une déclaration d'intention de se conformer à l'architecture d'entreprise, délivrée par les utilisateurs business entreprise. Lorsque l'architecture d'entreprise aura été implémentée (à la fin de la Phase F), un Contrat d'Architecture sera normalement établi entre la fonction architecture (ou la fonction de gouvernance IT, englobant la fonction architecture) et les utilisateurs business qui par la suite construiront et déploieront des applications système dans l'environnement créé par l'architecture.

2 Introduction et contexte

La plateforme actuelle de Foosus a atteint un point au-delà duquel elle ne peut plus soutenir les projets de croissance et d'expansion de l'entreprise. Après plusieurs années de développement, La solution technique complexe de l'entreprise n'évolue plus au rythme de l'activité et risque d'entraver sa croissance. Les études de marché et les analyses commerciales montrent que les clients souhaitent acheter local et soutiennent les producteurs locaux.

Les concurrents n'ont pas ciblé cette niche. Foosus souhaite s'appuyer sur les connaissances acquises ces trois dernières années et créer une plateforme qui mettra en contact des



consommateurs avec des producteurs et des artisans locaux dans toutes les catégories de besoins.

3 La Nature de l'accord

Ce contrat est une déclaration d'intention dans laquelle tous les utilisateurs business de la plateforme Foosus s'engagent à respecter l'architecture qui sera développée.

4 Objectifs et Périmètre

Voir « Objectifs et Périmètre » dans la Déclaration de Travail d'Architecture

5 Conditions requises pour la conformité

L'érosion logicielle

L'érosion logicielle est l'écart entre l'architecture prévue et son implémentation finale qui change selon ces différentes pressions.

Résolutions

Minimiser

Processus orienté conformité de l'architecture inclut le processus d'ingénierie logicielle qui assure la conformité de l'architecture pendant le développement et la maintenance du système.

Gestion de l'évolution de l'architecture couvre les méthodes disponibles dans la gestion de l'évolution des spécifications logicielles en parallèle avec son implémentation.

Mise en application des principes architecturaux qui incorpore des méthodes et des outils pour transformer des modèles architecturaux en implémentation.

Prévenir

Liaison de l'architecture vers son implémentation inclut les mécanismes qui associent les modèles architecturaux avec le code source et supporte la capacité de gérer la conformité architecturale à l'exécution.

Adaptation automatique des technologies permet aux systèmes de se reconfigurer eux-mêmes pour s'aligner avec leurs architectures après un changement sur leurs implémentations.

Réparer

Restauration de l'architecture implique d'extraire l'implémentation architecturale du code source.

Techniques pour découvrir les architectures sont utiles pour susciter l'architecture voulue à partir des propriétés du système.

Méthodes pour réconcilier l'écart entre l'implémentation et l'architecture voulue par le système.

6 Personnes adoptant l'architecture

1. le maître d'ouvrage, ou commanditaire : personne ou organisation pour laquelle est créé le projet et qui en définit les objectifs. (dans notre cas : Foosus)
2. le maître d'œuvre, ou l'architecte logiciel : en charge du pilotage du projet et garant du résultat auprès du commanditaire.
3. l'équipe du développement : dédiée à la réalisation opérationnelle, sous la responsabilité de l'architecte logiciel (intégrateur, webdesigner, développeur, responsable éditorial des contenus, administrateur réseaux, chef de projet internet/intranet, référenteur).
4. le management : les sphères décisionnelles de l'entreprise (CEO, PMO, CTO, etc.) soutiennent le maître d'œuvre en mettant à sa disposition d'autres ressources par exemple. Elles ont également un pouvoir de décision ultime.

7 Fenêtre temporelle

Etant donné que chaque livrable aura en moyen une durée maximale de 3 semaines et sachant qu'environ 30 livrables ont été définis, il nous faudra 90 semaines pour un seul développeur, soit 630 jours ouvrables, pour mener à bien le processus de migration.

Cependant, en fonction du nombre d'équipes technique que Foosus sera capable de créer, si nous embauchons une équipe de 3 développeurs, ce temps sera réduit à environ 210 jours soit 7 mois.

8 Métriques business de l'architecture

Voir «Métriques business de l'architecture» dans la Déclaration de Travail d'Architecture

9 Accords de service pour l'architecture (y compris accord du niveau de service [ANS])

1. **La disponibilité** des SLA est évaluée en identifiant les proportions, en pourcentage, du temps que le service prévu dans le contrat est réellement accessible et utilisable sur une période définie pouvant être par exemple hebdomadaire ou mensuelle.
2. **La fiabilité** définit la fréquence à laquelle le service prévu est retiré ou échoue sur une période définie. On définit par exemple un nombre d'échecs par semaine.
3. **La fonctionnalité** (serviceability) est une extension de la fiabilité. Elle mesure la durée du temps disponible qui est perdu entre le moment où la défaillance du service apparaît et le rétablissement du service. Il s'agit par exemple d'un pourcentage d'échecs par semaine ne durant que 30 minutes suivant sa signalisation.
4. **Le temps de réponse** correspond au délai entre le moment où la demande de service a été effectuée et celui auquel la réponse est obtenue. Il peut être mesuré soit en temps de transfert, soit en temps de cycle.
5. **La satisfaction** des utilisateurs permet de mesurer la performance perçue par rapport à celles qu'ils attendaient. Elle est le plus souvent appréciée par sondage en utilisant un processus qui se répète et qui change d'orientation au fil du temps.

10 Personnes approuvant ce plan

Validateurs	Date
La Direction del'Entreprise	05/08/2021
Natasha Jarson (CIO)	10/08/2021
Le comité d'architecture	15/08/2021

11 Annexes

https://fr.wikipedia.org/wiki/Service-level_agreement

<https://www.appvizer.fr/magazine/operations/gestion-de-projet/outils-et-matrice-pour-cartographier-les-parties-prenantes-de-son-projet>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Webmestre>