



## RÉFÉRENCIEL DE COMPÉTENCES POUR DÉVELOPPEURS ET DÉVELOPPEUSES

Le framework pour vous positionner et évoluer dans  
votre carrière.

Sébastien Carceles



# Avant-propos

## Objectif de ce référentiel

Le métier de développeur est en mutation perpétuelle. Les technologies évoluent, les méthodes de travail changent, les attentes des clients aussi. Il est difficile de s'y retrouver et de savoir où l'on se situe dans ce paysage mouvant.

Les entreprises ont besoin de référentiels pour évaluer les compétences de leurs employés. Les développeurs ont besoin de référentiels pour se positionner et évoluer dans leur carrière. Ce référentiel a pour but de répondre à ces deux besoins.

## Nomenclature des postes

Par ailleurs, les entreprises nomment les postes de leurs employés de différentes manières. Cette nomenclature n'est pas normée : un poste de développeur peut être appelé "développeur", "ingénieur", "consultant", "expert", "architecte", "lead", "manager", etc. Il peut correspondre à un poste junior, mid-level, senior, lead, manager, etc, et couvrir différents domaines de responsabilités, qui diffèrent d'une entreprise à l'autre.

Ce référentiel propose une nomenclature des postes de développeurs, qu'on appellera "positions", ainsi qu'une description des compétences attendues.

Dans l'industrie du développement logiciel, les noms de postes ou de positions sont, la plupart du temps, en anglais. C'est pourquoi ce référentiel utilise des noms en anglais.

## Caractéristiques

À chaque position correspond un ensemble de compétences, exprimées selon des caractéristiques.

### **Dexterity : technical skill**

La **DEX** est une mesure de la profondeur de la connaissance d'une technologie.

### **Strength : get stuff done**

La **STR** est une mesure de la capacité à résoudre des problèmes.

### **Wisdom : impact**

La **WIS** est une mesure de la capacité à prendre des décisions et à avoir de l'impact.

### **Charisma : communication and leadership**

Le **CHA** est une mesure de la capacité à influencer et inspirer les autres.

## **Source**

Ce référentiel est issue du post de blog "Sharing Our Engineering Ladder"<sup>1</sup> de la société Rent the Runway.

Il a ensuite été traduit, retravaillé et adapté pour le marché français.

## **Propriété intellectuelle**

TODO open licence?

TODO images rights

## **Images**

Photo de couverture par Annie Spratt<sup>2</sup> sur Unsplash<sup>3</sup>.

---

1. <https://dresscode.renttherunway.com/blog/ladder>

2. <https://unsplash.com/fr/@anniespratt>

3. <https://unsplash.com/fr/photos/groupe-de-personnes-utilisant-un-ordinateur-portable-QckxruezjRg>

# Première partie

## Les différents chemins

Deuxième partie

Contributor Track

# Junior developer

Expérience: 0 à 2 ans

## DEX

Possède une connaissance approfondie des concepts fondamentaux de l'informatique.

Se concentre sur la croissance en tant qu'ingénieur, en apprenant les outils, les ressources et les processus existants.

## STR

Développe ses compétences en productivité en apprenant le contrôle de source, les éditeurs, le système de construction et autres outils, ainsi que les meilleures pratiques de test.

Est capable de prendre des sous-tâches bien définies et de les accomplir.

## WIS

Développe ses connaissances sur un seul composant de l'architecture du projet.

## CHA

Est efficace dans la communication de l'état d'avancement à l'équipe.

Manifeste les valeurs fondamentales de l'entreprise, se concentre sur la compréhension et la mise en pratique de ces valeurs.

Accepte gracieusement les retours d'information et apprend de tout ce qu'il fait.

# Developer

Expérience: 2 à 5 ans

## DEX

Écrit du code correct et propre avec des conseils ; suit systématiquement les meilleures pratiques définies sur le projet.

Participe à la conception technique des fonctionnalités avec des conseils.

## DEX

Fait rarement la même erreur deux fois, commence à se concentrer sur l'acquisition d'une expertise dans un ou plusieurs domaines (par exemple : développement dans un langage donné, meilleures pratiques de performance, utilisation efficace des bases de données, messagerie, etc.)

Apprend rapidement et progresse régulièrement sans avoir besoin de commentaires significatifs constants de la part d'ingénieurs plus expérimentés.

## STR

Fait des progrès réguliers sur les tâches ; sait quand demander de l'aide pour se débloquer.

## STR

Est capable de prendre en charge des fonctionnalités de petite à moyenne envergure, de la conception technique à l'achèvement.

Est capable de hiérarchiser les tâches ; évite de s'enliser dans des détails sans importance et des "discussions sans fin".

## WIS

Autonome dans au moins un grand domaine du code avec une compréhension globale des autres composants.



## Wis

Est capable d'assurer une assistance en cas d'urgence pour leur domaine, y compris les systèmes avec lesquels il n'est pas familier.

## CHA

Donne des commentaires opportuns et utiles aux pairs et aux responsables.

Communique les hypothèses et obtient des éclaircissements sur les tâches dès le départ afin de minimiser le besoin de retravailler.

## CHA

Sollicite les commentaires des autres et est désireux de trouver des moyens de s'améliorer.

Comprend comment son travail s'inscrit dans le projet global et identifie les problèmes liés aux exigences.

# Senior developer

Expérience: 5 à 8 ans

**DEX**

**DEX**

**STR**

**STR**

**WIS**

**WIS**

**CHA**

**CHA**

# Lead developer

Expérience: 6 à 10 ans

Troisième partie

Specialist Track

# Principal developer

Expérience: 10 à 15 ans

# Senior principal developer

Expérience: 15 à 20 ans

Architect

Quatrième partie

Manager Track



# Engineering manager

Engineering director

VP of engineering

Exec

# Table des matières

Avant-propos	i
<b>I Les différents chemins</b>	<b>1</b>
<b>II Contributor Track</b>	<b>2</b>
Junior developer	3
Developer	4
Senior developer	6
Lead developer	7
<b>III Specialist Track</b>	<b>8</b>
Principal developer	9
Senior principal developer	10
Architect	11
<b>IV Manager Track</b>	<b>12</b>
Engineering manager	13
Engineering director	14
VP of engineering	15
Exec	16