

FICHE DE POSTE

Date de mise à jour : 14/01/2020 BOP (du 01/11/2019 au 31/08/2022)

I – DEFINITION DU POSTE

1	SERVICE : Service de l'Informatique												
2	LIBELLE DU POSTE : Product owner												
3	NIVEAU DE RESPONSABILITE : 5												
4	CATEGORIE DE LA MAQUETTE FUTURE : A												
5	CATEGORIE DE LA MAQUETTE ACTUELLE : A												
	FILIERE DE LA MAQUETTE FUTURE : FTE												
6	IMPUTATION BUDGETAIRE : PROGRAMME : 962 02 PROGRAMME DE VENTILATION : 961 02 CODE POSTE : 7311 CENTRE DE TRAVAIL : 303												
7	LOCALISATION GEOGRAPHIQUE : Papeete, Immeuble Toriki 1er et 2ème étage, rue Dumont d'Urville.												
8	FINALITE / DESCRIPTIF SYNTHETIQUE (maximum 50 mots) : Sous la responsabilité d'un directeur de projet informatique, le Product Owner est responsable de la définition et de la conception d'un produit et plus particulièrement du projet de refonte SEFIGEST.												
9	<table border="1"><thead><tr><th>EFFECTIFS ENCADRES</th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>Autres</th></tr></thead><tbody><tr><td>NOMBRES :</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></tbody></table>	EFFECTIFS ENCADRES	A	B	C	D	Autres	NOMBRES :	0	0	0	0	0
EFFECTIFS ENCADRES	A	B	C	D	Autres								
NOMBRES :	0	0	0	0	0								
10	SUPERIEUR HIERARCHIQUE DIRECT : Directeur de projet informatique de la section Projets												
11	MOYENS SPECIFIQUES LIES AU POSTE : <ul style="list-style-type: none">- Ordinateur- Téléphone												
12	CONTRAINTES ET AVANTAGES DU POSTE : En relation avec le service de l'emploi, de la formation et de l'insertion professionnelle (SEFI) et le service de l'informatique (SI) Interaction avec tous les corps de métier du SI : développeurs, scrum master, RSSI, devops, architectes... Grande autonomie dans la définition du produit												
13	ACTIVITES PRINCIPALES : <ul style="list-style-type: none">- Mener l'étude préalable, définir la vision, analyser et définir le besoin ;- Rencontrer le service demandeur et approfondir son besoin ;- Etudier les éventuelles solutions du marché permettant de répondre à ce besoin ;- Définir des personas ;- Constituer et expliciter le backlog ;- Définir les récits et les détailler ;- Prioriser les fonctionnalités ;- Définir les tests d'acceptation ;- Définir le contenu des release et des sprints en accord avec l'équipe (plan de release) ;- Valider fonctionnellement le produit ;- Produire un Document d'Architecture Technique (DAT) avec l'appui de l'architecte logiciel ;- Gérer le planning ;- Suivre les risques du projet et proposer un plan d'action en regard ;- Constituer l'équipe projet ;- Participer à toutes les réunions scrum avec l'équipe ;- Assurer la coordination et la communication avec l'équipe projet ;- Rendre compte de son activité à la direction de projet informatique ;- Préparer et organiser le comité d'architecture, les comités de suivi opérationnels et les comités de pilotage et les animer ;- Planifier les réunions nécessaires avec tous les acteurs du projet (RSSI, UX designer, DPO, Architecte, devops etc.) ;- Produire l'ensemble des comptes-rendus de réunion ;- Préparer tous les documents constitutifs du marché ;- Préparer une grille d'analyse ;- Suivre de prestations en passant des marchés publics.												
14	ACTIVITES ANNEXES : Pallier l'absence d'un collègue de travail en vue d'assurer la continuité du service public.												

La liste des activités peut subir des modifications en raison de l'évolution générale du service, notamment lors de modifications de ses missions.

II – PROFIL PROFESSIONNEL

15	CADRE D'EMPLOI : Attachés d'administration (à transformer en Ingénieurs)
16	SPECIALITE SOUHAITABLE : Ingénieur en informatique

S: Sensibilisation, A: Application; E: Expert

17	COMPETENCES	S	A	E
	- Techniques de définition et d'analyse du besoin ;			X
	- Méthodes d'analyse et de gestion des risques ;			X
	- Méthodes et outils d'évaluation (indicateurs, effets, impacts) ;		X	
	- Méthodes Scrum ;			X
	- Méthodes et outils de planification ;			X
	- Gestion des priorités ;			X
	- Techniques d'animation et de dynamique du groupe ;		X	
	- Techniques de communication ;		X	
	- Techniques de conduite de réunion ;		X	
	- Méthodes rédactionnelles ;		X	
	- Marché de matériels, logiciels et de la sous-traitance ;		X	
	- Règles budgétaires et comptables des marchés publics.		X	

18	EXPERIENCE PROFESSIONNELLE SOUHAITEE : 3 ans d'expérience en tant que Product owner
----	--

19	FORMATION D'ADAPTATION OBLIGATOIRE :
----	--------------------------------------

20	DUREE D'AFECTATION SOUHAITABLE DANS LE POSTE :
----	--

Le chef de service

Date :

Signature :

L'agent

Date :

Signature :