



Présentation Métier Développeur sur objets connectés 26/10/2017

Fabrice BELLOTTI

Directeur des Opérations



Présentation du domaine métier

- Tous secteurs confondus d'activité : retail, banque, assurance, telecom, ...
- Ingénierie de développement d'applications mobiles
 - Analyse du besoin , traduction du besoin en fonctions techniques, Veille technologique (usages et techno), POC, R&D, Architecture technique, Lead & Développement, Tests, Déploiement
- La Mobility : agence « digitale », « user-first »
 - ⇒ Conseil Usages
 - ⇒ Conseil UX / UI : Parcours clients & Design graphique
 - ⇒ Conseil technologique
 - ⇒ Réalisation des solutions digitales
- Domaines technologiques :



Formation initiale

- Les collaborateurs sont issus de :
 - Historiquement :
 - Grandes écoles (CTI ou pas), avec pour certaines une connotation IT forte
 - Master 2 en IT
 - Sans oublier car de plus en plus présent :
 - La voix de la professionnalisation
 - La reconversion professionnelle
- Il n'y a plus de « voie royale »

• Cela dépend aussi beaucoup de la personnalité et des aptitudes / poste



Parcours professionnel

- Exemple 1 : collaborateur 5 ans d'expérience
 - Sorti d'un BAC + 5
 - 2 ans dans une 1^{ère} ESN => dev mobile
 - Depuis 3 ans : dev mobile mais positionné sur les échanges entre l'application & l'objet connecté
- Exemple 2 :
 - Sorti d'un BAC + 5 en électronique mais « pas de boulot »
 - Formation 400 heures en IT => remise à l'emploi
 - Actuellement (depuis 1 an) : dev mobile objet connecté mixant compétences en IT et en électronique
- Exemple 3 :
 - DUT : Prise en main des technologies Web + Formateur technologies Web
 - Analyse programmeur (Cobol + DB2)
 - Analyse programmeur Full Stack (PHP + JS + CSS)
 - Chef de projet + Responsable Dev (PHP + JS + CSS + JEE)
 - Architecte solutions Web (AngularJS + NodeJS)
 - Architecte solutions Digitales (MBAS, Ionic)



Rôles et fonctions dans le métier

- Rôles : Ingénieur d'études et Développement , + ou – expérimenté :
 - 1^{er} temps :
 - Conception
 - Développement
 - Testing
 - 2^{ème} temps :
 - Architecture
- Ensuite, il peut y avoir, fonction de l'appétence et compétences, des segmentations :
 - Front
 - Back
 - En lien avec IoT : liens entre l'application & l'objet :
 - mise à jour de firmware
 - Transport de data : lifi, ...
 - Développement embarqué de la puce
 - ...



- Techniques :
 - Capacité à apprendre de « nouveaux territoires technologiques » : ça change vite et tout le temps
 - SDK
 - Langages
 - ...
 - Dev mobile ou dev embarqué
- Comportementales :
 - Curieux, persévérant
 - Apprendre de ses erreurs , les reconnaître et les accepter => pour avancer
 - Autonome et force de proposition



Vision du métier étudiant/vie professionnelle

- Les collaborateurs disent :
- « à part quelques « TP » , on n'a jamais développé avec des objets connectés
- Ensuite dans la vie professionnelle :
 - « c'est complexe : stabilité des communications & échanges ; réseau ; batterie & consommation... »
 - « la vision d'ensemble & l'architecture globale sont importantes : ceci afin de bien développer & au bon endroit
 - « vite mis dans le bain »
 - « savoir chercher pour trouver & proposer : c'est une obligation en dev mobile



Qu'apporte le métier ?

- La satisfaction de voir un résultat atteint : l'objet, l'application
- Le contact client
- Une richesse technologique : l'IT est en perpétuel changement
- Une diversité : rôle et secteur
- En agence : « architecte & maçon »



Quelles sont les perspectives d'évolution du métier ?

- Le Métier = Ingénieur d'Etudes et Développeur+ Mobile + IoT

Rôles différents

plaisir
management
rémunération
individuel / collaboratif

Richesse techno

langages
complexités
productivité

Richesse de l'objet

quid de l'objet de 2030 ?
ses capacités ?
lien avec les dev ?
lien avec la data ?



Questions/Réponses

