

## Identification du module

**Numéro de module**      **335**  
**Titre**                      Réaliser une application pour mobile.

---

Compétence                      Mettre en œuvre et tester une application pour mobile selon directives.

---

### Objectifs opérationnels

- 1      Analyser la donnée, développer la fonctionnalité et le scénario.
  - 2      Elaborer le concept de solution pour l'application et vérifier l'implémentation dans des solutions existantes.
  - 3      Programmer une application avec un environnement de développement usuel en tenant compte des possibilités et restrictions des appareils mobiles.
  - 4      Planifier la publication de l'application sur une plateforme usuelle et fixer les étapes nécessaires.
  - 5      Vérifier l'application mobile selon le plan de tests, saisir les résultats des tests et, le cas échéant, entreprendre les corrections nécessaires.
- 

Domaine de compétence      Ingénierie d'applications  
Objet                              Application mobile avec interaction de l'utilisateur (Par ex. plan horaire, évaluation d'un événement, chat, météorologie, etc.).  
Niveau                              3  
Pré-requis                        Implémentation OO, implémenter l'interface utilisateur.  
Nombre de leçons                40  
Reconnaissance                 Certificat fédéral de capacité

---

Version du module              3.00

## Connaissances opérationnelles nécessaires

**Numéro de module**      **335**  
**Titre**                      Réaliser une application pour mobile.

---

Compétence                      Mettre en œuvre et tester une application pour mobile selon directives.

---

### Connaissances opérationnelles nécessaires

- 1.1 Connaître les standards ergonomiques (par ex. EN-9241-110) et leur mise en œuvre sur une plateforme mobile.
  - 1.2 Connaître les lignes directrices pour le design et le pilotage des utilisateurs sur une application.
  - 1.3 Connaître les caractéristiques de divers appareils mobiles en regard de l’affichage, de la position et des options de saisie.
  - 2.1 Connaître divers types d’applications (application native, application Cross, Hybride ou Web) et Frameworks.
  - 2.2 Connaître des fonctions spéciales, les acteurs et capteurs sensoriels (par ex. la géolocalisation, capteurs de mouvement, reconnaissance et génération audio).
  - 2.3 Connaître les spécificités des architectures d’applications en regard des fonctionnalités, des possibilités et limites des caractéristiques.
  - 2.4 Connaître des possibilités de solutions de persistance sur des plateformes mobiles (scénarios online/offline).
  - 3.1 Connaître l’utilisation et la mise en œuvre d’un environnement de développement, de simulation et de tests.
  - 3.2 Connaître un Framework usuel et ses API (par ex. pour IOS, Android, HTML5).
  - 4.1 Connaître des possibilités et des conditions pour la publication d’une application.
  - 4.2 Connaître les étapes nécessaires à la publication d’une application.
  - 4.3 Connaître les étapes de la commercialisation d’une application (produit, placement, prix, promotion).
  - 5.1 Connaître des procédures de tests pour vérifier les exigences fonctionnelles d’applications sur des appareils mobiles.
  - 5.2 Connaître des procédures de tests pour vérifier des exigences non-fonctionnelles (portabilité, ergonomie, sécurité, expérience de l’utilisateur) d’applications sur des appareils mobiles.
- 

Domaine de compétence      Ingénierie d'applications



Objet	Application mobile avec interaction de l'utilisateur (Par ex. plan horaire, évaluation d'un événement, chat, météorologie, etc.).
Niveau	3
Pré-requis	Implémentation OO, implémenter l'interface utilisateur.
Nombre de leçons	40
Reconnaissance	Certificat fédéral de capacité

---

Version du module 3.00