



Modulidentifikation

Modulnummer	335
Titel	Mobile-Applikation realisieren

Kompetenz	Eine Applikation für mobile Geräte nach Vorgabe umsetzen und testen
-----------	---

Handlungsziele	
1	Vorgabe analysieren, Funktionalität und Storyboard entwerfen.
2	Lösungskonzept für die Applikation erarbeiten und Einbettung in bestehenden Lösungen überprüfen.
3	Mobile-Applikation mit einer gängigen Entwicklungsumgebung unter Berücksichtigung der Möglichkeiten und Einschränkungen von mobilen Geräten programmieren.
4	Veröffentlichung der Applikation auf einer gängigen Plattform planen und nötige Schritte festhalten.
5	Mobile-Applikation gemäss Testplan überprüfen, Testergebnisse festhalten und allenfalls erforderliche Korrekturen vornehmen.

Kompetenzfeld	Application Engineering
Objekt	Mobile Applikation mit Benutzerinteraktion (z.B. Stundenplan, Veranstaltungsbewertung, Chat, Wetter-App etc.).
Niveau	3
Voraussetzungen	Objektorientiert implementieren, Benutzerschnittstellen implementieren
Anzahl Lektionen	40
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis

Modulversion	3.00
--------------	------



Handlungsnotwendige Kenntnisse

Modulnummer 335
Titel Mobile-Applikation realisieren

Kompetenz Eine Applikation für mobile Geräte nach Vorgabe umsetzen und testen

Handlungsnotwendige Kenntnisse

- 1.1 Kennt die ergonomischen Standards (z.B. EN-9241-110) und deren Anwendung auf einer mobilen Plattform.
 - 1.2 Kennt die Guidelines für das Design und Benutzerführung einer App.
 - 1.3 Kennt die Eigenschaften unterschiedlicher mobiler Geräte bezüglich Display-Grösse und -Ausrichtung und der Eingabeoptionen.
 - 2.1 Kennt verschiedene Applikationstypen (native App, Cross-(Hybrid-) und Web-App) und Frameworks.
 - 2.2 Kennt spezielle Funktionen, sowie Aktoren und Sensoren (z.B. Geolocation, Bewegungssensoren, Spracherkennung und –generierung).
 - 2.3 Kennt die Besonderheiten der App-Architekturen bezüglich Funktionalitäten, Möglichkeiten und Grenzen der mobilen Devices
 - 2.4 Kennt Möglichkeiten von Persistenzlösungen von mobilen Plattformen (Online-/Offline Szenarien).
 - 3.1 Kennt die Bedienung und den Einsatz einer passenden Entwicklungs-, Simulations- und Testumgebung.
 - 3.2 Kennt ein gängiges Framework und dessen APIs (z.B. für IOS, Android, HTML5)
 - 4.1 Kennt Möglichkeiten und Bedingungen zur Veröffentlichung einer App.
 - 4.2 Kennt die nötigen Schritte zur Veröffentlichung einer App.
 - 4.3 Kennt die Schritte zur Vermarktung der App (Product, Placement, Price, Promotion).
 - 5.1 Kennt Testverfahren zur Überprüfung der funktionalen Anforderungen von Apps auf mobilen Geräten.
 - 5.2 Kennt Testverfahren zur Überprüfung der nicht-funktionalen Anforderungen (Portabilität, Ergonomie, Sicherheit, User-experience) von Apps auf mobilen Geräten.
-

Kompetenzfeld Application Engineering
Objekt Mobile Applikation mit Benutzerinteraktion (z.B. Stundenplan, Veranstaltungsbewertung, Chat, Wetter-App etc.).



ICT Berufsbildung
Formation professionnelle
Formazione professionale

Niveau	3
Voraussetzungen	Objektorientiert implementieren, Benutzerschnittstellen implementieren
Anzahl Lektionen	40
Anerkennung	Eidg. Fähigkeitszeugnis
<hr/>	
Modulversion	3.00