

## 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	Application Engineering	
Objet	Application mobile avec interaction de l'utilisateur (par ex. plan horaire, évaluation d'un événement, chat, météorologie, etc.).	
Version du module	3.0	
Créé le	11.02.2021	

# Connaissances opérationnelles nécessaires

Les connaissances opérationnelles nécessaires décrivent les savoirs qui contribuent à l'exécution compétente des actions d'un module. La définition de ces connaissances est fournie à titre indicatif et n'est pas exhaustive. La concrétisation des objectifs de formation et la définition du chemin d'apprentissage en vue d'acquérir ces compétences incombent aux prestataires de formation.

Numéro de module	335	
Titre	Réaliser une application pour mobile	
Compétence	Mettre en œuvre et tester une application pour mobile selon directives.	
Objectifs opérationnels et connaissances opérationnelles nécessaires		
1	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	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	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	4.1	Connaître des possibilités et des conditions pour la publication d’une appli- cation.
	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	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’appli- cations sur des appareils mobiles.
Version du module	3.0	
Créé le	11.02.2021	