

## FORMATION MOBILE

# Développement mobile



Spécificités du développement mobile et développement sous Android.

**Public** Métiers du numérique

**Durée** 3 jours

**Validation** Fiche individuelle d'appréciation de la formation & Attestation individuelle de participation

### ☆ Pré-requis

- Avoir des notions d'algorithmie
- Connaître l'environnement des tablettes et smartphones (OS et matériels)
- Savoir rédiger et/ou répondre à un cahier des charges techniques
- Différencier iOS, Android et Windows mobile
- Notions de gestion de projets
- Avoir un matériel Android

### ☆ Objectifs

- Comprendre les particularités du développement mobile
- Savoir identifier le besoin réel du client
- Apprendre à concevoir une application mobile à partir du zoning
- Utiliser et développer une application Android
- Gérer les composants UI Android (User Interface)
- Gérer la relation client et la liste des réserves
- Tester et livrer une application mobile

## PROGRAMME

### Journée 1

#### ① Environnement du développement mobile

- Contexte et culture générale
- Plateformes matériels et systèmes d'exploitation
- Ergonomie et design : culture générale

#### ② Solutions de développement

- Développement natif
- Développement hybride
- Développement HTML
- Comparatif des solutions

#### ③ Développement sous Android

- Qu'est-ce qu'Android
- Les outils de développement

#### ④ Structure d'une application Android

- L'activité (classe Activity)
- Premier Projet
- Manifest
- L'interface
- Classe R
- Gérer la vue
- Utiliser les ressources
- Intent

#### ⑤ Proposition d'un cahier des charges sommaire



### PROGRAMME **Journée 2**

#### ① Vocabulaire de la conception d'une application mobile

- Sketch / croquis
- Plateformes matériels et systèmes Zoning
- Wireframe
- Prototype
- Moodboard et planches d'inspiration
- Planche de style
- Mockup et maquette graphique
- IHM
- Charte graphique
- Scénario

#### ② Conception d'une application mobile

- Conception ergonomique
- Conception graphique
- Les points clés d'une application mobile
- Les étapes clés de la conception d'une application jusqu'à sa livraison

#### ③ De l'expression du besoin à la satisfaction du client

- Exemple balançoire
- Évolution de la relation client
- Introduction à la GRC (ou CRM)
- Phases du projet - documents - livrables
- Test d'un projet Mobile
- Finir un projet
- Le passage au SAV
- Gestion des réclamations

#### ④ Mise en application de la conception sur le cahier des charges de la première journée