



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