

Plateformes et applications pour mobiles, solutions techniques analyse et comparaison des solutions du marché

Cours Synthèse de 2 jours - 14h
Réf : PLM - Prix 2024 : 1 950CHF HT

Ce séminaire vous présentera les principales solutions liées au développement d'applications mobiles. Vous découvrirez les forces et faiblesses des applications natives, Web ou hybrides ainsi que la façon de les publier dans les principaux stores. Vous étudierez également la façon de gérer un projet de mobilité.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Connaître les différentes typologies d'applications mobiles
- Comprendre l'impact des terminaux sur l'ergonomie et l'Usability
- Connaître le principe de publication des applications dans les stores officiels
- Évaluer les spécificités liées à la gestion d'un projet mobile

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 05/2019

1) Protocoles, terminaux et applications

- État du marché. Les réseaux 3G à 5G, WiFi, Bluetooth, RFID.
- Importance du réseau sur le choix du terminal et l'architecture applicative.
- Quels critères pour choisir un terminal ?
- Impact du terminal sur l'ergonomie et l'Usability.
- Ouverture aux périphériques complémentaires.
- Objets connectés : protocoles et outils de développement.
- Tour d'horizon des applications.
- Stratégie application Web mobile, hybride, native.

2) Applications natives

- Présentation de l'OS Android. Toolkit applicatif.
- Présentation des systèmes iOS. Android. Environnement Cocoa, Android Studio. Les terminaux iPhone, iPad, Retina.
- Présentation des Universal Apps de Windows 10. Environnement .Net, intégration de Xamarin dans Visual Studio.

3) Applications Web mobiles

- Émergence des tablettes, mobiles Web, objets connectés.
- Présentation HTML5, AMP.
- Construire une application multiplateforme en HTML5.
- Les frameworks de développement JavaScript (React Native, Cordova, Ionic...).
- Les applications Web progressive (PWA).
- Moteurs Web. Navigateurs. Les moteurs WebKit, Gecko, Trident.

4) ChatBot, Bot

- Présentation et Framework de développement (Bot Framework...).

PARTICIPANTS

DSI, responsables informatiques, architectes, responsables de projets Web, développeurs, webmasters, chefs de projets.

PRÉREQUIS

Connaissances de base en développement logiciel.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- IA, langage naturel (LUIS, IBM Watson...).
- Intégration dans les applications mobiles.
- Les applications Messenger.
- Publication dans les Bot stores.

5) Publication

- Déployer des applications en interne.
- Publier les applications dans les catalogues officiels et privés.
- App Store d'Apple. Windows Store. Google Play.
- Conseils pour réussir au mieux votre publication.

6) Conduite de projet

- Mesure du ROI, évaluer le potentiel client.
- Déploiement et plan de maintenance.
- Impact des applications sur la charge serveur.
- Plan marketing digital multicanaux. Tendances.

7) Sécurité mobile

- Principes de sécurisation des applications mobile. Sandbox Mobile.
- Signature des applications mobile.
- Mode root, jailbreak.

8) Marketing mobile

- Promotions, suivi et fidélisation client.
- Mener une campagne de publicité mobile.
- Référencement sur les terminaux mobiles.
- Réaliser des applications de commerce.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2024 : 27 juin, 21 nov.