



DÉVELOPPEUR·EUSE D'APPLICATIONS MOBILES

Dans le domaine de l'informatique, le **développement** est l'ensemble des activités qui conduisent à la conception, à la réalisation, et à l'évolution de programmes informatiques. Développer consiste à programmer mais aussi à concevoir une solution logicielle, son architecture, tenir compte des contraintes d'utilisation, etc.

Une application mobile est un ensemble de programmes (qui peuvent être écrits dans des langages de programmation différents) donnant des instructions compréhensibles par un appareil mobile. Le but d'une application est de permettre la réalisation de tâches spécifiques par ses utilisateurs (par exemple, une application de reconnaissance musicale permettra d'identifier un morceau en particulier).

Tu t'occupes de la réalisation et du **développement d'applications destinées aux appareils mobiles**. Les logiciels destinés aux smartphones et aux tablettes tactiles nécessitent des méthodes de programmation particulières.

Tu dois tenir compte des spécificités de ce type d'outils, comme la variabilité de la taille de leur écran et leur autonomie.

Ta mission est de « traduire » les demandes qui te sont faites par le client ou le-la chef·fe de projet, en respectant les contraintes imposées dans le cahier des charges. Pour traduire ces ordres de telle manière à les rendre compréhensibles et exécutables par un appareil mobile, tu utilises des **langages informatiques** spécifiques.

Une fois que tu as développé ton application, tu effectues des **tests** pour résoudre les éventuels problèmes. Tu penses aussi à construire l'application en anticipant ses possibles évolutions.

Ton métier te permet de travailler sur des projets variés comme l'adaptation d'un site web aux plateformes mobiles, la création d'une application, etc.

MOBILITÉ



ORIENTÉ SOLUTION



RESPONSABILITÉ



TRAVAIL EN ÉQUIPE



RÉACTIVITÉ



OUTILS CLÉS

- ▷ Un bon éditeur pour la programmation
- ▷ Un bon logiciel pour gérer le planning des tâches
- ▷ Un logiciel de gestion de base des données
- ▷ Un bon siège (pour une raison de confort au travail)
- ▷ Du café ;-)

TÂCHES PRINCIPALES

- ▷ Faire des brainstormings en début de projet
- ▷ Développer/programmer
- ▷ Vérifier l'application pour détecter les éventuels bugs
- ▷ Corriger les bugs
- ▷ Publier l'application sur le store

Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

digital
wallonia
.be

DÉVELOPPEUR·EUSE D'APPLICATIONS MOBILES

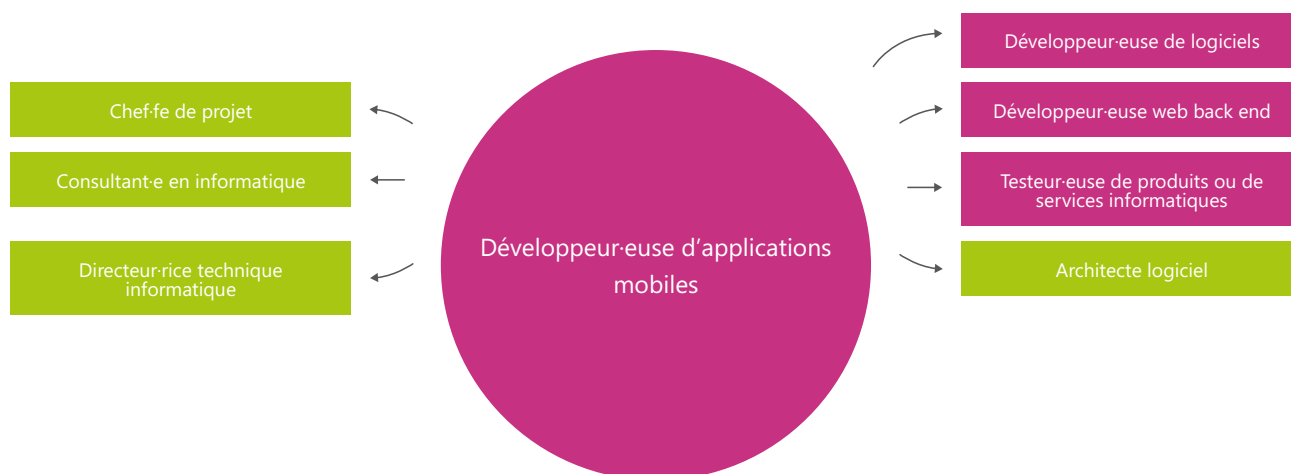
ÉTUDES ET FORMATIONS

- ✓ Secondaire
- ✓ Supérieur
 - Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*
 - Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*
- ✓ Promotion sociale
- ✓ Centres de compétence TIC
- ✓ Autres organismes de formation

COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser des langages de programmation spécifiques
- ▷ Maîtriser des logiciels spécifiques (gestion de bases de données, outils de chiffrement des données,...)
- ▷ Maîtriser les outils de rapport de bugs
- ▷ Mettre en place des méthodologies de test et des phases de tests
- ▷ Savoir réaliser le maquettage d'applications ou de systèmes d'information
- ▷ Savoir travailler en équipe
- ▷ Faire preuve de créativité
- ▷ Être capable d'identifier les besoins et de proposer une solution technologique adaptée
- ▷ Mener une veille (évolutions technologiques, nouveaux risques, mise à jour des compétences numériques essentielles à son secteur etc.)
- ▷ Connaître l'anglais technique informatique

PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR