

# Modulidentifikation



Modulnummer	335										
Titel	Mobile-Applikation realisieren										
Kompetenz	Eine Applikation für mobile Geräte nach Vorgabe umsetzen und testen										
Handlungsziele	<table><tr><td>1</td><td>Vorgabe analysieren, Funktionalität und Storyboard entwerfen.</td></tr><tr><td>2</td><td>Lösungskonzept für die Applikation erarbeiten und Einbettung in bestehenden Lösungen überprüfen.</td></tr><tr><td>3</td><td>Mobile-Applikation mit einer gängigen Entwicklungsumgebung unter Berücksichtigung der Möglichkeiten und Einschränkungen von mobilen Geräten programmieren.</td></tr><tr><td>4</td><td>Veröffentlichung der Applikation auf einer gängigen Plattform planen und nötige Schritte festhalten.</td></tr><tr><td>5</td><td>Mobile-Applikation gemäss Testplan überprüfen, Testergebnisse festhalten und allenfalls erforderliche Korrekturen vornehmen.</td></tr></table>	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.
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.).										
Modulversion	3.0										
Erstellt am	11.02.2021										

# Handlungsnotwendige Kenntnisse

Handlungsnotwendige Kenntnisse beschreiben Wissen, das die kompetente Ausführung der Handlungen eines Moduls unterstützt. Diese Kenntnisse dienen der Orientierung und sind nicht abschliessend definiert. Die daraus folgende Konkretisierung der Lernziele und das Festlegen des Lernwegs für den Kompetenzerwerb sind Sache der Bildungsanbieter.

Modulnummer	335	
Titel	Mobile-Applikation realisieren	
Kompetenz	Eine Applikation für mobile Geräte nach Vorgabe umsetzen und testen	
Handlungsziele und handlungsnotwendige Kenntnisse		
1	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	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	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	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	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.
Modulversion	3.0	
Erstellt am	11.02.2021	