

Informatique

UX - Dev Mobile (36 heures)

26_27_4IRC_08_COMSC_UE7_070_MAJ

ACQUIS

- Appréhender l'UX (expérience utilisateur)
- Identifier les besoins des utilisateurs et les problématiques d'interaction
- Concevoir un prototype et en évaluer l'efficacité
- Développer des interfaces utilisateur pour mobile
- Développer des applications exploitant la réalité augmentée

CONTENU

- Définition de l'UX (expérience utilisateur)
- Approche de l'UX dans la conception d'un projet d'application mobile
- Développement d'application mobile Android en intégrant les principes de l'UX
- Conception et mise au point d'une interface utilisateur
- Gestion des interactions avec l'utilisateur
- Utilisation des outils, bibliothèques et classes existants
- Intégration de bibliothèques dédiées à la réalité augmentée
- Principes du dépôt et du déploiement des applications

PRÉREQUIS

Bonne maîtrise de la programmation orientée objet en Java

PÉDAGOGIE**ÉVALUATION****BIBLIOGRAPHIE**

