

Libellé : Licence Pro Design et Realisation
d'Applications Mobiles (DReAM)

Libelle	ECTS	Semestre	CM	TD	TP	CTDI	TPDE	Total	1/2 jours terrain	mois de stage	heures de projet	UE à choix ?	Compétences attendues (à renseigner pour chaque UE et module)	Bloc de compétences (indiquer à quel bloc ces compétences sont rattachées)
Adaptation	0	S5	8	12	30			50				Non		
Technologie Web		S5	8	12	30								Maîtriser les différents langages de programmation et technologies de développement logiciel en vue de réaliser des applications web efficaces.	
Technologies informatique et mobile	7	S5	40	10	50			100				Non		
Programmation objets par classe et par prototype		S5	10	10	30								<ul style="list-style-type: none"> - Programmer des applications objets en intégrant les exigences du développement logiciel - Maîtriser les concepts de composants réutilisables en vue d'un développement optimal et évolutif. - S'appuyer sur les environnements de développement dédiés utilisés dans les services informatiques. - Développer en front-end et en back-end afin de répondre à la spécificité des architectures web. 	Architecte logiciel mobile junior <ul style="list-style-type: none"> - maîtriser les outils du développement logiciel - maîtriser les technologies liées au mobile
Technologies mobile		S5	30	20								<ul style="list-style-type: none"> - Intégrer l'épistémologie du mobile dans la conception des applications. - Maîtriser les technologies dédiées à la mobilité (géolocalisation, cartographie, détection de mouvement, 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée...) pour proposer des solutions innovantes et adaptées aux besoins du client. 		
Design d'interface pour le mobile	7	S5	20	20	60			100				Non		
Accessibilité : règles, normes et mise en œuvre		S5	10	10	30								Concevoir une interface graphique adaptée au contexte d'utilisation et spécifique à la mobilité en intégrant les normes et usages en vigueur (ergonomie, accessibilité, normes W3C...)	Designer application mobile <ul style="list-style-type: none"> - concevoir et réaliser l'interface d'une application mobile
UX Design		S5	10	10	30								Développer un produit adapté à l'usage visé et à un environnement spécifique en connaissant les types d'interactions propres aux applications mobiles (tactilité, taille, définition écran...)	
Développement logiciel mobile	9	S5	18	22	80			120						
Developpement applications		S5	13	17	60								<ul style="list-style-type: none"> - Développer des applications mobiles en maîtrisant les langages de programmation et en les adaptant aux caractéristiques du projet et de la plateforme, en particulier les applications natives (Java/Android, Swift/iOS, C#/Windows) & génériques (Cordova/Phonegap) - Utiliser les environnements et outils liés aux terminaux mobiles (Android Studio, Visual Studio, XCode...) et utilisés dans les ESN 	Développeur application mobile <ul style="list-style-type: none"> - développer une application native - développer une application générique

Libelle	ECTS	Semestre	CM	TD	TP	CTDI	TPDE	Total	1/2 jours terrain	mois de stage	heures de projet	UE à choix ?	Compétences attendues (à renseigner pour chaque UE et module)	Bloc de compétences (indiquer à quel bloc ces compétences sont rattachées)
Test et validation		S5	5	5	20								- Définir et réaliser des tests techniques et fonctionnels pour les applications mobiles développées - Déployer une application en utilisant les différentes plateformes de distribution d'applications	- tester une application - déployer une application
Accompagnement professionnel	7	S5	10	35	35			80				Non		
Langue Vivante		S5		20	20								- Comprendre la documentation technique et en particulier lors de recherches dans les forums et tutoriaux - Participer à des groupes de travail et exposer chaque étape du développement d'un projet - Verbaliser, expliciter et argumenter les choix techniques des applications mobiles développées	
Gestion de projet mobile		S5	5	10	15								Mettre en œuvre les principales méthodes d'organisation et d'intégration continue pour gérer un projet informatique en utilisant les outils adaptés (Git, Jenkins, Jira...)	
Outils de veille		S5	5	5									Être proactif, en particulier maîtriser les outils de veille technologique, être à l'écoute des évolutions du domaine et les anticiper	
SPORT		S6												
Mise en situation professionnelle –Projet Tutoré	10	S6									150	Non	- Mettre en pratique les différentes étapes d'une démarche projet dans des cas réels - Intégrer une équipe de mobile factory et coopérer avec les différentes composantes	
Mise en situation professionnelle –Stage	20	S6					4 mois de stage ou 32 semaines en alternance				Non	- Confronter enseignements universitaires et pratiques professionnelles - S'impliquer dans des projets réels et maîtriser les outils de gestion de projets de l'entreprise.		