



## Fiche métier : Développeur web mobile

*Développeur internet mobile, Développeur mobile, Développeur d'applications mobiles, Ingénieur informatique web mobile*

Le développeur web mobile effectue la réalisation technique et le développement informatique d'applications mobiles. A l'aide du cahier des charges réalisé par le chef de projet web mobile, il programme les fonctionnalités qui correspondent aux besoins du client pour son application mobile. Il peut s'agir d'une version d'un site web adapté à la consultation sur téléphone portable comme d'une application spécifiquement développée pour une tablette numérique. Le développeur web mobile peut exercer dans une agence Web, en indépendant ou directement chez le client.

### Présentation

Le développeur web mobile réalise des programmes informatiques spécifiques destinés à l'environnement mobile et nomade. Les projets menés peuvent prendre la forme de sites web spécifiques, de services en ligne, d'applications multimédia comme de jeux vidéo, etc. Dans ce contexte, il a pour responsabilité d'assurer l'interactivité des produits et des services qu'il réalise par le biais de formules mathématiques formalisées par un langage spécifique.

Membre d'une équipe qui rassemble des compétences variées, il prend en compte les éléments contextuels qui lui sont fournis (charte graphique, spécifications techniques, etc.) et définit les liens entre les contenus qu'il doit intégrer de façon à assurer leur affichage. Il définit également toute la partie algorithmique et calcul permettant le traitement des données par l'application mobile.

Son métier s'inscrit de façon spécifique dans le contexte de l'augmentation croissante des usages des outils nomades (téléphones portables, smartphones, tablettes numériques, etc.). Il maîtrise en ce sens les spécificités de la programmation et de l'affichage sur ce type de périphériques (contraintes de l'écran de petite taille, variété des écrans, capacité d'interaction limitée, diversité des plates-formes, etc.).

### Missions

- Analyser le projet en fonction des besoins des utilisateurs, consignés dans un cahier des charges techniques.
- Déterminer une solution technique.
- Anticiper les évolutions éventuelles et les incidences de ses actions.
- Réaliser l'architecture technique de l'application.
- Participer aux phases de tests des fonctionnalités développées.
  - Eventuellement, intervenir sur l'évolution d'une application déjà réalisée à laquelle il faut apporter des améliorations précises et des développements complémentaires.

### Domaines et périmètre d'intervention



Sa mission s'exerce en relation avec le chef de projet web mobile dont il relève. En lien avec ce dernier de façon permanente, il assure la traduction technique des demandes qui lui sont faites. Il opère de façon autonome et responsable.

Au cours de la mission qui lui est confiée, il rend compte de façon régulière au chef de projet de l'avancement de ses tâches. Il se réfère à lui en cas de difficultés particulières. Dans l'exercice de ses responsabilités, il travaille en partenariat avec d'autres collaborateurs en charge, de façon spécifique, des éléments graphiques (web design, etc.) comme de la production des contenus qui seront proposés.

Quand les interfaces qu'il réalise ont un lien direct avec des bases de données, il s'assure de l'optimisation de la relation entre les différents éléments. Il garde à l'esprit de façon permanente le souci de l'utilisateur sous l'angle de la facilité d'accès et de navigation.

## Activités et tâches

### Activités 1

#### Compréhension du besoin initial

#### Tâches

Prise de « brief initial » :

- Définition du projet
- Expression des besoins
- Formalisation de la commande

Identification des caractéristiques du projet :

- Plate(s)-forme(s) utilisée(s) (iOS, Android, Windows Mobile, Symbian, etc.)
- Analyse des ressources en lien avec le projet
- Prise en compte du contexte

Compréhension des besoins des utilisateurs :

- Services proposés
- Extension des usages

### Activités 2

#### Analyse de la commande

#### Tâches

Identification des différentes phases du projet :

- Amont (préparation)
- Aval (développement, test, recettage, ouverture, etc.)

Planification du projet

- Séquencement les différentes actions



- Détermination des points de validation
- Identification des pierres d'achoppement (risques, etc.)

Détermination du suivi de projets :

- Quantification des phases  
Temps passé  
Ressources nécessaires

### Activités 3

#### Développement

#### Tâches

Réalisation des différentes actions liées à la phase de développement

- Programmation (C/C++, Objective C, Java, Visual Basic, HTML, XML, PHP, Framework spécifique)
- Montage des pages
- Intégration du texte et des images

Intégration :

- Ergonomie
- Design

### Activités 4

#### Test et débogage

#### Tâches

Test des applications :

- Identification des bugs
- Identification des spécifications liées aux terminaux mobiles

Tests sur différents terminaux :

- Grandes familles d'outils
- Différentes interprétations

Résolution des bugs :

- Outils de suivi de recettes



- Correction des problèmes rencontrés

## Activités 5

### Suivi et évolution

## Tâches

## Activités 6

### Veille et prospective

## Tâches

Suivi des évolutions techniques :

- Normes
- Plates-formes et infrastructures
- Nouveaux terminaux
- Navigateurs mobiles
- Système d'exploitations

Evolution des usages

- 
- Besoins utilisateurs

## Compétences

### Savoirs

Connaissances de l'univers « mobile » :

- Systèmes d'exploitation
- Terminaux
- Nouvelles applications et les services mobiles

Connaissance des spécifications propres aux applications mobiles :

- Concision du texte
- Images
- Langage de structuration
- Poids des pages et des images
- Ajustement des pages aux écrans des différents terminaux mobiles
- Puissance de calcul
- Capacité mémoire du terminal utilisé
- Etc.

Connaissance des normes en vigueur :

- W3C web mobile initiative
- HTML5



- XHTML
- DOM
- CSS

Connaissance des « interdits » de la mobilité :

- Tableaux
- Javascript (pop-up, jQuery, Ajax)
- Flash
- Cookies
- Frames et iframes
- Texte riche
- Etc.

Connaissance des limitations de l'interaction propre aux applications mobile :

- Navigation simplifiée
- Access keys
- Liens auto-descriptifs
- Nombre de liens

### Savoir faire

Pratique et expérience du développement web pour mobiles :

- Maîtrise des langages de programmation
- Intégration de bases de données
- Gestion d'applications dynamiques

De fortes compétences mathématiques :

- Algorithmique
- Géométrie
- Analyse

Maîtrise opérationnelle des outils suivants :

- Logiciel de génération automatique de code
- Application de vérification des règles de codage
- Principaux outils de codage
- Outils de gestion de contenus (CMS) multicanaux



Pratique des logiciels de bureautique (Microsoft, OpenOffice, ect.)

Utilisation de logiciels spécifiques :

- Interfaces d'édition
- Outils de KM (Knowledge Management)
- Moteurs de recherche
- Traitement d'images
- Référencement
- Mesure statistique

### Savoir être

Intérêt pour l'univers mobile :

- Implication
- Motivation
- Flexibilité

Goût pour l'environnement web :

- Enjeux
- Evolutions

Caractère opérationnel :

- Sens pratique
- Efficacité
- Auto-organisation
- Rigueur

Sens du travail en équipe :

- Goût pour l'échange
- Sens de la participation
- Force de proposition

Ouverture aux autres

- Écoute
- Empathie
- Intérêt
- Interaction

Curiosité d'esprit à l'égard de :



- Son activité
- Les évolutions de ce dernier

Goût pour la veille à l'égard des nouvelles technologies et de leurs enjeux

Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 3 avril 2012.

## Contributeurs

- Délégation aux usages de l'Internet (DUI) - octobre 2012
- Applidium : Julien DEVEAUX - avril 2011
- CELSA : Michel GERMAIN - juillet 2010