

Identification du module

Numéro de module **120**
Titre Développer une interface utilisateur graphique

Compétence Concevoir, implémenter et tester une interface utilisateur graphique pour une application en respectant les standards et en tenant compte des exigences en matière d'ergonomie.

Objectifs opérationnels

- 1 Appliquer des standards et des exigences ergonomiques pour concevoir une interface utilisateur graphique.
- 2 Mettre en œuvre des patrons d'architecture (architectural pattern) appropriés pour séparer les aspects présentation et métier de l'application.
- 3 Implémenter une interface utilisateur graphique.
- 4 Tester les fonctionnalités et l'ergonomie d'une interface utilisateur graphique.

Domaine de compétence Ingénierie d'applications
Objet Interface utilisateur graphique ergonomique.
Niveau 2
Prérequis Aucun
Nombre de leçons 40
Reconnaissance Certificat fédéral de capacité

Version du module 3.00

Connaissances opérationnelles nécessaires

Numéro de module 120
Titre Développer une interface utilisateur graphique

Compétence Concevoir, implémenter et tester une interface utilisateur graphique pour une application en respectant les standards et en tenant compte des exigences en matière d'ergonomie.

Connaissances opérationnelles nécessaires

- 1.1 Connaître les règles à observer pour la conception d'une interface graphique utilisateur (GUI) et savoir comment les appliquer.
 - 1.2 Connaître des éléments d'interface graphique (widget) et les conventions d'usage de ces éléments (p. ex. représentation des menus).
 - 1.3 Connaître l'existence et l'utilisation des guides de style.
 - 1.4 Connaître les possibilités d'intégration d'aides contextuelles dans une interface utilisateur graphique.
 - 2.1 Connaître les critères de séparation entre les aspects présentation et métier d'une application.
 - 2.2 Connaître le patron d'architecture MVC et son principe de fonctionnement.
 - 3.1 Connaître la notion de composant visuel et comment celle-ci est mise en œuvre dans environnement de développement intégré (IDE).
 - 3.2 Connaître la notion de gestion d'événements.
 - 3.3 Connaître la manière de mettre en œuvre le patron d'architecture MVC pour implémenter une interface utilisateur graphique.
 - 4.1 Connaître les étapes fondamentales du déroulement d'un test.
 - 4.2 Connaître la manière de tester les aspects ergonomiques d'une interface utilisateur graphique.
-

Domaine de compétence Ingénierie d'applications
Objet Interface utilisateur graphique ergonomique.
Niveau 2
Prérequis Aucun
Nombre de leçons 40
Reconnaissance Certificat fédéral de capacité

Version du module 3.00