

QCM en Gestion de Projet d'Application Mobile

1. Quel est le principal objectif de la phase de planification dans un projet d'application mobile ?

- A. Développer le code source
- B. Identifier les besoins et les exigences
- C. Tester l'application
- D. Lancer l'application sur les magasins d'applications

2. Quelle est la première étape de la gestion de projet d'application mobile ?

- A. Développement
- B. Conception UI/UX
- C. Définition des objectifs et des exigences
- D. Tests utilisateurs

3. Quelle méthodologie est souvent utilisée pour le développement d'applications mobiles en raison de sa flexibilité et de son approche itérative ?

- A. Waterfall
- B. Agile
- C. Six Sigma
- D. PRINCE2

4. Quelle est la principale différence entre la méthodologie Agile et Waterfall dans le contexte des projets d'application mobile ?

- A. Waterfall est plus flexible que Agile
- B. Agile permet des itérations et des ajustements fréquents
- C. Waterfall nécessite plus de documentation que Agile
- D. Agile est plus adapté aux projets à long terme

5. Quel outil est souvent utilisé pour le suivi des bugs et des tâches dans le développement d'applications mobiles ?

- A. Microsoft Excel
- B. Jira
- C. Photoshop
- D. Visual Studio

6. Quel outil est couramment utilisé pour la collaboration et la communication au sein des équipes de développement d'applications mobiles ?

- A. Slack
- B. Blender
- C. WordPress
- D. AutoCAD

7. Quelle est une technique courante pour identifier les risques dans un projet d'application mobile ?

- A. Développement continu
- B. Brainstorming
- C. Réunion de lancement
- D. Démonstration de produit

8. Quel est un risque spécifique aux projets d'applications mobiles par rapport aux autres types de projets logiciels ?

- A. Incompatibilité avec les anciens systèmes
- B. Complexité des bases de données
- C. Fragmentation des appareils et des systèmes d'exploitation
- D. Coût élevé de l'hébergement

9. Quel est le rôle principal d'un chef de projet d'application mobile en termes de communication ?

- A. Fournir des directives techniques détaillées
- B. Coordonner les efforts entre les équipes de développement et de marketing
- C. Configurer les environnements de développement
- D. Tester les versions bêta de l'application

10. Quelle compétence est cruciale pour un chef de projet d'application mobile pour gérer efficacement les attentes des parties prenantes ?

- A. Connaissance approfondie du code
- B. Maîtrise des outils de conception graphique
- C. Excellentes compétences en communication et négociation
- D. Expérience en marketing numérique