



Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine
DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

DÉVELOPPEMENT MOBILE II
CODE : UE 5-5

Catégorie : ÉCONOMIQUE	
Section: INFORMATIQUE DE GESTION	Sous-section / Finalité / option : sans objet
Implantation : Campus Jupiter : 201, avenue Jupiter, 1190 Bruxelles Téléphone secrétariat : 02/340 16 70	
Cycle : <input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 Bloc d'études : 2 Situation dans la formation : quadrimestre 5 Niveau du cadre européen des certifications : <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <input type="checkbox"/> Niveau 6 <input type="checkbox"/> Niveau 7 </div>	Unité(s) d'enseignement pré-requise(s) : UE 4-3 Unité(s) d'enseignement co-requise(s) : Néant Volume horaire (en présentiel): 26h Nombre de crédits ECTS (= pondération de l'U.E.) : 2 Obligatoire / Optionnelle Langue d'enseignement : français Langue d'évaluation : français
Responsable de l'UE : Madame Imen BEN HNIA	Titulaire(s) des Activités d'Apprentissage : Madame Imen BEN HNIA (Développement mobile II)
<u>CONTRIBUTION AU PROFIL D'ENSEIGNEMENT :</u> En regard de l'ensemble du programme de formation, l'UE contribue au développement des compétences et capacités suivantes :	
<u>Compétences *</u> : C3 : Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion	
<u>Capacités*</u> : C3 <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir, implémenter et maintenir des algorithmes répondant aux spécifications et fonctionnalités fournies. • Concevoir, implémenter, administrer et utiliser avec maîtrise un ensemble structuré de données. • Choisir et mettre en œuvre un standard défini ou une technologie spécifique (méthodologie, environnement, langage, Framework, librairies, ...) 	



Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

ACQUIS D'APPRENTISSAGE* SPÉCIFIQUES

De manière générale pour l'Unité d'Enseignement :

Au terme de cette unité d'enseignement, l'apprenant sera capable de réaliser un projet Android avancé (développement/interfaçage avancée, notifications et publication).

CONTENU SYNTHÉTIQUE

En développement mobile II :

- Interfaçage graphique avancé (Style et thèmes)
- Internationalisation des applications (multi langues)
- Toasts
- Notifications
- Les AlertDialog
- Gérer les ListView
- Les services
- Gestion concurrentielle des processus (thread)
- Création d'un composant complet
- API téléphonique Android
- Connexion Bluetooth

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Cours théorique (présentations PowerPoint + démonstrations) et travaux pratiques à réaliser en classe et de façon autonome par les étudiants.

SUPPORTS DE COURS

Support	Obligatoire	En ligne**
Développement mobile II	Non	Oui

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Type d'évaluation :

Examen écrit pratique (100%), remédiable (à 100%) en seconde session

Calcul de la note de l'UE :

La note de l'unité d'enseignement vaut la note de l'examen écrit pratique.



Haute École Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine DESCRIPTION DES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

SOURCES DOCUMENTAIRES

Utilisées par l'enseignant :

BENBOURAHLA (N.), *Android 7 Les fondamentaux du développement d'applications Java*, Saint-Herblain, Eni, 2017.

BENBOURAHLA (N.), *Android 5 Les fondamentaux du développement d'applications Java*, Saint-Herblain, Eni, 2015.

GUIGNARD (D.), *Programmation Android - De la conception au déploiement avec le SDK Google Android 3 & 4*, Paris, Editions Eyrolles, 2010.

UNGAR (S.), *Développez une application Android Programmation en Java sous Eclipse (2ième édition)*, Saint-Herblain, Eni, 2013.

VOGELLA, Vogella -Android Development, [en ligne], <http://www.vogella.com/tutorials/android.html>, consulté le 02/06/2017.

Proposées à l'appui du travail personnel de l'étudiant :

ANDROID DEVELOPERS, Develop > Formation [en ligne], <https://developer.android.com/training/index.html>, consulté le 02/06/2017.

BENBOURAHLA (N.), *Android 7 Les fondamentaux du développement d'applications Java*, Saint-Herblain, Eni, 2017.

BENBOURAHLA (N.), *Android 5 Les fondamentaux du développement d'applications Java*, Saint-Herblain, Eni, 2015.

RAYENDERLICH.COM, Beginning Android Development Part One : Installing Android Studio, [en ligne], <http://www.raywenderlich.com/78574/android-tutorial-forbeginners-part-1>, consulté le 02/06/2017.

UNGAR (S.), *Développez une application Android Programmation en Java sous Eclipse (2ième édition)*, Saint-Herblain, Eni, 2013.

VOGELLA, Vogella -Android Development, [en ligne], <http://www.vogella.com/tutorials/android.html>, consulté le 02/06/2017.

* Définitions:

Article 15. - § 1^{er} du Décret "paysage" du 7 novembre 2013:

Acquis d'apprentissage : énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences;

Compétence : faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en oeuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes;

Capacité : « activité intellectuelle stabilisée et reproductible dans des champs divers de la connaissance. »

Meirieu Ph., *Apprendre, oui, mais comment ?*, ESF éditeur, 1988, p. 153-154 . Cette proposition suggère que la compétence serait une combinaison appropriée de plusieurs capacités dans une situation déterminée.

http://commonweb.unifr.ch/artsdean/pub/gestens/f/as/files/3650/34116_091116.pdf , la compétence étant un « savoir identifié mettant en jeu une ou des capacités, dans un champ notionnel ou disciplinaire déterminé. »

Meirieu Ph., *Apprendre, oui, mais comment ?*, ESF éditeur, 1988, p. 153-154

**Un support obligatoire doit être mis en ligne, excepté s'il s'agit d'un livre protégé par le droit d'auteur (les articles par contre doivent être mis en ligne).