

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

HAUTE ÉC

DÉVELOPPEMENT MOBILE I

CODE: UE3-5

Catégorie : ÉCONOMIQUE	
Section: INFORMATIQUE DE GESTION	Sous-section / Finalité / Option : Sans objet
Implantation : Campus Jupiter , Avenue Jupiter, 201 – 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 : <input checked="" type="checkbox"/> 1 ^{er} quadrimestre <input type="checkbox"/> 2 ^{ème} quadrimestre Niveau du cadre européen des certifications : <input type="checkbox"/> Niveau 6 <input type="checkbox"/> Niveau 7	Unité d'enseignement pré-requise : Néant Unité d'enseignement co-requise : Néant Volume horaire : 26h Nombre de crédits ECTS : 2 Obligatoire/Optionnelle Langue d'enseignement : français Langue d'évaluation : français
Responsable de l'UE : Madame Imen BEN HNIA	<u>Titulaire de l'activité d'apprentissage</u> : Madame Imen BEN HNIA
CONTRIBUTION AU PROFIL D'ENSEIGNEMENT :	
En regard de l'ensemble du programme de formation, l'UE contribue au développement des compétences et capacités suivantes :	
Compétences :	
C3 : Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion	
Capacités :	
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, ...) 	
ACQUIS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES	
De manière générale pour l'unité d'enseignement :	
Au terme de cette unité d'enseignement, l'apprenant sera capable, après avoir découvert l'environnement de développement et les bases de la programmation sous Android, de réaliser un projet Android.	

CONTENU SYNTHÉTIQUE

En développement mobile I :

- Introduction au développement Android
- Installation et configuration de l'environnement
- L'arborescence d'un projet Android
- Le concept d'activité
- Le manifeste
- Les ressources
- Les vues
- Les layouts
- Les interfaces
- La gestion des évènements.
- Le concept d'Intent
- Les différents moyens pour la persistance des données
- Le stockage dans les bases de données

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Cours théorique (présentations PowerPoint + démonstrations) et travaux pratiques en laboratoire.

SUPPORTS DE COURS

	Obligatoire	En ligne
Développement mobile I	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 examen écrit pratique.

SOURCES DOCUMENTAIRES

Utilisées par l'enseignant :

BENBOURAHLA (N.), *Android 5 Les fondamentaux du développement d'applications Java*, ENI, 2015

UNGAR (S), *Développez une application Android Programmation en Java sous Eclipse (2ième édition)*, ENI, 2013

Documentation officielle : <https://developer.android.com/training/index.html>

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

Ces mêmes sources

Guide du débutant : <http://www.raywenderlich.com/78574/android-tutorial-forbeginners-part-1>

Supports de cours et autres :

<https://ecampus.helb-prigogine.be>