

## Mobile Web 2.0 [MW2]

**Responsable** Liechti Olivier

**MRU** TIC / HEIG-VD

**Domaines de spécialisation** TIC

**Capacité d'accueil min.** 5

**Capacité d'accueil max.** 40

**Résumé** Il y a quelques années, le déploiement d'un accès internet haut-débit et continu (ADSL, câble, etc.) dans la majorité des ménages a transformé la manière dont nous utilisons Internet. Qu'il s'agisse de services de commerce électronique, de services de divertissement ou de services de communication, une industrie entière est née grâce à cette adoption technologique en masse.

Aujourd'hui, nous sommes en train d'observer un phénomène comparable dans le domaine des applications internet mobiles. Certes, de telles applications existent depuis plus d'une dizaine d'années et le revenu généré est déjà conséquent (on peut notamment penser au succès du service i-mode au Japon, lancé à la fin des années 90). Mais ce n'est que très récemment que de nouvelles plate-formes (iPhone, Android, etc.), de nouvelles offres de la part des opérateurs (service de transfert de données haut-débit, facturé de manière forfaitaire) ont vu le jour. Le domaine des applications mobiles est donc en pleine transformation, avec de nombreuses opportunités à saisir.

L'objectif principal du module est d'explorer le domaine des applications mobiles, au travers d'une réalisation concrète. Dans un premier temps, les notions de base, les problématiques et les "trade-offs" à considérer seront traités. Une étude de la littérature scientifique (conférences et journaux) sera utilisée pour structurer cette partie du cours. Les différentes technologies et plate-formes seront ensuite présentées, afin de donner une vue d'ensemble aux étudiants. Deux plate-formes modernes seront finalement traitées en détail: iPhone et Android. L'architecture, les concepts et les APIs de ces plate-formes seront présentés.

Le fil conducteur du module sera un projet réalisé par les étudiants. Après avoir défini un concept applicatif original, ils réaliseront un l'état de l'art et situeront leur contribution dans ce contexte. Ils passeront ensuite à la réalisation de leur application, en mettant en oeuvre les techniques présentées dans le cadre du cours. Finalement, les étudiants présenteront leur travail sous la forme d'un article scientifique. Ce dernier point est un aspect important du module, dont un objectif est de transmettre des méthodes de travail aux étudiants dans une perspective de recherche et développement.

**Contenu**

Sujet	Temps [%]
Applications mobiles: état de l'art et sujets choisis	40
Plate-formes mobiles: vue d'ensemble et comparaison	10
Développement avec iPhone	25
Développement avec Android	25

**Connaissances préalables**

Programmation orientée objet  
Programmation Java

**Méthodes d'enseignement**

Mode	Périodes d'enseignement	Volume de travail (en heures)
<b>Exposés</b>	21	45
<b>Exercices</b>	0	0
<b>Travaux pratiques</b>	21	45
<b>TOTAL</b>	42	90
<b>Crédits ECTS</b>		3

**Évaluation**

Examen écrit

**Pondération de l'examen**

100 %

## Mobile Web 2.0 [MW2]

### Compétences visées

<b>Gérer le projet</b>	<b>25%</b>
Sait choisir et appliquer la méthode adéquate de gestion de projet, pour des projets de complexité moyenne	X
Sait identifier les contraintes économiques et les formuler (business plan)	
Sait exploiter les ressources internes et identifier les ressources externes permettant de mettre en oeuvre une solution	
Est capable de s'intégrer dans un groupe; est en mesure d'animer, motiver et convaincre les membres du groupe	
A le sens de l'initiative personnelle et des responsabilités	
<b>Analyser et spécifier des produits / services</b>	<b>25%</b>
Est capable d'analyser les besoins du client dans le domaine de spécialisation et sait traduire les exigences et contraintes dans le contexte technico-scientifico-économique et environnemental adéquat	X
Est capable de spécifier, planifier, concevoir et mettre en oeuvre des architectures de systèmes spécifiques au domaine de spécialisation, en intégrant des composants hétérogènes et en respectant les exigences d'interopérabilité et d'évolutivité des systèmes, ainsi que les normes et standards	X
Est capable de mener des études de faisabilité et de proposer des services de conseil	X
Est capable de superviser et analyser (monitoring) la sécurité d'un système IT et développer des tableaux de bord renseignant sur l'état du système	
Est capable d'effectuer une analyse du risque IT et sait choisir la méthode adéquate et, le cas échéant, l'adapter ou en développer une nouvelle	
Est capable de spécifier, dans un cahier des charges, les besoins du client, après les avoir traduits dans le contexte technico-économique adéquat	X
Est en mesure de proposer et comparer des solutions et peut justifier un choix avec des arguments techniques, économiques, organisationnels ou environnementaux appropriés	
Est capable de se mettre à la place de l'utilisateur pour concevoir un produit répondant à ses attentes	X
<b>Développer et réaliser</b>	<b>25%</b>
Sait choisir et mettre en oeuvre efficacement un outil de modélisation dans son domaine de spécialisation	
Est capable de choisir et mettre en oeuvre efficacement une approche d'aide à la décision pour résoudre des problèmes complexes et, le cas échéant, de l'adapter ou en développer une nouvelle	
Est capable de choisir et mettre en oeuvre efficacement une méthode d'optimisation et, le cas échéant, de l'adapter ou en développer une nouvelle	
Est capable de choisir et mettre en oeuvre efficacement une méthode de gestion et de configuration de réseaux et de services	
A appris à comparer entre elles diverses méthodes de recherche et de traitement de l'information multimédia et est capable d'en développer de nouvelles	
A appris à comparer entre elles diverses méthodes de développement logiciel, de gestion de versions, de gestion de problèmes, de automatisée de logiciel et est capable de les appliquer, les adapter ou d'en développer de nouvelles	
Sait appliquer les bonnes pratiques et modèles de conception (design patterns) pour des systèmes logiciels	X
Sait utiliser à bon escient les concepts et techniques d'ingénierie et de stockage de l'information	
Est capable d'évaluer et choisir des systèmes de transport (SAN, WAN, ?) et serveurs de stockage de l'information multimédia	
Est capable de proposer des approches innovantes pour la réalisation d'interfaces d'utilisateur adaptatives et adaptables en fonction des besoins et des profils des utilisateurs, en adoptant une approche ergonomique	X
Est capable de proposer des approches innovantes pour la réalisation d'interfaces adaptatives en fonction du contexte (p. ex. drivers, type de réseau)	X
Maîtrise les technologies de simulation graphiques tri-dimensionnelles et réalité virtuelle, p. ex. les GIS (Geographic Information Systems)	
Sait évaluer et choisir une méthode de traitement de l'information multimédia appropriée	
Connait les principes de l'informatique pervasive (ubiquitous computing) et sait les appliquer pour concevoir des solutions d'interaction homme-machine efficaces	X
Connait les techniques de parallélisation logicielles et matérielles et de distribution des processus et des données	
Sait comparer les méthodes de co-design et est en mesure de choisir la méthode appropriée	
Est capable de mettre en oeuvre un outil de simulation de système complexe et d'optimiser son architecture, sa performance (p. ex. qualité de service)	
Est capable de concevoir, vérifier, réaliser et valider un système numérique	
Sait appliquer les techniques de poly-publishing et de cross-média	
Est capable de développer, porter, adapter des composants logiciels de bas niveau (bootstrap, moniteur, driver, os, etc.) sur différentes architectures, en maîtrisant les aspects liés aux interactions logiciel-matériel	
Est capable de développer de nouvelles applications en respectant les contraintes propres aux environnements mobiles (os, transmission, consommation, interfaces, etc.)	X
Est capable de modéliser un système physique en vue d'une implémentation informatique	
Sait appliquer des méthodologies de travail appropriées et organiser son temps	X
A été sensibilisé aux règles d'éthique et du développement durable	
<b>Valider, améliorer et disséminer</b>	<b>25%</b>
Sait choisir et mettre en oeuvre efficacement un outil de test et de validation	
A appris à auditer un système d'information et est capable de proposer des mesures appropriées pour son amélioration	
A appris à auditer la sécurité d'un système IT et est capable de proposer des mesures appropriées pour son amélioration	
A appris à auditer l'architecture d'un système de communication et est capable de proposer des mesures appropriées pour son amélioration	
A appris à auditer une architecture logicielle et le code y relatif et est capable de proposer des mesures appropriées pour son amélioration	X
Est capable de choisir et mettre en oeuvre efficacement une approche d'ontologie informationnelle et de gestion de connaissances et, le cas échéant, de l'adapter ou en développer une nouvelle	
Est capable de concevoir et réaliser une plate-forme d'essai permettant de valider des architectures de systèmes ainsi que des composants matériels ou logiciels et d'optimiser leur fonctionnement	
Est en mesure d'assurer la veille technologique dans son domaine et d'intégrer les connaissances nouvelles	X
Sait rédiger, présenter, communiquer et convaincre de manière pertinente	X
Est intégré dans des réseaux professionnels lui facilitant les échanges d'information, les expériences et la veille technologique	
Est en mesure d'acquérir de façon autonome des connaissances et compétences nouvelles	X