**Fiche descriptive d’une unité d’enseignement (UE)**

**et de ses éléments constitutifs (ECUE)**

**Intitulé de l’UE**

**Développement**

**Nombre de crédits…06…**

**Code UE…….UE34.……….**

**Université : Université de Manouba ……Etablissement : ESEN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Domaine de formation : Sciences et Technologies** | **Mention : Informatique de Gestion** |
| **Diplôme et Parcours**  **Mastère Professionnel ……Parcours : Commerce Electronique** | **Semestre…S3** |

1. **Objectifs de l’UE** (Savoirs, aptitudes et compétences**)**

Guider les premiers pas des étudiants dans l'univers Java Entreprise Edition (JEE) Comprendre et de gérer les fonctions avancées du développement

1. **Pré-requis** (définir les UE et les compétences indispensables pour suivre l’UE concernée)
2. **Eléments constitutifs de l’UE** (ECUE)

**3.1- Enseignements**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Eléments constitutifs | Volume horaire semestriel | | | | Crédits |
|  | Cours | TD | TP | Autres |  |
| Java avancée | 21 |  | …….. | …….. | 3 |
| Développement Mobile | 21 |  |  |  | 3 |
| **Total** | **42** | **0** | **0** | **0** | **6** |

**3.2- Activités pratiques :**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Activités Pratiques de l’UE | Durée | | | | Crédits |
|  | Travaux sur terrain | Projet | stage | Autres |  |
| Projet à réaliser par groupe |  |  |  |  |  |
| Total |  |  |  |  |  |

1. **Contenu** (descriptifs et plans des cours)

**4.1- Enseignements** (Présenter une description succincte des programmes de chaque ECUE et joindre le programme détaillé à la fiche descriptive de l’UE)

 L’unité concepts de base de management intègre deux modules à savoir :

Java avancée ET Développement Mobile.

**4.2- Activités pratiques de l’UE** (Présenter une description succincte des objectifs, des contenus et des procédures d’organisation de chaque activité)

Ce cours est basé sur des études de cas portant sur des aspects divers de développement.

1. **Méthodes pédagogiques et moyens didactiques spécifiques à l’UE** (méthodes et outils pédagogiques, ouvrages de référence, recours aux TIC – possibilités d’enseignement à distance…)

1- Présentation théorique : Powerpoint

2- Exercices

**6- Examens et évaluation des connaissances**

**6.1- Méthode d’évaluation et régime d’examens** (Préciser le régime d’évaluation préconisé : contrôle continu uniquement ou, régime mixte c.à.d. contrôle continue et examens finaux)

1- Régime Mixte

**6.2 - Validation de l’UE** (préciser les poids des épreuves d’examens pour le calcul de la moyenne de l’ECUE, les coefficients des ECUE et le coefficient de l’UE au sein du parcours).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ECE | Contrôle Continu | | | | Examen final | | | | Coef de l’ECUE | Coef de l’UE au sein du parcours |
|  | Epreuves | | | Pondération | Epreuves | | | Pondération |  | 5 |
|  | Ecrit | Oral | TP et autre |  | Ecrit | Oral | Tp et autres |  |  |
| Java avancée | 70% |  | 30% | 30% | 100% |  |  | 70% | 3 |
| Développement Mobile | 70% |  | 30% | 30% | 100% |  |  | 70% | 2 |

**6.3 - Validation des stages et des projets…..**

1- …………………………………………………………….

2- …………………………………………………………….

**ECUE n° 1 JAVA AVANEE**

**Code UE34**

|  |
| --- |
| **Objectifs de L’ECUE** |
| Ce cours a pour objectif de guider les premiers pas des étudiants dans l'univers Java Entreprise Edition (JEE). Après quelques explications sur les concepts généraux et les bonnes pratiques en vigueur, ce cours permet de découvrir comment créer un projet web, en y ajoutant de la complexité au fur et à mesure que le cours avancera. À la fin du cours, vous serez capables de créer une application web qui respecte les standards reconnus dans le domaine et vous disposerez des bases nécessaires pour utiliser la plupart des technologies se basant sur JEE. |
|  |
| * Chapitre 1 :Introduction à l'environnement JEE * **Chapitre 2 :Les Servlets** * **Chapitre 3 :Les JSP** * **Chapitre 4 :Le pattern MVC en JEE, utilisation de POJO pour le modèle** * **Chapitre 5 :Les Beans, les Scopes, utilisation de JavaBeans pour le modèle** * **Chapitre 6 :Les EL et les JSTL** * **Chapitre 7 :Les sessions** * **Chapitre 8 :Framework MVC : Struts v1** |

**ECUE n° 2 Développement Mobile**

**Code UE34**

|  |
| --- |
| Les applications destinées aux terminaux mobiles prennent une place de plus en plus importantes et les compétences dans ce type de développement sont de plus en plus plébiscitées. Dans ce cadre, le cours de développement mobile permettra d'initier les étudiants au développement d'application fonctionnant sur la plateforme Androïd en utilisant le SDK fournit par Google. Ce cours apportera aux étudiants les connaissances nécessaires à la conception d'applications mobiles. Il abordera aussi les spécificités du développement mobile et en particulier d’Androïd afin que les étudiants apprennent à utiliser les fonctionnalités spécifiques aux téléphones Androïd. |
| **Pré-requis** |
| POO - Technologies XML |
| **Eléments du contenu** |
| * Introduction au développement mobile * **Android** * **Architecture logicielle** * **Le modèle de programmation** * **Construire l’interface utilisateur** * **Le réseau** * Base de données embarqué * **Fonctions IHM poussées** * **Interaction avec le matériel** |