Licence 1

Informatique, Développement d'Application

Cours : Introduction aux technologies mobile

Séquence 1 : Introduction aux Technologies Mobiles

Objectifs de la séquence

- A l'issue de cette séquence vous serez capable de :
  - Définir un environnement mobile
  - Distinguer les magasins de stockage d'applications mobiles ou « App Stores » les plus utilisés
  - Dresser le panorama des environnements mobiles
  - Expliquer les enjeux liés aux environnements mobiles

Introduction

- **Environnements mobiles**: *ensemble des éléments autour du mobile et qui contribuent à maintenir son* ***écosystème***
  - Périphériques mobiles
  - Systèmes d'exploitation mobile
  - Applications mobiles
  - Approches de développement d'applications
  - Marché du mobile



Introduction

- Les **applications mobiles** sont des applications logicielles conçues pour fonctionner sur les smartphones, tablettes et autres appareils mobiles.
- Elles sont disponibles par le biais des plateformes de distribution natives. Typiquement, dans des App Stores (magasins d'applications) qui sont exploités par les propriétaires du système d'exploitation mobile.
- Certains des magasins les plus populaires sont l'App Store d'Apple, Google Play, ainsi que Windows Phone Store et BlackBerry App World.



Introduction

- En 2016, plus de 90 milliards de nouvelles applications ont été téléchargées sur l'App Store et Google Play.
- Les revenus générés par ces services en tout genre (jeux, messageries, outils, sites d'information, etc.) ont rapporté à leurs éditeurs, sur l'année 2016, à travers les « stores » de Google et d'Apple, 35 milliards de dollars (19 444 milliards de francs CFA).

  Source: http://www.lemonde.fr/economie/article/2017/01/17/le-commerce-des-applications-mobiles-toujours-plus-rentable_5063746_3234.html

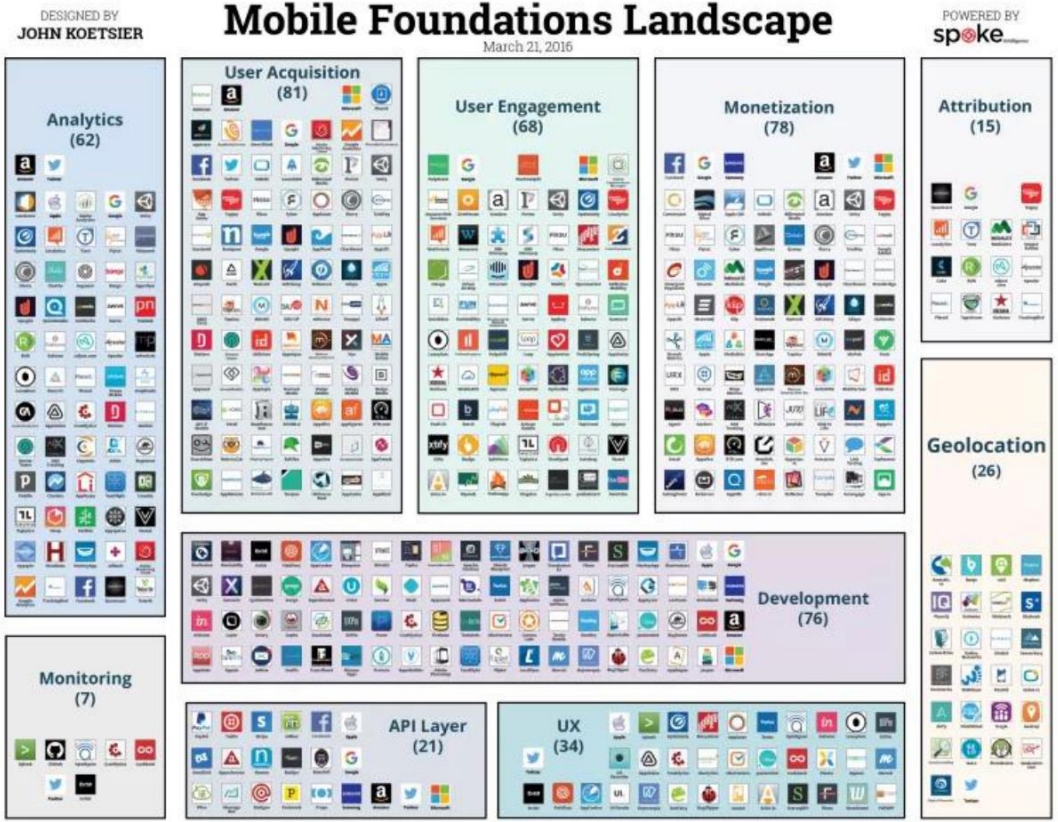


Panorama de l'écosystème Mobile en 2016

- L'écosystème mobile se développe à grande vitesse pour devenir logiquement de plus en plus complexe à suivre avec une multitude d'intervenants, de prestataires, supports, outils analytiques… qui représentent plus de 350 sociétés, 28 Milliards $ d'investissement, le tout pour une valorisation estimée à 405 Milliards $ en 2016. https://programmatique-marketing.fr/2016/04/30/panorama-de-lecosysteme-mobile-en-2016/



Panorama de l'écosystème Mobile en 2016



A retenir…

- Nous pouvons définir un environnement mobile comme l'ensemble des éléments autour du mobile qui contribuent à maintenir son écosystème.
- Les applications mobiles sont des solutions logicielles conçues pour fonctionner sur les Smartphones, tablettes et autres appareils mobiles.
- Elles sont stockées typiquement, dans des App Stores qui sont exploités par les propriétaires du système d'exploitation mobile.
- En 2016, selon un article du journal LeMonde plus de 90 milliards de nouvelles applications ont été téléchargées sur l'App Store et Google Play.
- Il existe ainsi une variété de solutions mobiles favorisant depuis quelques années la prolifération d'environnements mobiles fragmenté au départ mais qui de plus en plus se résume à ceux tournant autour d'Android et iOS.

Travaux dirigés

- Définir ce qu'est un environnement mobile
- Qu'est-ce qu'une application mobile ?
- Où sont stockées les applications mobiles ?
- Citer quelques acteurs de l'écosystéme mobile
- En vous référant à la diapositive n° 7 lister les domaines d'intervention des acteurs de l'écosystéme et pour chaque domaine lister au moins trois acteurs
- Quels sont les enjeux financiers liés au développement mobile ?
- Lire l'article https://programmatique-marketing.fr/2016/04/30/panorama-de-lecosysteme-mobile-en-2016/ et proposer un résumé reprenant les parties pertinentes pour dresser le panaroma en 2016 de l'écosystéme mobile.

Biliographie et Webographie

- https://developer.xamarin.com/guides/
- https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/
- http://scr.sad.supinfo.com/articles/single/3532-construire-une-interface-utilisateur-avec-xamarin#idm140445263718048
- http://www.e-naxos.com/Blog/post/Strategie-de-developpement-Cross-Platform-Partie-2.aspx
- ARTP, Rapport sur le marché des télécommunications au Sénégal en 2016, http://www.artpsenegal.net/anciensite/images/documents/Rapport_Observatoire_T2_2016.pdf

Biliographie et Webographie

- Mobile Applications: Architecture, Design, and Development: Architecture, Design, and Development (Hewlett-Packard Professional Books) Apr 2004 by Valentino Lee (Author), Heather Schneider (Contributor), Robbie Schell (Contributor)
- Mobile Design and Development Brian Fling, Publisher: O'Reilly
- Programming the Mobile Web Maximiliano Firtman, Publisher: O'Reilly Media