

Formation Android Avancé : Multimédia, vidéo, sons, 2D, 3D

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Avoir suivi la formation Android initiation ou avoir les connaissances équivalentes
■ Objectifs :	Etre capable d'utiliser toutes les solutions de graphismes et sons sur un appareil Android
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	DÉV485-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Etat actuel des technologies

Présentation des médium et dispositifs embarqués d'Android

Versions, évolutions ; possibilités de l'émulateur

Le multimédia

Contrôles et activités disponibles

Embarquement de sons et vidéos

Son : effets, transformation, générations

Atelier pratique : une application artistique

Le dessin en 2D

Dessiner, les peintures, polices, couleurs

Transformations ; retour sur les animations

Atelier pratique : une activité de diagramme

La 3D avec OpenGL

Présentation de la norme, limites

Quelques moteurs prêts à l'emploi

Résumé de 3d, matrices, projection, effets lumineux

Création d'une scène, importation d'objets

Eclairage, caméra et mouvements

Atelier pratique : présentation 3D d'une architecture

Applications spéciales

Les Widgets pour l'affichage sur l'écran d'accueil

Les fonds d'écran animés

Manifeste : regroupements divers d'applications

Atelier pratique : un package de multiples applications