

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Разработка мобильных приложений»

по направлению подготовки 02.03.03. - «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем» (Бакалавриат)

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью дисциплины «Разработка мобильных приложений» является изучение основных проблем, возникающих при разработке приложений для мобильных устройств, а также получение представления о проблемах, стоящих перед разработчиком таких приложений.

Задачи освоения дисциплины: изучение основ функционирования мобильных операционных систем; формирование у студентов базового комплекса знаний и практических навыков в области проектирования и разработки мобильных приложений.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Разработка мобильных приложений» относится к числу дисциплин по выбору в составе блока Б 1 «Дисциплины (модули)» Основной Профессиональной Образовательной Программы по направлению подготовки 02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем.

Для успешного изучения дисциплины необходимы знания и умения, приобретённые в результате освоения курсов: Операционные системы и оболочки, Программирование в среде Windows, Модели данных и прикладные алгоритмы, Высокоуровневые методы информатики и программирования, Базы данных.

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении последующих дисциплин: Программирование в Интернет, Параллельное программирование, Современные системы автоматизации разработки информационных систем, а также при прохождении практики и подготовке к государственной итоговой аттестации.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины, в соответствии с целями основной профессиональной образовательной программы и задачами профессиональной деятельности, направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК-3 Способен использовать знания направлений развития компьютеров с традиционной (нетрадиционной) архитектурой; современных системных программных средств; операционных систем,	знать: – архитектуры мобильных ОС; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы Android; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы iOS; уметь:

<p>операционных и сетевых оболочек, сервисных программ; тенденции развития функций и архитектур проблемно-ориентированных программных систем и комплексов в профессиональной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> – применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS; – взаимодействовать с технологиями мобильных устройств; – средствами управления доступом мобильных ОС; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками написания приложений для мобильных устройств.
<p>ПК-4 Способен использовать основные концептуальные положения функционального, логического, объектно-ориентированного и визуального направлений программирования, методы, способы и средства разработки программ в рамках этих направлений</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – архитектуры мобильных ОС; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы Android; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы iOS; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS; – взаимодействовать с технологиями мобильных устройств; – проектировать мобильные приложения; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – средствами управления доступом мобильных ОС; – навыками написания приложений для мобильных устройств.
<p>ПК-7 Способен учитывать знания проблем и тенденций развития рынка ПО в профессиональной деятельности</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – архитектуры мобильных ОС; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы Android; – инструментальные средства разработки, доступные у платформы iOS; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS; – взаимодействовать с технологиями мобильных устройств; – проектировать мобильные приложения; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – средствами управления доступом мобильных ОС; – навыками написания приложений для мобильных устройств.

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

5. Образовательные технологии

В ходе изучения дисциплины используются традиционные методы и формы обучения (лекции, лабораторные занятия, самостоятельная работа).

При организации самостоятельной работы студентов используются следующие

образовательные технологии: изучение лекционного материала, специализированной литературы и электронных ресурсов, рекомендованных по дисциплине, выполнение лабораторных работ по практической части дисциплины, самостоятельная работа под контролем преподавателя в форме плановых консультаций, при подготовке к сдаче зачета; внеаудиторная самостоятельная работа при выполнении студентом заданий.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены виды текущего контроля: проверка лабораторных работ, тестирование, устный опрос.

Промежуточная аттестация проводится в форме **зачета**.