


Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Аннотация рабочей программы по дисциплине		

**АННОТАЦИЯ  
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Разработка мобильных приложений»**

**Направление 02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем**

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Цели освоения дисциплины:** изучение основных проблем, возникающих при разработке приложений для мобильных устройств, а также получение представления о проблемах, стоящих перед разработчиком таких приложений.

**Задачи освоения дисциплины:** приобретение в рамках освоения предусмотренного курсом занятий следующих знаний, умений и навыков, характеризующих определённый уровень сформированности целевых компетенций (см. подробнее п.3):

знать:

- архитектуры мобильных ОС;
- инструментальные средства разработки, доступные у платформы Android;
- инструментальные средства разработки, доступные у платформы iOS;

уметь:

- применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS
- взаимодействовать с технологиями мобильных устройств
- проектировать мобильные приложения

владеть:

- средствами управления доступом мобильных ОС
- навыками написания приложений для мобильных устройств

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП:**


Дисциплина «Разработка мобильных приложений» является дисциплиной по выбору и входит в блок Б1.В.1.Часть, формируемая участниками образовательных отношений Основной Образовательной Программы бакалавриата по направлению подготовки 02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем.

Для успешного изучения дисциплины необходимы знания и умения, приобретённые в результате освоения курса «Объектно-ориентированное программирование», и частично сформированные компетенции ПК-2, ПК-3.

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении таких дисциплин как: «Преддипломная практика».

**3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>Код и наименование реализуемой компетенции</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций</b>
ПК-2 Способен разрабатывать и	знать:


Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Аннотация рабочей программы по дисциплине		

адаптировать прикладное программное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>– инструментальные средства разработки, доступные у платформы Android;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– взаимодействовать с технологиями мобильных устройств</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками написания приложений для мобильных устройств</li> </ul>
ПК-3 Способен проектировать ИС по видам обеспечения	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– инструментальные средства разработки, доступные у платформы iOS</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– средствами управления доступом мобильных ОС</li> </ul>
ПК-4 Способен составлять технико-экономическое обоснование проектных решений и техническое задание на разработку информационной системы	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основы технико-экономических обоснований проектных решений;</li> <li>– основы теории и методов принятия решений;</li> <li>– методы расчета технико-экономической эффективности проектных решений</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– рассчитывать технико-экономические показатели;</li> <li>– проводить анализ альтернативных решений;</li> <li>– осуществлять и обосновывать выбор проектных решений.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методами расчета основных технико-экономических показателей;</li> <li>– навыками расчета технико-экономической эффективности проектных решений</li> </ul>
ПК-7 Способен настраивать, эксплуатировать и сопровождать информационные системы и сервисы	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– технологии администрирования облачных сервисов</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять средства разработки, доступные у платформ Android и iOS</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– средствами управления доступом мобильных ОС</li> </ul>

#### 4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (**108 часов**).

#### 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Аннотация рабочей программы по дисциплине		

При реализации учебного процесса по данной дисциплине применяются классические образовательные технологии: лекции для изложения теоретического материала и практические (лабораторные) занятия.

При организации самостоятельной работы студентов используются следующие образовательные технологии: изучение лекционного материала, дополнительной литературы и электронных ресурсов, рекомендованных по дисциплине.

#### **6. КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ**

Программой дисциплины предусмотрены виды текущего контроля: устный опрос, тест, защита лабораторных работ. Промежуточная аттестация проводится в форме: зачёт.