

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Разработка мобильных приложений»**

Рабочая программа учебной дисциплины «Разработка мобильных приложений» разработана для студентов 4 курса, обучающихся по направлению 02.03.03 «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем», в соответствии с требованиями ОС ВО ДВФУ по данному направлению. Дисциплина является дисциплиной по выбору вариативной части учебного плана: Б1.В.ДВ.02.02.

Трудоемкость дисциплины 3 зачетных единиц (108 часов). Дисциплина реализуется в 7 семестре. Учебным планом предусмотрено: 18 часов лекций, 36 часов лабораторных работ, из них 18 часов с использованием методов активного обучения и 18 в электронной форме. На самостоятельную работу студентов отводится 54 часа, из них 27 часов на подготовку к экзамену.

Дисциплина «Разработка мобильных приложений» базируется на дисциплинах «Основы алгоритмизации», «Объектно-ориентированное программирование», «Современные интернет технологии», «Компьютерный практикум». Знания, полученные при ее изучении, будут использованы при подготовке выпускных квалификационных работ.

**Цель** дисциплины – изучение методов и современных инструментов, используемых при создании мобильных приложений для различных мобильных устройств, получение навыков разработки мобильных приложений для решения простых задач.

### **Задачи дисциплины:**

1. Изучение понятия мобильные устройства, мобильные приложения, современных мобильных устройств и приложений.
2. Изучение принципов, технологий, современных инструментов для разработки мобильных устройств.
3. Получение навыков разработки мобильного приложения для некоторой предметной области.

Для успешного изучения дисциплины «Разработка мобильных приложений» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: способность к самоорганизации и самообразованию; владение архитектурой электронных вычислительных машин, систем и вычислительных сетей; готовность применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов; готовность применять основные методы и инструменты разработки программного обеспечения; владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные/ общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-11 Готовность использовать навыки выбора, проектирования, реализации, оценки качества и анализа эффективности программного обеспечения для решения задач в различных предметных областях	Знает	современные программные средства для реализации мобильных приложений
	Умеет	выбирать из множества программных средств для реализации мобильных приложений конкретные, на основе требований к реализуемой задаче и необходимому функционалу
	Владеет	современными способами создания мобильных приложений, инструментальными средствами отладки мобильных приложений
ПК-1 Готовность к использованию метода системного моделирования при исследовании и проектировании программных систем	Знает	метод системного моделирования, используемый при проектировании мобильных приложений
	Умеет	использовать метод системного моделирования при проектировании мобильных приложений
	Владеет	технологией разработки программных средств и методами ее использования при создании мобильных приложений
ПК-8 Способность формировать суждения о проблемах современной информатики, ее категорий и связей с другими научными дисциплинами	Знает	категории современной информатики, нюансы и ограничения мобильных платформ
	Умеет	использовать информацию о мобильных платформах при создании приложений
	Владеет	методами разработки мобильных приложений, учитывающих нюансы платформ

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Разработка мобильных приложений» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: метод круглого стола и метод проектов, дискуссия, дебаты, анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ.