

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Алейник Станислав Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 21.02.2022 11:42:47

Уникальный программный ключ:

5258223550ea9fbeb23726a1609b644b33d8986ab6255891f288f915a13511ae

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Разработка мобильных приложений

~~направление подготовки – 09.03.03 – Прикладная информатика (бак-3+)~~

профиль подготовки: «Прикладная информатика в АПК»

Квалификация (степень) выпускника - бакалавр

1. Цели и задачи дисциплины: целью преподавания дисциплины «Разработка мобильных приложений» является ознакомление студентов с методикой разработки и программной реализации программных приложений для мобильных платформ.

В связи с этим, **задачами** преподавания дисциплины «Разработка мобильных приложений» являются:

- изучение архитектуры мобильного приложения;
- ознакомление с программными инструментами разработки мобильных приложений;
- изучение основных пользовательских библиотек;
- ознакомление с основными принципами создания графического пользовательского интерфейса мобильного приложения.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

Дисциплина «Разработка мобильных приложений» относится к дисциплинам вариативной части (Б1.В.08) основной профессиональной образовательной программы, обеспечивающей подготовку бакалавра по направлению 09.03.03 «Прикладная информатика».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В процессе освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы следующие профессиональные **компетенции (ПК):**

ПК-8 - способность программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач.

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

- особенности архитектуры мобильных платформ;
- способы создания программных приложений для мобильных платформ;
- основные подходы к программной реализации прикладных задач;
- базовые функции и классы для создания пользовательских приложений.

В результате освоения дисциплины студент должен уметь:

- реализовать программный алгоритм для мобильной платформы;
- программировать и отлаживать алгоритм в режиме эмуляции и на целевой платформе;
- создавать графический пользовательский интерфейс мобильного приложения.

В результате освоения дисциплины студент должен владеть:

- навыками разработки и программной реализации мобильных приложений;
- навыками работы с инструментами программирования и отладки мобильных приложений.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 324 часа, 9 зачетных единиц.

Автор: Миронов А.Л., доцент, к.т.н.