

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Разработка мобильных приложений

название учебной дисциплины

1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО **09.02.03 Программирование в компьютерных системах**, входящей в укрупненную группу специальностей **09.00.00 Информатика и вычислительная техника**.

Рабочая программа составляется для очной, заочной, заочной с элементами дистанционных образовательных технологий формам обучения.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина входит в состав дисциплин общепрофессионального цикла.

3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения вариативной части дисциплины обучающийся должен уметь:

- осуществлять выбор средств для разработки мобильного приложения;
- проектировать пользовательский интерфейс мобильных приложений;
- разрабатывать полноценные мобильные приложения;
- осуществлять тестирование мобильных приложений.

В результате освоения вариативной части дисциплины обучающийся должен знать:

- основные виды мобильных устройств;
- основные принципы разработки мобильных приложений;
- жизненный цикл мобильных приложений;
- основные конструкции языка программирования, используемого для разработки мобильных приложений;
- архитектуру и основные компоненты ОС Android;
- основные классы Android SDK;
- основные инструменты, используемые для разработки мобильных приложений.

4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося 90 часов, в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося 68 часов;
- самостоятельная работа обучающегося 22 часов.

5. Содержание дисциплины

Раздел 1. Принципы разработки приложений для мобильных устройств Тема 1.1 Обзор платформ (ОС) для мобильных устройств

Тема 1.2 Разработка мобильных приложений под Android в среде Visual Studio Xamarin и другими способами

Тема 1.3 Инструментарий разработки мобильного приложения. Графический интерфейс в Xamarin Forms

Раздел 2. Расширенные возможности приложений для мобильных устройств

Тема 2.1 Аппаратные возможности смартфона в приложениях

Тема 2.2 Хранение данных