

Негосударственное аккредитованное некоммерческое  
частное образовательное учреждение высшего образования  
«АКАДЕМИЯ МАРКЕТИНГА И СОЦИАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ – ИМСИТ»  
(г. Краснодар)

Кафедра математики и вычислительной техники

Рассмотрено и одобрено на заседании  
кафедры Математики и вычислительной  
техники Академии ИМСИТ, протокол  
№8 от 19 марта 2018 года,  
зав. кафедрой



Н.С. Нестерова



Н.Н. Павелко

**Б1.В.ДВ.08.02**  
**МОБИЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ**

АННОТАЦИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
по направлению подготовки  
09.03.03 Прикладная информатика  
Направленность (профиль) образовательной программы  
«Информационная сфера»  
Квалификация  
Бакалавр

Краснодар  
2018

Цель и задачи изучения	Цель изучения дисциплины - дать знания о современных
------------------------	--

<b>дисциплины:</b>	<p>мобильных ОС, на примере платформы Android.</p> <p><b>Задачи дисциплины</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировать у студентов системные знания в области архитектуры мобильных информационных систем (ИС);</li> <li>– рассмотреть архитектуру мобильных ОС;</li> <li>– рассмотреть SDK для Android, реализовать учебное приложение образовательного характера.</li> </ul>
<b>Место дисциплины в структуре ОПОП</b>	Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана
<b>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки, темы)</b>	<p>Основы мобильных информационных систем</p> <p>Основы разработки приложения для Android</p> <p>Разработка интерфейса мобильных приложений</p> <p>Управление ресурсами мобильных систем</p> <p>Работа с графикой и сервисами</p>
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения учебной дисциплины:</b>	<p>ПК-3 способность проектировать ИС в соответствии с профилем подготовки по видам обеспечения;</p> <p>ПК-7 способность проводить описание прикладных процессов и информационного обеспечения решения прикладных задач</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины:</b>	<p><b>Знать:</b></p> <p>Архитектуру современных мобильных устройств.</p> <p>Архитектуру и принципы функционирования современных мобильных ОС (Android).</p> <p>Состав и принципы функционирования SDK для Android.</p> <p>Принципы публикации разработанных мобильных приложений.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>Инсталлировать эмулятор мобильного устройства.</p> <p>Устанавливать SDK на рабочий компьютер.</p> <p>Проектировать мобильное приложение (дизайн, структура, логика).</p> <p>Реализовывать приложение на одном из языков применимых для выбранной мобильной ОС.</p> <p>Переносить разработанное приложение на мобильное устройство.</p> <p>Тестировать, отлаживать, пере-ходить от одной версии мобильного приложения к другой</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>Набором SDK для мобильной ОС.</p> <p>Одним из языков программирования применимых в мобильной ОС (C++, C#, HTML5, Java) на выбор.</p>
<b>Формы проведения занятий, образовательные технологии:</b>	<p>Лекционные занятия: проблемные лекции, лекция – визуализация, лекция-беседа, лекция - анализ ситуаций.</p> <p>Практические занятия: тематические семинары, проблемные семинары, решение задач, выполнение проектов</p>
<b>Используемые инструментальные и программные средства:</b>	Средства проекции (презентации), программированного контроля (тестирования). Средства разработки.
<b>Формы промежуточного</b>	Текущие оценки знаний, тестирование, доклады,

<b>контроля:</b>	самостоятельные работы
<b>Общая трудоемкость изучения дисциплины:</b>	108ч/3з.е.
<b>Форма итогового контроля знаний:</b>	зачет