

Документ подписан простой электронной подписью
Информационно-образовательное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования
ФИО: Агабекян Раиса Левоновна
Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»
Дата подписания: 25.01.2024 09:15:08 (г. Краснодар)
Уникальный программный ключ: (НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе,
доцент Севрюгина Н.И.
25 декабря 2023

Б1.В.ДЭ.08.02

Мобильные информационные системы

Аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра математики и вычислительной техники**
Учебный план 09.03.04 Программная инженерия
Квалификация **бакалавр**
Форма обучения **очная**
Программу составил(и): к.т.н., доцент, Цебренько К.Н.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	16 5/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	32	32	32	32
Практические	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме прак.подготовки	4		4	
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64,2	64,2	64,2	64,2
Сам. работа	43,8	43,8	43,8	43,8
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель данной дисциплины - дать знания о современных мобильных ОС, на примере
1.2	платформы Android.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.08
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Математика
2.1.2	Интеллектуальные системы и технологии
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный практикум

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-2: Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения****Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)****ПК-2.1: Знает современные технологии разработки программного обеспечения****Знать:**

Минимальный необходимый уровень знаний архитектуры современных мобильных устройств и принципов функционирования современных мобильных ОС (Android), а так же составов и принципов функционирования SDK для Android, публикации разработанных мобильных приложений

Уровень знаний архитектуры современных мобильных устройств и принципов функционирования современных мобильных ОС (Android), а так же составов и принципов функционирования SDK для Android, публикации разработанных мобильных приложений в объёме, соответствующем программе подготовки, допущено несколько негрубых ошибок

Уровень знаний архитектуры современных мобильных устройств и принципов функционирования современных мобильных ОС (Android), а так же составов и принципов функционирования SDK для Android, публикации разработанных мобильных приложений в объёме, соответствующем программе подготовки, без ошибок

ПК-2.3: Имеет навыки использования современных технологий разработки программного обеспечения**Владеть:**

Имеется минимальный набор навыков SDK для мобильной ОС и одним из языков программирования применимых в мобильной ОС (C++, C#, HTML5, Java) на выбор, с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами

Продемонстрированы базовые навыки SDK для мобильной ОС и одним из языков программирования применимых в мобильной ОС (C++, C#, HTML5, Java) на выбор, с некоторыми недочётами

Продемонстрированы навыки SDK для мобильной ОС и одним из языков программирования применимых в мобильной ОС (C++, C#, HTML5, Java) на выбор, без ошибок и недочётов

ПК-2.2: Умеет использовать современные технологии разработки программного обеспечения**Уметь:**

Продемонстрированы основные умения инсталляции эмулятора мобильного устройства, устанавливать SDK на рабочий компьютер, проектирования мобильного приложения (дизайн, структура, логика), реализации приложения на одном из языков применимых для выбранной мобильной ОС, переносить разработанные приложения на мобильное устройство, а так же тестировать, отлаживать, переходить от одной версии мобильного приложения к другой, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме

Продемонстрированы все основные умения инсталляции эмулятора мобильного устройства, устанавливать SDK на рабочий компьютер, проектирования мобильного приложения (дизайн, структура, логика), реализации приложения на одном из языков применимых для выбранной мобильной ОС, переносить разработанные приложения на мобильное устройство, а так же тестировать, отлаживать, переходить от одной версии мобильного приложения к другой, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами

Продемонстрированы все основные умения инсталляции эмулятора мобильного устройства, устанавливать SDK на рабочий компьютер, проектирования мобильного приложения (дизайн, структура, логика), реализации приложения на одном из языков применимых для выбранной мобильной ОС, переносить разработанные приложения на мобильное устройство, а так же тестировать, отлаживать, переходить от одной версии мобильного приложения к другой, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
	Минимальный необходимый уровень знаний архитектуры современных мобильных устройств и принципов функционирования современных мобильных ОС (Android), а так же составов и принципов функционирования SDK для Android, публикации разработанных мобильных приложений
3.2	Уметь:

Продемонстрированы основные умения инсталляции эмулятора мобильного устройства, устанавливать SDK на рабочий компьютер, проектирования мобильного приложения (дизайн, структура, логика), реализации приложения на одном из языков применимых для выбранной мобильной ОС, переносить разработанные приложения на мобильное устройство, а так же тестировать, отлаживать, переходить от одной версии мобильного приложения к другой, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме

3.3 Владеть:

Имеется минимальный набор навыков SDK для мобильной ОС и одним из языков программирования применимых в мобильной ОС (C++, C#, HTML5, Java) на выбор, с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами