

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»  
(ФГБОУ ВО КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

Направление подготовки «09.03.02 Информационные системы и  
технологии»

Все направленности

Квалификация выпускника: бакалавр

Кострома  
2023

Рабочая программа дисциплины **Разработка мобильных приложений** разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом 09.03.02 Информационные системы и технологии, утв. приказом Министерства образования и науки РФ от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Разработал: Красавина М.С., доцент каф. ИСТ, к.т.н.

Рецензент: Панин И. Г., проф. каф. ИСТ, д.т.н., доцент

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры информационных систем и технологий:

Протокол заседания кафедры № «\_6\_» от \_27.04.2023\_г.

Заведующий кафедрой информационных систем и технологий:

Киприна Л.Ю., к.т.н., доцент

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель дисциплины** - овладение основными положениями разработки мобильных приложений на архитектуре Android

### **Задачи дисциплины:**

- Изучение архитектуры системы Android, видов приложений, их архитектуры и особенностей их проектировании, возможностей смартфона при использовании разработки приложений
- Развитие умений проектировать интерфейсы различных видов приложений с применением в том числе специальных инструментальных средств
- Получение навыка и опыта разработки приложения различной направленности с использованием Android Studio
- формирование исследовательского и критического мышления, мотивации к научно-исследовательской деятельности
- развитие психологической готовности к профессиональной деятельности по избранной профессии

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

### **Освоить компетенции:**

ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий

### **Код и содержание индикаторов компетенции:**

ОПК-6.1 Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы, современные программные среды разработки информационных систем для мобильных устройств

ОПК-6.2 Применяет языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для решения прикладных задач различных классов

ОПК-6.3 Разрабатывает программный код, отлаживает и тестирует прототипы программно-технических комплексов задач

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

### **Знать:**

- основные виды мобильных приложений;
- основные понятия об архитектуре мобильных приложений;
- основы разработки интерфейсов мобильных приложений;
- отличительные особенности смартфонов и способы их использования при разработке приложений;
- методы использования баз данных, графики и анимации при разработке приложений;
- современные инструментальные средства проектирования и разработки мобильных приложений

### **Уметь:**

- применять полученные теоретические знания для проектирования и разработки мобильных приложений
- проектировать интерфейс мобильных приложений
- применять отличительные способности смартфонов при разработке мобильных приложений;

- выбирать метод использования баз данных, графики или анимации при разработке приложений;
- осуществлять выбор инструментальных средств для разработки мобильных приложений
- использовать инструментальные средства проектирования и разработки мобильных приложений

**Владеть:**

- терминологией в области разработки мобильных приложений
- практическими навыками разработки интерфейсов мобильных приложений
- приемами использования особенностей смартфонов при разработке приложений;
- методами использования баз данных, графики или анимации при разработке приложений;
- типовыми инструментальными средствами проектирования и разработки мобильных приложений

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к Блоку 1. Обязательная часть учебного плана. Изучается в 4 семестре обучения.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: технология разработки программного обеспечения, объектно-ориентированное программирование, программирование на языках высокого уровня.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: выполнении выпускной квалификационной работы.

### 4. Объем дисциплины (модуля)

#### 4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Очная форма		Очно-заочная	Заочная
	Зачет	Часы		
Общая трудоемкость в зачетных единицах	4	-	-	-
Общая трудоемкость в часах	144	-	-	-
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	68	-	-	-
Лекции	34	-	-	-
Практические занятия	-	-	-	-
Лабораторные занятия	34	-	-	-
Самостоятельная работа в часах	75,75	-	-	-
Форма промежуточной аттестации	Зачет	-	-	-

#### 4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма		Очно-заочная	Заочная
	Зачет	Часы		
Лекции	34	-	-	-
Практические занятия	-	-	-	-
Лабораторные занятий	34	-	-	-
Консультации	-	-	-	-
Зачет/зачеты	-	-	-	-

Экзамен/экзамены	-	-	-	-
Курсовые работы	-	-	-	-
Курсовые проекты	-	-	-	-
ИКР	0,25	-	-	-
Всего	68,25	-	-	-

## 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

### 5.1 Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1	Введение в разработку мобильных приложений	6/0,16	2	-	-	4
2	Виды приложений и их структура	14/0,38	6	-	4	4
3	Основы разработки интерфейсов мобильных приложений	12/0,33	6	-	2	4
4	Основы разработки многооконных приложений	14/0,38	4	-	4	6
5	Использование возможностей смартфона в приложениях	48/1,33	8	-	10	26
6	Основы работы с базами данных, графикой и анимацией	54/1,5	8	-	14	31,75
	<b>Итого:</b>	<b>144/4</b>	<b>34</b>	<b>-</b>	<b>34</b>	<b>75,75</b>

### 5.2. Содержание:

**Раздел 1. Введение в разработку мобильных приложений.** Особенности ОС Android. Архитектура ОС. Android SDK и инструменты, входящие в него. Среды разработки и эмуляторы.

**Раздел 2. Виды приложений и их структура.** Виды Android-приложений. Организация исполнения приложений в ОС Android. Архитектура приложения, основные компоненты: Activities, Services, Content providers, Broadcast Receivers Классы Intent и View. Манифест приложения. Ресурсы.

**Раздел 3. Основы разработки интерфейсов мобильных приложений.** Визуальный дизайн интерфейсов. Строительные блоки визуального дизайна интерфейсов. Элементы управления и дизайн навигации: основные категории. Командные элементы управления и элементы управления выбором. Элементы управления и дизайн навигации. Элементы ввода и элементы управления отображением.

**Раздел 4. Основы разработки многооконных приложений.** Диалоговые окна: их виды. Особенности каждого вида. Особенности разработки приложения, содержащего несколько активностей. Использование возможностей смартфона в приложениях, перелистывание (Swipe).

**Раздел 5. Использование возможностей смартфона в приложениях.** Отличительные особенности смартфонов. Сенсорное (touch) управление (сбор и распознавание жестов). Работа с мультимедиа. Использование встроенной камеры. Взаимодействие с системами позиционирования. Сенсоры и датчики смартфона.

**Раздел 6. Основы работы с базами данных, графикой и анимацией. SQLite:** определение, особенности. Основные виды SQL запросов. Классы, предусмотренные для работы с БД. Анимация свойств, компонентов пользовательского интерфейса и кадровая анимация. Возможности использование 2D, 3D графики.

## **6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины**

### **6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)**

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1	Введение в разработку мобильных приложений	1. Повторение пройденного материала. 2. Подготовка к лабораторной работе. 3. Создание отчета по лабораторной работе. 4. Написание реферата по теме.	4	См. список литературы	Устная Отчет Реферат
2	Виды приложений и их структура		4		
3	Основы разработки интерфейсов мобильных приложений		4		
4	Основы разработки многооконных приложений		6		
5	Использование возможностей смартфона в приложениях		26		
6	Основы работы с базами данных, графикой и анимацией		31,75		

## 6.2. Тематика и задания для практических занятий

Не предусмотрено учебным планом

## 6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

1. Знакомство со средой Android Studio. Изучение способов компоновки визуальных элементов. Написание программы со сменой ориентации экрана
2. Обработчик событий. Программа «Угадай-ка». Использование слушателей.
3. Создание многооконного приложения. Передача данных между активностями. Динамическое создание визуальных элементов
4. Приложение «Блокнот» с контекстным меню, текстовыми файлами, настройками отображения с использованием preferences
5. Приложение «Таймер» с использованием анимации
6. Многооконное приложение «Задачник» с использованием списков
7. Доработка приложения «Задачник» с использованием БД
8. Приложение на тему, выбранную студентом

## 6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

Не предусмотрено учебным планом

## 7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

*а) основная:*

1 Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта : учебное пособие /Ткаченко О.Н. — М.: Магистр : ИНФРА-М, 2018.— 152 с.- [ttp://znanium.com/catalog.php?bookinfo=937425](http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=937425)

2 1С: Предприятие. Проектирование приложений: Учебное пособие / Э.Г.Дадян. - М.:Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 288 с. (переплет) ISBN 978-5-9558-0394-4 - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=480629>

3 Проектирование бизнес-приложений в системе "1С: Предприятие 8": Учебное пособие / Э.Г. Дадян. - М.: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 283 с.- ISBN978-5-9558-0323-4 - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=416778>

4 Соколова, В.В. Разработка мобильных приложений : учебное пособие /В.В. Соколова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет». -Томск : Издательство Томского политехнического университета, 2015. - 176 с. : ил.,табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-4387-0369-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=442808>

*б) дополнительная:*

1 Технология разработки программного обеспечения: Учеб. пос. / Л.Г.Гагарина, Е.В.Кокорева, Б.Д.Виснадул; Под ред. проф. Л.Г.Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ Инфра-М, 2013. - 400 с.: ил.; 60x90 1/16. - (Высшее обр.). (п) ISBN 978-5-8199-0342-1 - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=389963>

2 Введение в инфокоммуникационные технологии: Учебное пособие / Л.Г. Гагарина, А.М. Баин и др.; Под ред. д.т.н., проф. Л.Г.Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 336 с.: 60x90 1/16. - (Высшее образование). (п) ISBN 978-5-8199-0551-7 - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408650>

3 Самойлова, Т.А. Разработка гибридных приложений для мобильных устройств под Windows Phone / Т.А. Самойлова, Сенчилов. - 2-е изд., испр. - Москва : Националь-ный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 461 с. : схем., ил. - Библиогр. в кн. ;То же [Электронный ресурс]. - URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428826>

4 Введение в разработку приложений для встроенных систем на платформе Intel Atom/ О.Н. Граничин, Р.М. Лучин, К.С. Амелин и др. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 165 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же [Электронный ресурс]. - URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429016>

5 Нехорошкина, М. С. Введение в разработку мобильных приложений [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие / М. С. Нехорошкина. - Кострома : КГУ, 2016. - 19 с. ЭБ

## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование»;
2. Официальный сайт министерства образования и науки Российской Федерации.
3. Официальные рекомендации Google по разработке дизайна приложений для платформы Android [Эл.ресурс]: <http://developer.android.com/design/index.html>
4. Справочник по работе с файлами в Android [Эл.ресурс]: <http://forum.startandroid.ru>

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань».
2. ЭБС «Университетская библиотека online».
3. ЭБС «Znanium».
4. ЭБС «ИНТУИТ».
5. Информация о курсе дисциплины в СДО:  
Элемент «Лекции» ;  
Элемент «Лабораторные занятия»  
Элемент «Самостоятельная работа»;  
Элемент «Список рекомендуемой литературы»;  
Элемент «Обратная связь с обучающимися»

## 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для проведения всех видов занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

№ п/п	Специализированные аудитории и классы	Номер аудитории
1	Лекционная аудитория, оборудованная мультимедиа	Е-326
2	Компьютерные классы	Е-321, 323

<b>Учебное оборудование</b>		
	Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть, с выходом в Интернет	
<b>№ п/п</b>	<b>Программное обеспечение</b>	
1	MS Windows (Dream Spark Premium)	Поставщик ООО Форвард Софт Бизнес Договор № 6-ЭА-2014 от 31.10.2014
2	MS Office Std	Поставщик ЗАО Софт Лайн Трейд Договор № 50156/ЯР4393 от 11.12.2014