

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологии создания мобильных приложений»

Дисциплина «Технологии создания мобильных приложений» является частью программы магистратуры «Разработка программно-информационных систем» по направлению «09.04.04 Программная инженерия».

Цели и задачи дисциплины

Целью реализации программы является формирование компетенций знания и практические навыки для разработки и построения полноценных приложений для ОС Android. Программа посвящена основным компонентам разработки приложений и их взаимодействию..

Изучаемые объекты дисциплины

Android SDK; Java; Kotlin; библиотеки для работы с сетью и реактивного программирования..

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		3	
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	54	54	
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:			
- лекции (Л)	18	18	
- лабораторные работы (ЛР)	18	18	
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)	16	16	
- контроль самостоятельной работы (КСР)	2	2	
- контрольная работа			
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	90	90	
2. Промежуточная аттестация			
Экзамен			
Дифференцированный зачет	9	9	
Зачет			
Курсовой проект (КП)			
Курсовая работа (КР)			
Общая трудоемкость дисциплины	144	144	

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
3-й семестр				

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
Реактивный подход на примере RxJava	3	2	2	10
Реактивный подход на примере RxJava				
Разбор часто используемых Фреймворков	2	4	4	10
Разбор часто используемых Фреймворков				
Жизненные циклы и работа с ними у Activity и Fragment	3	0	2	12
Жизненные циклы и работа с ними у Activity и Fragment				
Взаимодействие с XML, View компоненты, Layout	2	4	2	12
Взаимодействие с XML, View компоненты, Layout				
Рассмотрение основных паттернов и построение проекта по паттерну MVP	2	2	2	12
Рассмотрение основных паттернов и построение проекта по паттерну MVP				
Структура проекта, Xml верстка	2	0	2	10
Структура проекта, Xml верстка				
Жизненные циклы и работа с ними у Service и Broadcast	2	4	2	12
Жизненные циклы и работа с ними у Service и Broadcast				
Взаимодействие с api, Отображение данных, полученные с api, хранение данных.	2	2	0	12
Взаимодействие с api, Отображение данных, полученные с api, хранение данных.				
ИТОГО по 3-му семестру	18	18	16	90
ИТОГО по дисциплине	18	18	16	90