

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



УТВЕРЖДАЮ  
Декан ФУП

УТВЕРЖДАЮ /Н.И. Ларионова/  
(Ф.И.О. декана (директора института))

02.02.2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б.1.1.20 Программирование мобильных устройств

*(код и наименование дисциплины по учебному плану)*

Направление подготовки  
(специальность)

09.03.02 Информационные системы и технологии

Квалификация выпускника

Бакалавр

*(бакалавр/магистр/специалист)*

Направленность

Информационные системы и технологии в цифровом  
бизнесе

Курс 3  
Семестр 5

**Распределение учебного времени**

Трудоемкость по учебному плану	144 / 4	часов/зачетных единиц
Лекции	18	часов
Лабораторные работы	36	часов
Практические занятия	-	часов
Иная контактная работа	-	часов
Всего контактной работы (без учета экз.)	54	часов
Контактная работа по экзамену	6	часов
Курсовой проект (работа)	-	семестр
Самостоятельная работа обучающихся (без учета экз.)	54	часов
Самостоятельная работа по подготовке к экзамену	30	часов
Экзамен	5	семестр
Зачет	-	семестр
БРК, ДЗ	-	семестр

                      
(год)

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО направления подготовки (специальности) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Программу составили:

доцент с ученой степенью кандидата наук	ИВС	СОГЛАСОВАНО	В.Б. Малашкевич
(должность)	(кафедра)		(И.О. Фамилия)

РАССМОТРЕНА и ОДОБРЕНА на заседании кафедры, за которой закреплена дисциплина  
Кафедра информационно-вычислительных систем

		(наименование кафедры)	
10.01.2022	протокол №	14	
(дата)			
Заведующий кафедрой	СОГЛАСОВАНО	Д.В. Морохин	
		(И.О. Фамилия)	

Рабочая программа СОГЛАСОВАНА с факультетом (институтом), выпускающей(ими)  
кафедрой(ами).  
СООТВЕТСТВУЕТ действующей ОП.

Заведующий кафедрой	СОГЛАСОВАНО	В.В. Двоеглазов
		(И.О. Фамилия)

Председатель методической комиссии факультета (института), в который входит  
выпускающая кафедра

СОГЛАСОВАНО	О.М. Репина
	(И.О. Фамилия)

Эксперт(ы): Дудин Александр Николаевич, исполнительный директор ООО «Трэвел Лайн  
Системс»

Рабочая программа проверена и зарегистрирована в УМЦ 07.02.2022 г.

Специалист учебно-методического центра СОГЛАСОВАНО /Т.А. Смирнова/

## Раздел 1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является достижение планируемых результатов обучения, соответствующих установленным в ОПОП индикаторам достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
1. ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программ, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий	ОПК-6.1 Знать: методы алгоритмизации, языки и технологии программирования, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий.	<b>знания:</b> Знать методы алгоритмизации, языки и технологии программирования, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий. <b>умения:</b> <b>навыки:</b>
	ОПК-6.2 Уметь: применять методы алгоритмизации, языки и технологии программирования при решении профессиональных задач в области информационных систем и технологий.	<b>знания:</b> <b>умения:</b> Уметь применять методы алгоритмизации, языки и технологии программирования при решении профессиональных задач в области информационных систем и технологий. <b>навыки:</b>
	ОПК-6.3 Иметь навыки: программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических	<b>знания:</b> <b>умения:</b> <b>навыки:</b> Иметь навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.
2. ОПК-7 Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных	ОПК-7.1 Знать: основные платформы, технологии и инструментальные программно-аппаратные средства для реализации информационных	<b>знания:</b> Знать основные платформы, технологии и инструментальные программно-аппаратные средства для реализации информационных систем. <b>умения:</b> <b>навыки:</b>

средств для реализации информационных систем	ОПК-7.2 Уметь: осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем, применять современные технологии реализации информационных систем.	<b>знания:</b> <b>умения:</b> Уметь выбирать платформу и инструментальные программно-аппаратные средства для реализации информационных систем, применять современные технологии реализации информационных систем. <b>навыки:</b>
	ОПК-7.3 Иметь навыки: владения технологиями и инструментальными программно-аппаратными средствами для реализации информационных систем.	<b>знания:</b> <b>умения:</b> <b>навыки:</b> Иметь навыки владения технологиями и инструментальными программно-аппаратными средствами для реализации информационных систем.

## Раздел 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к обязательной части ОПОП.

Дисциплина является обязательной

Для продолжения формирования заявленных компетенций необходимы знания предшествующих дисциплин: Информационные технологии (ОПК-6), Архитектура информационных систем и сетей (ОПК-7)

Изучаемая дисциплина является основой для продолжения формирования указанных компетенций в следующих практиках: Преддипломная практика (ОПК-6), Преддипломная практика (ОПК-7); государственной итоговой аттестации в форме: Выполнение и защита выпускной квалификационной работы (ОПК-6), Выполнение и защита выпускной квалификационной работы (ОПК-7)

## Раздел 3. ОПИСАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Для формирования заявленных компетенций используются методологические технологии, реализующие деятельностный, личностно-ориентированный, практико-ориентированный подходы.

Основными стратегическими технологиями являются: лекционные занятия, практические и лабораторные занятия

На достижение конкретных целей обучения направлены применяемые тактические технологии: классическая лекция, задания

## Раздел 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**5 семестр**

Виды и темы занятий	Количество часов	Формируемые компетенции
<b>Платформы и операционные системы мобильных систем</b>	<b>29</b>	ОПК-6, ОПК-7
Лекция. Введение в дисциплину. Обзор платформ для мобильных систем. Системное и прикладное программное обеспечение мобильных систем. Роль операционной системы. Характеристика операционных систем Android, iOS.	3	
Лабораторная работа. ПО для мобильной разработки. Установка и настройка Cordova Cli, Android Studio.	4	
Лекция. Интерфейсы ввода/вывода данных мобильных систем и принципы их работы. Основы работы с сенсорным вводом. Акселерометр, датчики определения местоположения. API устройств ввода/вывода. Доступ к Web-сервисам.	2	
Лабораторная работа. Разработка простых кроссплатформенных приложений HTML/CSS/JS в среде Cordova Cli.	6	
Задания для самостоятельной работы, в том числе выполнение Проработка лекций Подготовка к практическим работам Встроенное ПО мобильных устройств под управлением ОС Android, iOS.	14	
<b>Технологии разработки программного обеспечения для мобильных устройств</b>	<b>36</b>	ОПК-6, ОПК-7
Лекция. Языки программирования для разработки приложений для мобильных систем: Java, Kotlin, Swift, C++, C#. Виртуальная машина Java. Среда MS Visual Studio и кроссплатформенная среда разработки Xamarin.	2	
Лекция. Нативные, Web- и гибридные приложения. Способы разработки мобильных приложений. Технология разработки NoCode. Распространение приложений. Типы мобильных приложений. Событийно-ориентированное программирование.	4	
Лабораторная работа. Разработка кроссплатформенных приложений HTML/CSS/JS в среде Cordova Cli для работы с датчиками.	4	
Лабораторная работа. Локальные хранилища данных для мобильных приложений в кроссплатформенных приложениях HTML/CSS/JS	4	
Лабораторная работа. NoCode-разработка в среде Adalo/Glide	4	
Задания для самостоятельной работы, в том числе выполнение Проработка лекций Подготовка к практическим работам Языки Web-программирования HTML5/CSS3/JS	18	
<b>Разработка нативных приложений</b>	<b>43</b>	ОПК-6, ОПК-7
Лекция. Архитектура платформы Android. Состав компонентов и их API ОС Android.	2	
Лабораторная работа. Разработка простых нативных приложений в среде Android Studio.	4	
Лекция. Особенности исполнения приложений Android. Многозадачность Android - процессы и потоки. Безопасность в	2	

Android - принцип "песочницы".		
Лекция. Архитектура приложения Android, основные компоненты. Компонент Activity. Жизненный цикл Activity.	1	
Лабораторная работа. Жизненный цикл Activity.	4	
Лекция. Компоненты Service и Broadcast Receivers, Виды фоновых сервисов и принципы их работы. Компонент Content provider.	2	
Лабораторная работа. Разработка приложений с фоновыми сервисами.	3	
Лабораторная работа. Хранилища данных для мобильных приложений.	3	
Задания для самостоятельной работы, в том числе выполнение Проработка лекций Подготовка к практическим работам Алгоритмический язык Java	22	
Иная контактная работа: консультации	0	
Подготовка к экзамену	30	
Проведение экзамена	6	

## Раздел 5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины "Программирование мобильных устройств" рекомендуется начать с ознакомления с рабочей программой, ее структурой и содержанием разделов. Учебный материал структурирован, изучение дисциплины осуществляется в тематической последовательности.

**Занятия лекционного типа** дают систематизированные знания по дисциплине "Программирование мобильных устройств", концентрируют внимание на наиболее сложных и важных вопросах. Во время лекционных занятий рекомендуется вести конспектирование учебного материала; обращать внимание на формулировки и категории, раскрывающие суть проблемы, явления или процесса; зафиксировать выводы и практические рекомендации. Подготовка к **занятиям лабораторного типа** включает ознакомление с планом лабораторного занятия; работу с конспектом лекций, выполнение домашнего задания, работу с учебной и учебно-методической литературой, научными изданиями и электронными образовательными ресурсами, рекомендованными рабочей программой дисциплины "Программирование мобильных устройств".

Содержание **самостоятельной работы** определяется рабочей программой дисциплины "Программирование мобильных устройств", оценочными и методическими материалами, заданиями и указаниями преподавателя. Самостоятельная работа может осуществляться в аудиторной и внеаудиторной формах. Эффективным средством осуществления самостоятельной работы является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к образовательной программе, рабочей программе дисциплины "Программирование мобильных устройств", к электронным библиотечным системам, профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Периодичность проведения, формы текущего контроля успеваемости, система оценивания хода освоения дисциплин представлены в рабочей программе. Формой промежуточной аттестации по дисциплине "Программирование мобильных устройств" является экзамен.

## Раздел 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1. Учебно-методическое обеспечение

№№ п/п	Список используемой литературы	Количество экземпляров печатных изданий, имеющихся в библиотеке, или электронный адрес издания (ресурса) в сети Интернет
<b>УЧЕБНЫЕ, УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ И НАУЧНЫЕ ИЗДАНИЯ</b>		
1.	Нехорошкова, Л. Г. Управление проектами разработки программного обеспечения [Текст] : практикум / Л. Г. Нехорошкова. Йошкар-Ола: МарГТУ, 2009. - 151 с. Экземпляры: всего 86.	86 / <a href="https://portal.volgatech.net/books/nexoroshkova_upravlenie_proektami.pdf">https://portal.volgatech.net/books/nexoroshkova_upravlenie_proektami.pdf</a>
2.	Горнаков, Станислав Геннадьевич. Программирование мобильных телефонов на Java 2 Micro Edition [Текст] / С. Г. Горнаков. Москва: ДМК Пресс, 2005. - 335 с. ISBN 5-94074-279-3. Экземпляры: всего 14.	14
3.	Евсеев, Дмитрий Андреевич. Web-дизайн в примерах и задачах [Текст] : [учебное пособие для студентов вузов по специальности 080801 "Прикладная информатика" и другим экономическим специальностям] / Д. А. Евсеев, В. В. Трофимов ; под ред. В. В. Трофимова; С.-Петербург. гос. ун-т экономики и финансов. Москва: КноРус, 2010. - 263 с. ISBN 978-5-406-00017-5. Экземпляры: всего 10.	10
4.	Заяц, А. М. Проектирование и разработка WEB-приложений. Введение в frontend и backend разработку на JavaScript и node.js [Электронный ресурс] / Заяц А. М., Васильев Н. П. 3-е изд., стер. Санкт-Петербург: Лань, 2021. - 120 с. ISBN 978-5-8114-7042-6.	<a href="https://e.lanbook.com/book/154380">https://e.lanbook.com/book/154380</a>
5.	Васильев, Н. П. Введение в гибридные технологии разработки мобильных приложений [Электронный ресурс] / Васильев Н. П., Заяц А. М. 3-е изд., стер. Санкт-Петербург: Лань, 2022. - 160 с. ISBN 978-5-507-44502-8.	<a href="https://e.lanbook.com/book/230387">https://e.lanbook.com/book/230387</a>

## 6.2. Материально-техническая база и программное обеспечение

№№ п/п	Аудитории для проведения учебных занятий, самостоятельной работы и проведения государственной итоговой аттестации	Перечень основного оборудования	Программное обеспечение
1.	518 (III)	ПК 5 - ICL RAY P222.3 ,клавиат.,мышь,монитор LG E2251T-BN (14), Сист. блок CE 331/256*2/PC 3200/80 Gb/FDD/DVD-ROM/КЛАВ+МЫШЬ+коврик (1), Комплект учебной мебели (1)	Microsoft Windows Enterprise, Microsoft Office Standard, Агент Dr.Web, Microsoft Access, Microsoft Visual Studio Enterprise, Комплект ПО для решения основных пользовательских задач

## Раздел 7. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ/ ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Критерии оценивания индикаторов достижения компетенций направлены на:

- усвоение теоретического материала (объем знаний, глубина усвоения), предусмотренного рабочей программой;
- умение излагать материал (четкость, грамотность изложения материала, точность и полнота воспроизведения учебного материала);
- умение применять теоретические знания при решении практических заданий.

Шкала оценивания представлена ниже.

Уровень сформированности элементов компетенции	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Пороговый уровень	Обучающийся имеет знания основного материала, проявляет умение логично его излагать, но может допускать неточности в изложении материала, недостаточно правильные формулировки, испытывает затруднения в выполнении практических заданий.	удовлетворительно
Продвинутый уровень	Обучающийся твердо знает программный материал, излагает его грамотно и по существу, не допускает существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения	хорошо
Высокий уровень	Обучающийся глубоко и прочно усвоил программный материал, грамотно и логически стройно его излагает, дает исчерпывающие ответы на поставленные вопросы. В ответе тесно увязывается теория с практикой, при этом обучающийся не затрудняется с ответом при видоизменении задания, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, показывает знакомство с монографической литературой, периодическими изданиями, правильно обосновывает принятые решения, свободно владеет разносторонними навыками, приемами выполнения практических работ	отлично

#### 7.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины (модуля) и производится с применением технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической картой дисциплины. Порядок составления технологической карты и алгоритм проведения процедуры оценивания видов деятельности обучающихся, направленных на освоение знаний, умений, навыков и/или опыта деятельности, по накопительной системе в баллах устанавливается положением о системе РИТМ в ФГБОУ ВО «ПГТУ»

#### 7.2. Промежуточная аттестация обучающихся

Промежуточная аттестация обучающихся направлена на оценивание результатов обучения по дисциплине (модулю) и проводится с использованием фондов оценочных средств.

Примеры типовых контрольных заданий из базы фонда оценочных средств по образовательной программе.



по дисциплине

“Программирование мобильных устройств”

1. Принципы многозадачности в мобильных приложениях
2. Назначение и жизненный цикл активности в Android-приложении.

Примеры типовых контрольных заданий

1. Разработать кроссплатформенную программу с реакцией на пространственную ориентацию устройства.
2. Разработать кроссплатформенную программу с применением плагинов средствами Cordova Cli.
3. Разработать кроссплатформенную программу работы с датчиками мобильного устройства.
4. Разработать кроссплатформенную программу работы с локальным хранилищем данных.
5. Разработать "нативную" программу с реакцией на пространственную ориентацию устройства в среде Android Studio на языке Java.
6. Разработать "нативную" программу работы с датчиками мобильного устройства.
7. Разработать "нативную" программу работы с локальным хранилищем данных.
8. Разработать приложение с интерфейсом, содержащим две активности.

## Перечень вопросов для проведения промежуточной аттестации

9. Какие устройства называются мобильными?
10. Укажите типы мобильных устройств общего применения и специализированных мобильных устройств.
11. Какими датчиками оснащены современные мобильные устройства?
12. Перечислите наиболее популярные операционные системы для мобильных устройств.
13. Каковы особенности операционных систем для мобильных устройств?
14. Какие сервисы предоставляют операционные системы современных мобильных устройств?
15. Какие коммуникационные технологии поддерживаются в ОС для мобильных устройств?
16. Ядро какой ОС использует Windows Phone?
17. Укажите особенности платформы Windows Phone.
18. Какие основные офисные и сервисные приложения предоставляет Windows Phone?
19. Какие инструменты разработки применяются для приложений для Windows Phone?
20. Ядро какой ОС использует Google Android?
21. Каковы основные возможности ОС Google Android?
22. Какой язык программирования применяется для разработки приложений для ОС Google Android?
23. Какую реализацию машины Java использует Google Android?
24. Какие инструменты разработки применяются для приложений для Google Android?
25. Ядро какой ОС использует iOS?
26. Укажите особенности платформы iOS.
27. Объясните жизненный цикл приложения iOS.
28. Какие основные встроенные и сервисные приложения предоставляет iOS?
29. Какие инструменты разработки применяются для приложений для iOS?
30. Каковы перспективы и направления развития ОС для мобильных устройств?
31. В чем заключаются особенности мобильного программирования?
32. Перечислите типы мобильных приложений.
33. Какие приложения называются «нативными» (native)?
34. Какие языки программирования используются для разработки «нативных» приложений в различных мобильных ОС?
35. Объясните особенности, механизм запуска и работы Web-приложений.
36. Какие языки программирования используются для разработки Web-приложений?
37. Какие приложения называются гибридными?
38. В чем заключаются особенности гибридных приложений для мобильных устройств?

39. Какие средства программирования используются для разработки приложений на языке Java?
40. Какие языки программирования являются основными для разработки приложений для ОС iOS?
41. Какие языки программирования являются основными для разработки приложений для ОС Windows Phone?

Какие приложения называются кроссплатформенными?

42. Какие технологии и языки программирования применяются для разработки кроссплатформенных приложений?
43. Какова последовательность разработки, тестирования и распространения приложений для мобильных устройств?
44. Дайте характеристику технологии разработки мобильных приложений HTML5/JS.
45. Почему приложение, созданное по технологии HTML5/JS, является кроссплатформенным?
46. Как запускается приложение, созданное по технологии HTML5/JS?
47. Какие средства обеспечивают графический интерфейс пользователя в приложениях HTML5/JS?
48. Как обеспечивается реакция приложения HTML5/JS на воздействия пользователя и сигналы датчиков?
49. Какие средства программирования используются для разработки приложений по технологии HTML5/JS?
50. Какова структура проекта приложения HTML5/JS в среде Intel XDK?
51. Как выполняется отладка и тестирование приложения HTML5/JS?
52. Как установить созданное приложение HTML5/JS на мобильное устройство?
53. Какой язык программирования используется для разработки «нативных» приложений для ОС Android?
54. Объясните особенности исполнения программ, написанных на языке Java.
55. Объясните смысл терминов «Байт-код» и «Виртуальная машина».
56. Каким образом достигается кроссплатформенность мобильных приложений, написанных на языке Java?
57. Объясните методы отладки мобильных приложений, разработанных на настольном компьютере.
58. Что такое «эмулятор мобильного устройства» и как он используется при разработке мобильного приложения?
59. Укажите методы монетизации мобильных приложений.
60. Как влияют методы монетизации на процесс работы и привлекательность приложений для пользователей?
61. Какие уровни входят в состав архитектуры ОС Android?
62. Каковы функции ядра ОС Android?

63. Каковы функции уровня библиотек и среды исполнения в архитектуре ОС Android?
64. Какие библиотеки включены в состав ОС Android?
65. Что входит в состав среды исполнения ОС Android?
66. Какие компоненты входят в состав каркаса приложений (Application Framework) ОС Android?
67. Объясните функции представлений (Views) ОС Android.
68. Объясните функции контент-провайдеров (Content Providers) ОС Android.
69. Объясните функции менеджера ресурсов (Resource Manager) ОС Android.
70. Объясните функции менеджера оповещений (Notification Manager) ОС Android.
71. Объясните функции менеджера местоположения (Location Manager) ОС Android.
72. Укажите основные виды Android-приложений.
73. Что такое «приложения переднего плана»?
74. Какие приложения называются фоновыми?
75. Что такое смешанные приложения?
76. Определите особенности приложений-виджетов (App Widgets).
77. Какие виды многозадачности реализуются в мобильных ОС?
78. Как реализуется многозадачность на основе потоков?
79. Как реализуется многозадачность в ОС iOS?
80. Как реализуется многозадачность на основе процессов?
81. Как реализуется безопасное исполнение приложений в ОС Android?
82. Что называется «песочницей» в операционной системе?
83. Какие средства используются в ОС Android для контроля привилегий?
84. Могут ли разные приложения ОС Android использовать компоненты других приложений?
85. Имеют ли приложения ОС Android единую точку входа (старта приложения)?
86. На основе каких типовых компонентов строятся приложения ОС Android?
87. Каковы функции компонентов Активности (Activities)?
88. Каковы функции компонентов Сервисы (Services)?
89. Каковы функции компонентов Контент-провайдеры (Content providers)?
90. Каковы функции компонентов Приемники широковещательных сообщений (Broadcast Receivers)?
91. Каковы функции компонентов Активности (Activities)?
92. Какие задачи решают экземпляры класса Намерение (Intent)?
93. Объясните жизненный цикл Активности (Activities).
94. Какие события предусмотрены для Активности (Activities)?

95. Укажите два способа исполнения сервисов. В чем их отличие?
96. Объясните жизненный цикл Сервисов (Services).
97. Какие события предусмотрены для Сервисов (Services)?
98. Какие события предусмотрены для Контент-провайдеров (Content providers)?
99. Какие виды сообщений обрабатывают приемники широковещательных сообщений (Broadcast Receivers)?
100. Что такое «манифест приложения» и каковы его функции?
101. Как организуются ресурсы приложения?

An error has occurred while processing HtmlTextBox 'htmlTextBox3': List item (<li>) must be in a list (<ol> or <ul>).