

Сибирский институт управления – филиал РАНХиГС
Кафедра бизнес-аналитики и статистики

ПРОГРАММА БАКАЛАВРИАТА

*«Информационные технологии в государственном и муниципальном
управлении»*

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЙ ПОД МОБИЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ
Б1.В.ДВ.06.01

краткое наименование дисциплины: нет

по направлению подготовки:

38.03.04. Государственное и муниципальное управление

формы обучения: очная

Год набора – 2023

1. Цель освоения дисциплины:

Формирование навыков проектирования приложений и разработки пользовательского интерфейса в контексте разработки мобильных приложений; получение теоретической и практической подготовки студентов в области разработки на развивающихся и изменяющихся платформах.

2. План курса:

Тема 1. История развития мобильных технологий

История информационных технологий. Развитие информационных технологий. Электронная коммерция. Мобильные технологии. Мобильные приложения. Тенденции мобильных технологий. Рынок мобильных приложений.

Тема 2. Проектирование мобильных приложений

Основные этапы проектирования мобильных приложений. Особенности проектирования системы хранения данных. Проектирование архитектуры систем мобильных приложений. Средства прототипирования мобильных приложений.

Тема 3. Разработка мобильных приложений для Android

Возможности Android Studio. Установка Android Studio. Разработка проектов в Android Studio. Разработка классов в Android Studio. Разработка интерфейса в Android Studio. Эмулятор и тестирование на девайсах. Разработка Android приложений для работы локальными с данными. Разработка Android приложений для работы с удаленными данными.

Тема 4. Разработка мобильных приложений для iOS

Возможности xCode. Установка xCode. Разработка проектов в xCode. Разработка классов в xCode. Разработка интерфейса в xCode. Эмулятор и тестирование на девайсах. Разработка iOS приложений для работы локальными с данными. Разработка iOS приложений для работы с удаленными данными. Разработка iOS приложений в Visual Studio и других продуктах.

Тема 5. Разработка кроссплатформенных мобильных приложений

Понятие кроссплатформенных мобильных приложений. Возможности Unity3d. Установка Unity3d. Разработка проектов в Unity3d. Разработка классов в Unity3d. Разработка интерфейса в Unity3d. Эмулятор и тестирование на девайсах. Разработка приложений для работы локальными с данными. Разработка приложений для работы с удаленными данными. Технологии машинного обучения в Unity3d.

3. Формы текущего контроля и промежуточной аттестации

Для проведения занятий по очной формам обучения

Тема (раздел)		Формы (методы) текущего контроля успеваемости
Тема 1.	История развития мобильных технологий	Устный ответ на вопросы
Тема 2.	Проектирование мобильных приложений	Выполнение практического задания на компьютере
Тема 3.	Разработка мобильных приложений для Android	Выполнение практического задания на компьютере
Тема 4.	Разработка мобильных приложений для iOS	Выполнение практического задания на компьютере
Тема 5	Разработка кроссплатформенных мобильных приложений	Устный ответ на вопросы, Выполнение практического задания на компьютере

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета и экзамена. Экзамен (зачет)

проводится в форме собеседования по билету.

4.Основная литература.

1. Бугаев, Л. Мобильный маркетинг: Как зарядить свой бизнес в мобильном мире [Электронный ресурс] / Леонид Бугаев. - М.: Альпина Паблишер, 2014. - 214 с. — Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=520650#>

2. Соколова, В.В. Разработка мобильных приложений[Электронный ресурс]: учебное пособие / Соколова В.В. - Томск:Изд-во Томского политех. университета, 2014. - 176 с. — Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=701720>

3. Станкевич, Л. А. Интеллектуальные системы и технологии [Электронный ресурс]: учебник и практикум для бакалавриата и магистратуры / Л. А. Станкевич. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 397 с. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/A45476D8-8106-487A-BA38-2943B82B4360.