

# ПРОГРАММИРОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

(наименование дисциплины)

## АННОТАЦИЯ

### К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»  
09.03.04 «Программная инженерия»

**Направленность (профиль)** Автоматизированные системы обработки информации и управления, Разработка программно-информационных систем

	Форма обучения	
	Очная	
	09.03.01	09.03.04
Курс	4	4
Семестр	7	7
Лекции	14	14
Лабораторные работы, часы	30	44
Зачёт, семестр	7	7
Контактная работа по учебным занятиям, часы	44	58
Самостоятельная работа, часы	64	50
Всего часов / зачетных единиц	108/3	108/3

1. Цель учебной дисциплины. Целью учебной дисциплины является приобретение студентами навыков написания кросс-платформенного программного кода для мобильных платформ.
2. Планируемые результаты изучения дисциплины. В результате освоения учебной дисциплины студент должен
  - знать:**
    - основы архитектуры мобильных платформ;
    - жизненный цикл разработки мобильных приложений;
    - основные инструменты для разработки мобильных приложений;
    - основы программирования мобильных приложений с использованием фреймворка React Native.
  - уметь:**
    - программировать на языке JS в фреймворке React Native;
    - проводить эффективное тестирование мобильных приложений;
  - владеть:**
    - методами разработки мобильных приложений;
    - навыками практического применения фреймворка React Native для разработки мобильных приложений.
3. Требования к освоению учебной дисциплины - формирование следующих компетенций: для направления подготовки 09.03.04 «Программная инженерия»: ПК-4–Готовность к использованию методов и инструментальных средств исследования объектов профессиональной деятельности  
для направления подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»: ПК-4 – способен разрабатывать компоненты системных программных продуктов  
ПК-5 - способен разрабатывать и проектировать программное обеспечение
4. Образовательные технологии: с использованием ЭВМ, среда разработки Expo.