

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы дисциплины (модуля)**

**РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЙ ПОД МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА**

**1. Цели освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины (модуля) «Разработка приложений под мобильные устройства» является

- сформировать у обучающихся системное представление о жизненном цикле мобильных приложений и современных платформах (Android, iOS);
- освоить принципы проектирования UI/UX, архитектурные подходы (MVC/MVVM/MVI), работу с данными и сетью;
- развить навыки сборки, тестирования и публикации мобильных приложений.

**2. Место дисциплины в структуре ОПВО бакалавриата**

Дисциплина Б1.В.07 «Разработка приложений под мобильные устройства» относится к Блоку 1. Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 курсе в 6 семестре и на 4 курсе 7 семестре

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее: дисциплины и проекты по программной инженерии, разработке пользовательских интерфейсов и информационных систем.

**3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю) «Разработка приложений под мобильные устройства».**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ОПВО	Индикаторы достижения компетенций
УК-1	Способен демонстрировать системное и критическое мышление: способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, формулировать проблемы и принимать обоснованные инженерные решения с учётом ограничений мобильных платформ (производительность, энергопотребление, безопасность, UX).	УК-1.1 Знает принципы системного анализа, типовые платформенные ограничения, архитектурные стили/паттерны (MVVM/MVI, DI), основы профилирования и измерений. УК-1.2 Умеет извлекать требования, задавать метрики/критерии, сравнивать альтернативы по матрице критериев, планировать эксперимент, интерпретировать метрики и профили. УК-1.3 практиками ADR (Architecture Decision Record), чек-листами ревью, средствами профилирования (Android Studio Profiler, Xcode Instruments), инструментами логирования/трейсинга.

**4. Общая трудоемкость дисциплины 396 часа (11 зачетные единицы).**

**5. Разработчик:** старший преподаватель кафедры информатики и вычислительной математики Ортабаев А.А.