

Документ подписан простой электронной подписью.
Информация о владельце:
ФИО: Костина Лариса Николаевна
Должность: проректор
Дата подписания: 26.06.2024 15:38:19
Уникальный программный ключ:
1800f7d89cf4ea7507265ba593fe87537eb15a6c

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ДОНЕЦКАЯ АКАДЕМИЯ УПРАВЛЕНИЯ И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ"

Факультет

Факультет государственной службы и управления

Кафедра

Информационных технологий

"УТВЕРЖДАЮ"

Проректор

_____ Л.Н. Костина

27.04.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.13

"Разработка программных приложений"

Направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль "Прикладная информатика в управлении корпоративными информационными системами"

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

4 ЗЕТ

Год начала подготовки по учебному плану

2024

Составитель(и):

, ст.препод.

_____ Лебезова Э. М.

Рецензент(ы):

канд. экон. наук, доцент

_____ Стешенко И. В.

Рабочая программа дисциплины (модуля) "Разработка программных приложений" разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922)

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена на основании учебного плана Направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика Профиль "Прикладная информатика в управлении корпоративными информационными системами", утвержденного Ученым советом ФГБОУ ВО "ДОНАУИГС" от 27.04.2024 протокол № 12.

Срок действия программы: 20242028

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Информационных технологий

Протокол от 16.04.2024 № 9

Заведующий кафедрой:

канд. физ.-мат. наук, доцент, Брадул Н.В.

_____ (подпись)

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**"УТВЕРЖДАЮ"**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий

Протокол от " ____ " _____ 2025 г. №__

Зав. кафедрой канд.физ.-мат.наук, доцент, Брадул Н.В.

(подпись)

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**"УТВЕРЖДАЮ"**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий

Протокол от " ____ " _____ 2026 г. №__

Зав. кафедрой канд.физ.-мат.наук, доцент, Брадул Н.В.

(подпись)

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**"УТВЕРЖДАЮ"**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий

Протокол от " ____ " _____ 2027 г. №__

Зав. кафедрой канд.физ.-мат.наук, доцент, Брадул Н.В.

(подпись)

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**"УТВЕРЖДАЮ"**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий

Протокол от " ____ " _____ 2028 г. №__

Зав. кафедрой канд.физ.-мат.наук, доцент, Брадул Н.В.

(подпись)

РАЗДЕЛ 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ

1.1. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ	
Цель дисциплины – сформировать у обучающихся представление об основных существующих способах создания интерактивных приложений, научить разрабатывать правильный интерфейс и архитектуру приложения.	
1.2. УЧЕБНЫЕ ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ	
<ul style="list-style-type: none"> - научить анализировать перспективные рыночные ниши для реализации проектов в области мобильной разработки - изучить современные способы разработки мобильных приложений для операционной системы Android - научить создавать современные GUI интерфейсы - расширить знания языка программирования Java и связанных с ним технологий – знакомство с технологиями разработки кроссплатформенных клиентских и серверных приложений различного назначения – знакомство с сетевыми средствами Java – знакомство с объектной моделью Java – знакомство с основными библиотеками языка Java - приобретение практических навыков использования среды AndroidStudio - приобретение практических навыков создания клиентских и серверных приложений различного назначения – приобретение практических навыков многопоточного программирования – приобретение практических навыков разработки мобильных приложений. 	
1.3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОПОП ВО:	
<i>1.3.1. Дисциплина "Разработка программных приложений" опирается на следующие элементы ОПОП ВО:</i>	
Интернет программирование	
Алгоритмизация игровых задач	
Проектирование информационных систем	
<i>1.3.2. Дисциплина "Разработка программных приложений" выступает опорой для следующих элементов:</i>	
Преддипломная практика	
Подготовка к процедуре защиты и защита ВКР	
1.4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:	
<i>ПКс-3.1: Проектирует программные продукты по видам обеспечения</i>	
Знать:	
Уровень 1	Знать стадии цифровой революции, прорывные технологии в области цифровизации и мобильных платформ
Уровень 2	Знать сущность и понятие системы мобильной разработки; существующие платформы в мобильной среде
Уровень 3	Знать основные компоненты архитектуры мобильных платформ: жизненный цикл мобильных приложений и их структуру; основные элементы пользовательского интерфейса; возможности программных интерфейсов, обеспечивающих функции телефонии, отправки/получения sms, работы с камерой.
Уметь:	
Уровень 1	Уметь оперировать понятийным аппаратом в сфере мобильного программирования и устанавливать необходимое ПО
Уровень 2	Уметь программировать и проводить эффективное тестирование приложений для мобильных устройств, разрабатывать визуальный пользовательский интерфейс, запускать приложения на реальном или виртуальном устройстве
Уровень 3	Уметь эффективно использовать интегрированную среду разработки Android Studio, создавать приложения с получением данных из сети посредством обмена с помощью формата json
Владеть:	
Уровень 1	Владеть навыками практического применения инструментальных средств разработки мобильных приложений
Уровень 2	Владеть способностью анализировать перспективные рыночные ниши для реализации проектов в области мобильной разработки
Уровень 3	Владеть способностью самостоятельно разрабатывать проектные решения в области мобильной

	разработки
В результате освоения дисциплины "Разработка программных приложений" обучающийся	
3.1	Знать:
	Знать сущность и понятие системы мобильной разработки, существующие платформы в мобильной среде, основные компоненты архитектуры мобильных платформ
3.2	Уметь:
	Уметь анализировать перспективные рыночные ниши для реализации проектов в области мобильной разработки и самостоятельно разрабатывать проектные решения в области мобильной разработки
3.3	Владеть:
	Иметь навыками разработки приложений для ОС Android с использованием интегрированной среды разработки Android Studio
1.5. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ	
Текущий контроль успеваемости позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний, умений и приобретенных навыков), компетенций с последующим объединением оценок и проводится в форме: устного опроса на лекционных и семинарских/практических занятиях (фронтальный, индивидуальный, комплексный), письменной проверки (тестовые задания, контроль знаний по разделу, ситуационных заданий и т.п.), оценки активности работы обучающегося на занятии, включая задания для самостоятельной работы.	
Промежуточная аттестация	
Результаты текущего контроля и промежуточной аттестации формируют рейтинговую оценку работы студента. Распределение баллов при формировании рейтинговой оценки работы студента осуществляется в соответствии с действующим локальным нормативным актом. По дисциплине "Разработка программных приложений" видом промежуточной аттестации является Экзамен	

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. ТРУДОЕМКОСТЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ						
Общая трудоёмкость дисциплины "Разработка программных приложений" составляет 4 зачётные единицы, 144 часов.						
Количество часов, выделяемых на контактную работу с преподавателем и самостоятельную работу обучающегося, определяется учебным планом.						
2.2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ ДИСЦИПЛИНЫ						
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
Раздел 1. Разработка программных приложений для ОС Android						
Тема 1. Введение в разработку для ОС Android. Установка необходимого программного обеспечения. Настройка SDK Manager и создание эмулятора. Создание проекта и запуск на устройстве. Настройка внешнего вида Android Studio. /Лек/	8	2	ПКс-3.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2	0	
Тема 1. Введение в разработку для ОС Android. Установка необходимого программного обеспечения. Настройка SDK Manager и создание эмулятора. Создание проекта и запуск на устройстве. Настройка внешнего вида Android Studio. /Пр/	8	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 1. Стадии цифровой революции, прорывные технологии в области цифровизации и мобильных платформ. Введение в разработку для ОС Android. /Ср/	8	8		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	

Тема 2. Интерфейс Android Studio. Редактор макета. Работа с TextView. Родительские макеты. Класс Activity, внутренние и внешние отступы. /Лек/	8	2	ПКс-3.1	Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 2. Интерфейс Android Studio. Редактор макета. Работа с TextView. Родительские макеты. Класс Activity, внутренние и внешние отступы. /Пр/	8	4		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 2. Работа с разметкой. Общие атрибуты View-элементов. Работа с ресурсами приложения. Возможности Android Debug Bridge. /Ср/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 3. Основные элементы управления. /Лек/	8	4	ПКс-3.1	Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 3. Основные элементы управления. Создание приложения «Светофор» . Создание приложения «Калькулятор». Создание приложения «Викторина ч.1». /Пр/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 3. Элементы управления, Material Design /Ср/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 4. Активити и интенты. Множественные активности и интенты. /Лек/	8	2			0	
Тема 4. Активити и интенты. Множественные активности и интенты. Создание приложения «Мессенджер». Создание приложения «Вызов сторонних приложений». Создание приложения «Викторина ч.2». /Пр/	8	4	ПКс-3.1	Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 4. Активити и интенты. Android-Manifest. Backstack Activity, launchMode, intentFlags, taskAffinity. /Ср/	8	4		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Раздел 2. Архитектура мобильных приложений						
Тема 5. Фоновые потоки AsyncTask. Управление жизненным циклом активити. /Лек/	8	2		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 5. Фоновые потоки AsyncTask. Управление жизненным циклом активити.	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2	0	

Создание приложения «Жизненный цикл активити». Создание приложения «Праздники». Создание приложения «Погодный информер». Создание приложения «Викторина ч.3». /Пр/				Э1 Э2 Э3		
Тема 5. Жизненный цикл активити. Многопоточность. Принципы работы с фоновыми процессами. Базовые навыки работы с меню. /Ср/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 6. Адаптеры и списки. Создание простейшего спискового приложения. /Лек/	8	2		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 6. Адаптеры и списки. Создание простейшего спискового приложения. Создание приложения «Список покупок». Создание тренажёра «Развиваем память». Создание приложения «Викторина ч.4». /Пр/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 6. Адаптеры и списки. ListView и ArrayAdapter /Ср/	8	8		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 7. Элемент RecyclerView. Локализация проекта Android. Сохранение настроек приложения. /Лек/	8	2		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 7. Построение RecyclerView. Создание приложения «Столицы мира». Создание приложения «Викторина ч.5». /Пр/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 7. Элемент RecyclerView. Локализация проекта Android. Сохранение настроек приложения. /Ср/	8	8		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 8. Фрагменты. Передача параметров, динамическая смена. DialogFragment. /Лек/	8	4		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 8. Фрагменты. Передача параметров, динамическая смена. DialogFragment. Создание приложения «Фрагменты». Создание приложения «Расписание занятий». Создание приложения «Викторина ч.6». /Пр/	8	6		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Тема 8. Фрагменты. Работа с фрагментами. Передача параметров. /Ср/	8	9		Л1.1Л2.1Л3 .1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	0	
Консультация по темам /Конс/	8	2			0	

--	--	--	--	--	--	--

РАЗДЕЛ 3. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе освоения дисциплины используются следующие образовательные технологии: практические занятия (ПР), самостоятельная работа студентов (СР) по выполнению различных видов заданий.

1. При изложении учебного материала используются такие методы:

- монологический;
- показательный;
- диалогический;
- эвристический;
- исследовательский;
- проблемное изложение.

2. Используются следующие принципы дидактики высшей школы:

- последовательность обучения;
- систематичность обучения;
- доступность обучения;
- принцип научности;
- принципы взаимосвязи теории и практики;
- принцип наглядности и др.

3. Практические занятия проходят в компьютерных классах для приобретения и закрепления практических навыков для освоения дисциплины в полной мере. Выполняя задания для практических работ, студенты осваивают новые технологии, изучают современные языки программирования и накапливают опыт разработки программного обеспечения для реализации подходов геймификации в различные сферы человеческой жизнедеятельности.

4. Самостоятельная работа предназначена для внеаудиторной работы студентов, связанной с конспектированием источников, учебного материала, изучением дополнительной литературы по дисциплине, подготовкой к текущему и семестровому контролю, а также выполнением индивидуального задания в форме реферата, эссе, презентации, эмпирического исследования.

РАЗДЕЛ 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Рекомендуемая литература

1. Основная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Л. В. Пирская	Разработка мобильных приложений в среде Android Studio: учебное пособие (123 с.)	Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2019

2. Дополнительная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	А. Семакова	Введение в разработку приложений для смартфонов на ОС Android: учебное пособие (102 с)	Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021

3. Методические разработки

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Лебезова Э.М.	Методические рекомендации для проведения практических занятий по учебной дисциплине «Разработка программных приложений» (для студентов образовательного уровня «бакалавр»)	Донецк : ДОНАУИГС, 2022

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
		направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика) / сост. Лебезова Э.М. : учебное пособие (38 с.)	
Л3.2	Лебезова Э.М.	Методические рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся по учебной дисциплине «Разработка программных приложений» (для студентов образовательного уровня «бакалавр» направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика) / сост. Лебезова Э.М. : учебное пособие (27 с.)	Донецк : ДОНАУИГС, 2022

4.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Руководство для разработчиков Android	https://developer.android.google.cn/guide
Э2	Материалы для изучения языка Java	https://www.udacity.com/course/java-programming-basics--ud282
Э3	Электронный курс на дистанционном образовательном портале "ДОНАУИГС"	https://elearn.donampa.ru/course/view.php?id=127

4.3. Перечень программного обеспечения

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

Операционная система - Microsoft Windows

Пакет настольных приложений Microsoft Office - (Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook, Publisher, Access)

Средства для разработки и проектирования -

IDE для разработки: Android Studio

графические редакторы: FotoScape (<https://photoscape.org/>), Figma (<https://figma.com.ru/>)

4.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Информационные справочные системы современных информационных технологий:

1. www.citforum.ru/ - портал аналитических и научных статей в области информационных технологий;

2. www.rsdn.ru - сайт Российской сети разработчиков ПО, содержит статьи по современным средствам программирования.

Массовые открытые онлайн-курсы, рекомендуемые для самостоятельной работы, размещенные на платформах онлайн-обучения:

<http://biblioclub.ru/> - «ЭБС Университетская библиотека онлайн», Каталог курсов «Информационные технологии»;

<http://znanium.com/catalog/tbk/51/> - «ЭБС научно-издательского центра «Инфра-М», Каталог курсов «Информатика. Вычислительная техника»;

<https://e.lanbook.com/books/1993> - «ЭСБ издательства «Лань»», Каталог курсов «Автоматизированные системы и информатика»;

<https://rucont.ru/collections/5610> - «ЭСБ Руконт», Каталог курсов «Информатика и вычислительная техника».

4.5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного, семинарского типа, групповых занятий и консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: аудитория № 704 учебный корпус № 1.

- компьютеры (16) с минимальными характеристиками:

Процессор - Intel Core2Duo 2.4GHz

ОЗУ - 8GB

Жёсткий диск - 7200 RPM

Сетевые возможности - доступ к локальной сети 100 Mb/s, доступ к интернет.;

- программное обеспечение - Microsoft Office 2010 (лицензия № 47556582 от 19.10.2010г., лицензия № 49048130 от 19.09.2011);

- комплект мультимедийного оборудования: ноутбук, мультимедийный проектор, экран;

- программное обеспечение - Windows 8.1 Professional x86/64 (академическая подписка DreamSpark Premium), LibreOffice 4.3.2.2 (лицензия GNU LGPL v3+ и MPL2.0);

- специализированная мебель: рабочее место преподавателя, рабочие места обучающихся (32), стационарная доска.

2. Помещения для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно образовательную среду организации:

читальные залы, учебные корпуса 1, 6. Адрес: г. Донецк, ул. Челюскинцев 163а, г. Донецк, ул. Артема 94.

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду (ЭИОС ГОУ ВПО ДОНАУИГС) и электроннобиблиотечную систему (ЭБС IPRbooks), а также возможностью индивидуального неограниченного доступа

обучающихся в ЭБС и ЭИОС посредством Wi-Fi с персональных мобильных устройств.

Сервер: AMD FX 8320/32Gb(4x8Gb)/4Tb(2x2Tb). На сервере установлена свободно распространяемая операционная система DEBIAN 10. MS Windows 8.1 (Лицензионная версия операционной системы подтверждена сертификатами подлинности системы Windows на корпусе ПК), MS Windows XP (Лицензионная версия операционной системы подтверждена сертификатами подлинности системы Windows на корпусе ПК), MS Windows 7 (Лицензионная версия операционной системы подтверждена сертификатами подлинности системы Windows на корпусе ПК), MS Office 2007 Russian OLP NL AE (лицензии Microsoft № 42638778, № 44250460), MS Office 2010 Russian (лицензии Microsoft № 47556582, № 49048130), MS Office 2013 Russian (лицензии Microsoft № 61536955, № 62509303, № 61787009, № 63397364), Grub loader for ALT Linux (лицензия GNU LGPL v3), Mozilla Firefox (лицензия MPL2.0), Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, лицензия GNU GPL), IncScape (лицензия GPL 3.0+), PhotoScape (лицензия GNU GPL), 1C ERP УП, 1C ЗУП (бесплатные облачные решения для образовательных учреждений от 1Cfresh.com), OnlyOffice 10.0.1 (SaaS, GNU Affero General Public License3)

РАЗДЕЛ 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы к зачёту

- 1.Какие языки программирования поддерживаются для разработки приложений Android?
- 2.Зачем создавать AVD для платформы Android версии 1.1 (или любой более старой версии прошивки), если существуют новые версии Android SDK?
- 3.Редакторы ресурсов Android могут быть неудобны для обработки большого объема данных, таких как строковые ресурсы. Есть ли какой-либо способ решения этой проблемы?
- 4.Кто входит в состав Альянса разработчиков открытых стандартов мобильных устройств (Open Handset Alliance)?
- 5.Влияет ли обложка эмулятора на его возможности?
- 6.Достаточно ли проведения тестирования приложения на эмуляторе?
- 7.Какие возможности доступны в перспективе DDMS?
- 8.Достаточно ли использования эмулятора Android для отладки приложений?
- 9.Для каких версии платформы могут быть написаны приложения Android?
- 10.Как спроектировать интерактивное приложение, которое не будет завершаться при низком уровне свободной памяти?
- 11.Какие графические форматы поддерживаются и рекомендуются к использованию в Android?
- 12.Существует ли механизм локализации имени приложения для различных языков?
- 13.Зачем добавлять в файл манифеста Android права, которые не используются системой?
- 14.В чем отличие между методом setOnClickListener() и методом setOnItemClickListener() элемента ListView?
- 15.Какой класс может быть использован для упрощения создания экранов с вкладками?
- 16.Элемент какого типа может быть использован для добавления возможности прокрутки содержимого?
- 17.Какие типы кнопок доступны в платформе Android?
- 18.Можно ли данные типа Calendar непосредственно сохранить в экземпляре класса SharedPreferences.
- 19.Каким образом сохраняется информация о диалоговых окнах в деятельности?
- 20.Как определить, из какой деятельности было вызвано диалоговое окно Dialog?
- 21.Какой класс может быть использован внутри деятельности для создания всплывающих окон?
- 22.Можно ли при использовании элемента ViewSwitcher устанавливать свою собственную анимацию?

23. Какие классы наследуются от класса ViewSwitcher?
24. Как осуществляется настройка местоположения на эмуляторе
25. Как организовать получение более актуальной информации о текущем местоположении устройства
26. Как реализовать работу с картами на платформе Android
27. Какие моменты должны учитывать разработчики при работе с LBS-сервисами?
28. Какие сервисы входят в Android SDK?
29. Принцип работы серверного приложения
30. Настройка разрешений для работы с сетью

5.2. Темы письменных работ

Письменные работы не предусмотрены

5.3. Фонд оценочных средств

Фонд оценочных средств дисциплины "Разработка программных приложений" разработан в соответствии с локальным нормативным актом ФГБОУ ВО "ДОНАУИГС".

Фонд оценочных средств дисциплины "Разработка программных приложений" в полном объеме представлен в виде приложения к данному РПД.

5.4. Перечень видов оценочных средств

Тестирование (проводится на практических занятиях; контроль знаний раздела учебной дисциплины)

Практические задания (выполняются на практических занятиях за компьютером)

Индивидуальные задания (разноуровневые задачи и задания)

РАЗДЕЛ 6. СРЕДСТВА АДАПТАЦИИ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ К ПОТРЕБНОСТЯМ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) могут предлагаться одни из следующих вариантов восприятия информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

1) с применением электронного обучения и дистанционных технологий.

2) с применением специального оборудования (техники) и программного обеспечения, имеющихся в ФГБОУ ВО "ДОНАУИГС".

В процессе обучения при необходимости для лиц с нарушениями зрения, слуха и опорно-двигательного аппарата предоставляются следующие условия:

- для лиц с нарушениями зрения: учебно-методические материалы в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); индивидуальные задания и консультации.

- для лиц с нарушениями слуха: учебно-методические материалы в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: учебно-методические материалы в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.

РАЗДЕЛ 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

К числу важнейших умений, являющихся неотъемлемой частью успешного учебного процесса, относится умение работать с различными литературными источниками, содержание которых так или иначе связано с изучаемой дисциплиной.

Подготовку к любой теме курса рекомендуется начинать с изучения презентационных материалов или учебной литературы, в которых дается систематизированное изложение материала, разъясняется смысл разных терминов и сообщается об изменениях в подходах к изучению тех или иных проблем данного курса.

В курсе широко используются актуальные и эффективные техники для более качественного обучения, социализации:

- обсуждения тем в специальных группах популярных социальных сетей;
- командная работа;
- удаленные технические консультации и видеоконференции;
- наглядные демонстрации современных интернет технологий.

Методические указания по организации самостоятельной работы

Самостоятельная работа по дисциплине организована в следующих видах:

1. изучение теоретического материала по заданной теме;
2. анализ методов решения поставленной задачи;
3. выполнение индивидуальных заданий;

4. оценка достоверности полученных результатов;
5. отчет перед преподавателем по теоретической и практической части индивидуальной работы;
6. самостоятельная работа над индивидуальными заданиями представлены в виде элементов электронного курса в системе elearn
<http://elearn.dsum.org/course/view.php?id=127>