Министерство образования Иркутской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Иркутской области
«Иркутский авиационный техникум»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГБПОУИО «ИАТ»
_____ Якубовский А.Н.
«29» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10 Разработка мобильных приложений

специальности

09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением

Иркутск, 2026

Рассмотрена
цикловой комиссией

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением; учебного плана специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

№	Разработчик ФИО
1	Сологаев Юрий Александрович

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	14
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	19

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.10 РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

1.1. Область применения рабочей программы (РП)

РП является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

1.2. Место дисциплины в структуре ППССЗ:

ОП.00 Общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Результаты освоения дисциплины	№ результата	Формируемый результат
Знать	1.1	Основные понятия мобильной разработки: мобильное приложение, мобильная операционная система, мобильное устройство
	1.2	Классификация мобильных приложений
	1.3	Классификация мобильных операционных систем
	1.4	Классификация экранов мобильного приложения
	1.5	Классификация состояний мобильного приложения
	1.6	Классификация способов хранения данных в мобильных приложениях
	1.7	Жизненный цикл мобильного приложения
	1.8	Правила проектирования пользовательского интерфейса мобильного приложения
	1.9	Правила адаптации интерфейса под различные размеры экранов
	1.10	Алгоритм передачи данных между экранами мобильного приложения
	1.11	Ограничения мобильных устройств
	1.12	Правила использования аппаратных возможностей мобильного устройства
	1.13	Алгоритм публикации мобильного приложения
Уметь	2.1	Определять тип мобильного приложения по поставленной задаче

	2.2	Анализировать возможности и ограничения мобильных устройств при проектировании мобильного приложения
	2.3	Проектировать структуру экранов мобильного приложения
	2.4	Разрабатывать пользовательский интерфейс мобильного приложения с использованием стандартных элементов
	2.5	Адаптировать интерфейс мобильного приложения под различные размеры экранов
	2.6	Определять и описывать состояния мобильного приложения
	2.7	Передавать данные между экранами мобильного приложения
	2.8	Использовать локальное хранение данных в БД мобильного приложения
	2.9	Организовывать взаимодействие мобильного приложения с сервером
	2.10	Использовать аппаратные возможности мобильного устройства в приложении
	2.11	Публиковать мобильное приложение на площадках

1.4. Формируемые компетенции:

1.5. Количество часов на освоение программы дисциплины:
Общий объем дисциплины 102 часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Виды учебной работы	Объем часов
Общий объем дисциплины	**102**
Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем:	**100**
теоретическое обучение	34
лабораторные занятия	0
практические занятия	54
консультация	6
Промежуточная аттестация в форме "Экзамен" (семестр 7)	6
Самостоятельная работа студентов	**2**

2.2.Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов	Наименование темы теоретического обучения, практических и лабораторных занятий, самостоятельной работы, консультаций, курсового проекта (работы)	Объём часов	Формируемые результаты: знать, уметь, личностные результаты реализации программы воспитания	Формируемые компетенции	Текущий контроль
1	2	3	4	5	6
Раздел 1	**Разработка мобильных приложений**	**16**			
Тема 1.1	**Основы разработки мобильных приложений**	**8**			
Занятие 1.1.1 теория	Основные принципы разработки мобильных приложений.	2	1.1		
Занятие 1.1.2 теория	Классификация мобильных приложений.	2	1.2		
Занятие 1.1.3 практическое занятие	Выбор типа мобильного приложения по поставленной задаче.	2	2.1		
Занятие 1.1.4 теория	Мобильные операционные системы.	1	1.3		
Занятие 1.1.5 теория	Мобильные операционные системы.	1	1.3		1.1, 1.2, 1.3, 2.1
Тема 1.2	**Ограничения и ресурсы мобильных платформ**	**8**			
Занятие 1.2.1 теория	Ресурсы мобильных устройств.	2	1.11		

Занятие 1.2.2 теория	Аппаратные возможности мобильного устройства.	2	1.12		
Занятие 1.2.3 практическое занятие	Анализ ресурсов мобильного устройства.	2	2.2		
Занятие 1.2.4 практическое занятие	Работа с мультимедийными возможностями мобильных приложений.	2	2.2		
Раздел 2	**Архитектура мобильного приложения**	**18**			
Тема 2.1	**Структура и состояния приложений**	**10**			
Занятие 2.1.1 теория	Этапы жизненного цикла мобильного приложения.	2	1.7		
Занятие 2.1.2 теория	Анализ жизненного цикла мобильного приложения.	1	1.7		
Занятие 2.1.3 теория	Анализ жизненного цикла мобильного приложения.	1	1.7		1.11, 1.12, 1.7, 2.2
Занятие 2.1.4 теория	Типология и структура экранов мобильного приложения.	2	1.4		
Занятие 2.1.5 теория	Классификация и обработка состояний мобильного приложения.	2	1.5		
Занятие 2.1.6 практическое занятие	Управление состояниями мобильного приложения.	2	2.6		
Тема 2.2	**Навигация и обмен данными**	**8**			
Занятие 2.2.1 теория	Механизмы навигации в мобильном приложении.	2	1.10		
Занятие 2.2.2 теория	Способы передачи данных между компонентами мобильного приложения.	1	1.10		

Занятие 2.2.3 теория	Способы передачи данных между компонентами мобильного приложения.	1	1.10		1.10, 1.4, 1.5, 1.7, 2.6
Занятие 2.2.4 практическое занятие	Реализация навигации в приложении.	2	2.7		
Занятие 2.2.5 практическое занятие	Передача сложных объектов и получение результата.	2	2.7		
Раздел 3	**Проектирование пользовательского интерфейса**	**20**			
Тема 3.1	**Основы проектирования интерфейса**	**20**			
Занятие 3.1.1 теория	Правила проектирования пользовательского интерфейса.	2	1.8		
Занятие 3.1.2 Самостоятельная работа	Проектирование пользовательского интерфейса.	2	1.8		
Занятие 3.1.3 практическое занятие	Реализация экранов мобильного приложения.	2	2.3		
Занятие 3.1.4 практическое занятие	Настройка переходов и связей между экранами.	2	2.3, 2.7		
Занятие 3.1.5 теория	Общие правила адаптации интерфейса.	1	1.9		
Занятие 3.1.6 теория	Общие правила адаптации интерфейса.	1	1.9		1.8, 1.9, 2.3, 2.7
Занятие 3.1.7 практическое занятие	Разработка базовых экранов с использованием стандартных UI-компонентов.	2	2.4		

Занятие 3.1.8 практическое занятие	Разработка базовых экранов с использованием стандартных UI-компонентов.	2	2.4		
Занятие 3.1.9 практическое занятие	Реализация адаптивного дизайна приложения.	2	2.5		
Занятие 3.1.10 практическое занятие	Реализация тёмной и светлой темы приложения.	2	2.4		
Занятие 3.1.11 практическое занятие	Сборка интерфейса и его проверка на разных устройствах.	2	2.4, 2.5		
Раздел 4	**Работа с данными в мобильном приложении**	**28**			
Тема 4.1	**Локальное хранение данных**	**10**			
Занятие 4.1.1 теория	Способы хранения данных.	2	1.6		
Занятие 4.1.2 теория	Основы работы с базами данных в Android.	2	1.6		
Занятие 4.1.3 теория	Основы работы с базами данных в Android.	2	1.6		
Занятие 4.1.4 практическое занятие	Подключение базы данных к приложению.	2	2.8		
Занятие 4.1.5 практическое занятие	Выполнение основных операций с базой данных.	2	2.8		
Тема 4.2	**Сетевое взаимодействие**	**18**			

Занятие 4.2.1 практическое занятие	Реализация клиент-серверного взаимодействия в мобильном приложении.	1	1.6		
Занятие 4.2.2 практическое занятие	Реализация клиент-серверного взаимодействия в мобильном приложении.	1	1.6		1.6, 2.4, 2.5, 2.8
Занятие 4.2.3 практическое занятие	Реализация сетевых запросов.	2	2.9		
Занятие 4.2.4 практическое занятие	Реализация сетевых запросов.	2	2.9		
Занятие 4.2.5 практическое занятие	Обработка ошибок и состояний загрузки.	2	2.9		
Занятие 4.2.6 практическое занятие	Работа с уведомлениями в Android.	2	2.10		
Занятие 4.2.7 практическое занятие	Реализация регистрации в мобильном приложении.	2	2.8, 2.9		
Занятие 4.2.8 практическое занятие	Реализация аутентификации в мобильном приложении.	2	2.9		
Занятие 4.2.9 практическое занятие	Работа с RESTful API.	2	2.9		

Занятие 4.2.10 практическое занятие	Реализация уведомлений и push-уведомлений.	2	2.10, 2.9		
Раздел 5	**Тестирование и публикация мобильного приложения**	**14**			
Тема 5.1	**Подготовка и публикация мобильного приложения**	**14**			
Занятие 5.1.1 теория	Алгоритм публикации мобильного приложения.	2	1.13		
Занятие 5.1.2 практическое занятие	Тестирование мобильных приложений.	2	2.10, 2.11		
Занятие 5.1.3 практическое занятие	Тестирование мобильных приложений.	2	2.10, 2.11		
Занятие 5.1.4 практическое занятие	Сборка мобильного приложения и его публикация.	1	2.11		
Занятие 5.1.5 практическое занятие	Сборка мобильного приложения и его публикация.	1	1.13		1.13, 2.10, 2.11, 2.9
Занятие 5.1.6 консультация	Архитектура приложения и управление состоянием.	2	1.10, 1.5, 1.7, 2.3, 2.6, 2.7		
Занятие 5.1.7 консультация	Интерфейс, адаптивность и работа с данными.	2	1.6, 1.8, 1.9, 2.4, 2.5, 2.8, 2.9		
Занятие 5.1.8 консультация	Системные сервисы, аппаратные функции и подготовка к публикации.	2	1.11, 1.12, 1.13, 2.10, 2.11, 2.2		
	Экзамен	6			
	ВСЕГО:	102			

2.3. Формирование личностных результатов реализации программы воспитания

Наименование темы занятия	Наименование личностного результата реализации программы воспитания	Тип мероприятия	Наименование мероприятия

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета: Лаборатория веб-разработки.

ОБЕСПЕЧЕННОСТЬ ВСЕХ ВИДОВ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ И ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ (далее – ЛПР)

Наименование занятия ЛПР	**Перечень оборудования**
1.1.3 Выбор типа мобильного приложения по поставленной задаче.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
1.2.3 Анализ ресурсов мобильного устройства.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
1.2.4 Работа с мультимедийными возможностями мобильных приложений.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.6 Управление состояниями мобильного приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
2.2.4 Реализация навигации в приложении.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
2.2.5 Передача сложных объектов и получение результата.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE

3.1.3 Реализация экранов мобильного приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.4 Настройка переходов и связей между экранами.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.7 Разработка базовых экранов с использованием стандартных UI-компонентов.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.8 Разработка базовых экранов с использованием стандартных UI-компонентов.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.9 Реализация адаптивного дизайна приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.10 Реализация тёмной и светлой темы приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
3.1.11 Сборка интерфейса и его проверка на разных устройствах.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE

4.1.4 Подключение базы данных к приложению.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, MySQL Workbench, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.1.5 Выполнение основных операций с базой данных.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, MySQL Workbench, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.1 Реализация клиент-серверного взаимодействия в мобильном приложении.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.2 Реализация клиент-серверного взаимодействия в мобильном приложении.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.3 Реализация сетевых запросов.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.4 Реализация сетевых запросов.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.5 Обработка ошибок и состояний загрузки.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE

4.2.6 Работа с уведомлениями в Android.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.7 Реализация регистрации в мобильном приложении.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.8 Реализация аутентификации в мобильном приложении.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.9 Работа с RESTful API.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
4.2.10 Реализация уведомлений и push-уведомлений.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
5.1.2 Тестирование мобильных приложений.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
5.1.3 Тестирование мобильных приложений.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE

5.1.4 Сборка мобильного приложения и его публикация.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE
5.1.5 Сборка мобильного приложения и его публикация.	Персональный компьютер, Microsoft Office Professional Plus 2019, Veyon, Yandex Browser, Интерактивная доска, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Android Studio IDE

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень рекомендуемых учебных, учебно-методических печатных и/или электронных изданий, нормативных и нормативно-технических документов

№	Библиографическое описание	Тип (основной источник, дополнительный источник, электронный ресурс)

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины проводится на основе заданий и критериев их оценивания, представленных в фондах оценочных средств по дисциплине ОП.10 Разработка мобильных приложений. Фонды оценочных средств содержат контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации.

4.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических занятий, практических занятий, лабораторных работ, курсового проектирования.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
Текущий контроль № 1 (45 минут). **Методы и формы:** Письменный опрос (Опрос) **Вид контроля:** Письменная контрольная работа	
1.1 Основные понятия мобильной разработки: мобильное приложение, мобильная операционная система, мобильное устройство	1.1.1
1.2 Классификация мобильных приложений	1.1.2
1.3 Классификация мобильных операционных систем	1.1.4
2.1 Определять тип мобильного приложения по поставленной задаче	1.1.3
Текущий контроль № 2 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.7 Жизненный цикл мобильного приложения	2.1.1, 2.1.2
1.11 Ограничения мобильных устройств	1.2.1
1.12 Правила использования аппаратных возможностей мобильного устройства	1.2.2
2.2 Анализировать возможности и ограничения мобильных устройств при проектировании мобильного приложения	1.2.3, 1.2.4

Текущий контроль № 3 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.5 Классификация состояний мобильного приложения	2.1.5
1.7 Жизненный цикл мобильного приложения	2.1.3
1.10 Алгоритм передачи данных между экранами мобильного приложения	2.2.1, 2.2.2
1.4 Классификация экранов мобильного приложения	2.1.4
2.6 Определять и описывать состояния мобильного приложения	2.1.6
Текущий контроль № 4 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.9 Правила адаптации интерфейса под различные размеры экранов	3.1.5
1.8 Правила проектирования пользовательского интерфейса мобильного приложения	3.1.1, 3.1.2
2.3 Проектировать структуру экранов мобильного приложения	3.1.3, 3.1.4
2.7 Передавать данные между экранами мобильного приложения	2.2.4, 2.2.5, 3.1.4
Текущий контроль № 5 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.6 Классификация способов хранения данных в мобильных приложениях	4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.2.1
2.4 Разрабатывать пользовательский интерфейс мобильного приложения с использованием стандартных элементов	3.1.7, 3.1.8, 3.1.10, 3.1.11
2.5 Адаптировать интерфейс мобильного приложения под различные размеры экранов	3.1.9, 3.1.11
2.8 Использовать локальное хранение данных в БД мобильного приложения	4.1.4, 4.1.5

Текущий контроль № 6 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.13 Алгоритм публикации мобильного приложения	5.1.1
2.9 Организовывать взаимодействие мобильного приложения с сервером	4.2.3, 4.2.4, 4.2.5, 4.2.7, 4.2.8, 4.2.9, 4.2.10
2.10 Использовать аппаратные возможности мобильного устройства в приложении	4.2.6, 4.2.10, 5.1.2, 5.1.3
2.11 Публиковать мобильное приложение на площадках	5.1.2, 5.1.3, 5.1.4

4.2. Промежуточная аттестация

№ семестра	**Вид промежуточной аттестации**
7	Экзамен

Экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей
Текущий контроль №1
Текущий контроль №2
Текущий контроль №3
Текущий контроль №4
Текущий контроль №5
Текущий контроль №6

Методы и формы: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Описательная часть: По выбору выполнить 1 теоретическое задание и 1 практическое задание

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	**Индекс темы занятия**
1.2 Классификация мобильных приложений	1.1.2
2.1 Определять тип мобильного приложения по поставленной задаче	1.1.3

1.1 Основные понятия мобильной разработки: мобильное приложение, мобильная операционная система, мобильное устройство	1.1.1
2.2 Анализировать возможности и ограничения мобильных устройств при проектировании мобильного приложения	1.2.3, 1.2.4, 5.1.8
1.3 Классификация мобильных операционных систем	1.1.4, 1.1.5
2.6 Определять и описывать состояния мобильного приложения	2.1.6, 5.1.6
1.7 Жизненный цикл мобильного приложения	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 5.1.6
2.3 Проектировать структуру экранов мобильного приложения	3.1.3, 3.1.4, 5.1.6
1.11 Ограничения мобильных устройств	1.2.1, 5.1.8
2.7 Передавать данные между экранами мобильного приложения	2.2.4, 2.2.5, 3.1.4, 5.1.6
1.10 Алгоритм передачи данных между экранами мобильного приложения	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 5.1.6
2.4 Разрабатывать пользовательский интерфейс мобильного приложения с использованием стандартных элементов	3.1.7, 3.1.8, 3.1.10, 3.1.11, 5.1.7
1.12 Правила использования аппаратных возможностей мобильного устройства	1.2.2, 5.1.8
2.5 Адаптировать интерфейс мобильного приложения под различные размеры экранов	3.1.9, 3.1.11, 5.1.7
1.5 Классификация состояний мобильного приложения	2.1.5, 5.1.6
2.9 Организовывать взаимодействие мобильного приложения с сервером	4.2.3, 4.2.4, 4.2.5, 4.2.7, 4.2.8, 4.2.9, 4.2.10, 5.1.7
2.8 Использовать локальное хранение данных в БД мобильного приложения	4.1.4, 4.1.5, 4.2.7, 5.1.7
1.4 Классификация экранов мобильного приложения	2.1.4

2.10 Использовать аппаратные возможности мобильного устройства в приложении	4.2.6, 4.2.10, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.8
1.9 Правила адаптации интерфейса под различные размеры экранов	3.1.5, 3.1.6, 5.1.7
2.11 Публиковать мобильное приложение на площадках	5.1.2, 5.1.3, 5.1.4, 5.1.8
1.8 Правила проектирования пользовательского интерфейса мобильного приложения	3.1.1, 3.1.2, 5.1.7
1.6 Классификация способов хранения данных в мобильных приложениях	4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.2.1, 4.2.2, 5.1.7
1.13 Алгоритм публикации мобильного приложения	5.1.1, 5.1.5, 5.1.8

4.3. Критерии и нормы оценки результатов освоения дисциплины

Для каждой дидактической единицы представлены показатели оценивания на «3», «4», «5» в фонде оценочных средств по дисциплине.

Оценка «2» ставится в случае, если обучающийся полностью не выполнил задание, или выполненное задание не соответствует показателям на оценку «3».