

Энгельсский технологический институт (филиал)  
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Естественные и математические науки»

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

по дисциплине

Б.1.2.10 «Интерактивные приложения»

направления подготовки

09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»

профиль

«Программное обеспечение средств вычислительной техники и  
автоматизированных систем»

Формы обучения: очная, заочная

Объем дисциплины:

в зачетных единицах: 3 з.е.

в академических часах: 108 ак.ч.

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель преподавания дисциплины Б.1.2.10 «Интерактивные приложения»\_является формирование у студентов знаний, умений и навыков, необходимые для проектирования, разработки и поддержки мобильных приложений, а также формирование компетенций обучающихся в области разработкимобильных приложений.

Задачи изучения дисциплины:

- знает методики составления требований и этапы проектирования интерактивных приложений;
- умеет применять методики составления требований на всех этапах проектирования интерактивных приложений и проектировать интерактивные приложения;
- владеет составлением требований на всех этапах проектирования интерактивных приложений и разработкой интерактивных приложений.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б.1.2.10 «Интерактивные приложения» относится к вариативной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующей компетенции:

**ПК-1** Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы:

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции (составляющей компетенции)	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<b>ПК-1</b> Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	<b>ИД- 3ПК-1</b> Разрабатывает требования и проектирует интерактивные приложения	<b>Знать:</b> методики составления требований и этапы проектирования интерактивных приложений. <b>Уметь:</b> применять методики составления требований на всех этапах проектирования интерактивных приложений и проектировать интерактивные приложения. <b>Владеть:</b> составления требований на всех этапах проектирования интерактивных приложений и разрабатывать интерактивные приложения.