

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»
(РУТ (МИИТ))



Рабочая программа дисциплины (модуля),
как компонент образовательной программы
высшего образования - программы бакалавриата
по направлению подготовки
09.03.01 Информатика и вычислительная техника,
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)
Тимониным В.С.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Разработка мобильных приложений

Направление подготовки: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль): Цифровая инженерия транспортных процессов

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины (модуля) в виде электронного документа выгружена из единой корпоративной информационной системы управления университетом и соответствует оригиналу

Простая электронная подпись, выданная РУТ (МИИТ)
ID подписи: 937226
Подписал: руководитель образовательной программы
Проневич Ольга Борисовна
Дата: 10.04.2026

1. Общие сведения о дисциплине (модуле).

Цель освоения дисциплины (модуля) является формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков по основам разработки приложений для мобильных устройств.

Задачей освоения дисциплины являются:

- изучение инструментов разработки мобильных приложений для целей конечного пользователя,
- получение знаний об основных этапах проекта создания мобильного приложения приложения,
- получение навыка проектирования пользовательского интерфейса (UI),
- получение навыков реализации функциональности в соответствии с техническим заданием на разработку.

Программа курса предполагает проведение лекционных и практических занятий, а также самостоятельную работу студентов.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).

Перечень формируемых результатов освоения образовательной программы (компетенций) в результате обучения по дисциплине (модулю):

ОПК-7 - Способен участвовать в настройке и наладке программно-аппаратных комплексов;

ПК-2 - Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности .

Обучение по дисциплине (модулю) предполагает, что по его результатам обучающийся будет:

Знать:

- принципы проектирования, разработки, отладки мобильных приложений и их пользовательских интерфейсов;
- особенности поддержки и продвижения мобильного приложения

Уметь:

- проектировать и программировать пользовательские интерфейсы;
- оценивать качество работы, быстродействие мобильных приложений и удобство пользования.

Владеть:

- навыками разработки кода;

- навыками использования инструментальных средств отладки, проведения тестирования программного продукта.

3. Объем дисциплины (модуля).

3.1. Общая трудоемкость дисциплины (модуля).

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 5 з.е. (180 академических часа(ов)).

3.2. Объем дисциплины (модуля) в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Тип учебных занятий	Количество часов	
	Всего	Семестр №6
Контактная работа при проведении учебных занятий (всего):	80	80
В том числе:		
Занятия лекционного типа	32	32
Занятия семинарского типа	48	48

3.3. Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации составляет 100 академических часа (ов).

3.4. При обучении по индивидуальному учебному плану, в том числе при ускоренном обучении, объем дисциплины (модуля) может быть реализован полностью в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации.

4. Содержание дисциплины (модуля).

4.1. Занятия лекционного типа.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
1	<p>Тема 1. Основы разработки мобильных приложений</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основные платформы мобильных приложений, сравнительная характеристика. Виды мобильных устройств — планшеты, телефоны, носимая электроника - Области применения нативных приложений, веб-приложений, гибридных и кроссплатформенных приложений
2	<p>Тема 2. Средства разработки</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Языки программирования для разработки мобильных приложений (Java, Objective-C и др.) - Инструментарий разработки мобильных приложений (JDK/ AndroidStudio/ WebView/ Phonegap и др.)
3	<p>Тема 3. Проектирование приложения</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Типовая структура мобильного приложения. Принципы построения интерфейса - Элементы управления и контейнеры мобильного приложения
4	<p>Тема 4. Введение в Kotlin</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Android Studio - базовые синтаксические конструкции Kotlin - доступ к элементам пользовательского интерфейса - логика работы приложения
5	<p>Тема 5. Фреймворки Kotlin</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные библиотеки - фреймворки для различной функциональности
6	<p>Тема 6. Тестирование приложения</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сценарии тестирования - отработки ошибок
7	<p>Тема 7. Основы платформы Android и структура приложения</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Архитектура Android: ядро Linux, слои системы, приложения - Виртуальная машина Dalvik и ART - Разновидности устройств Android: телефоны, планшеты, телевизоры, носимые устройства
8	<p>Тема 8. Пользовательский интерфейс Android</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание проекта - построение пользовательского интерфейса (UI) - компоновка и представление - настройка свойств элементов пользовательского интерфейса
9	<p>Тема 9. Связка элементов пользовательского</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kotlin связывание элементов пользовательского интерфейса - обработка событий пользовательского взаимодействия - запуск приложения на эмуляторе или физическом устройстве
10	<p>Тема 10. Работа с различными элементами пользовательского интерфейса</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - макет активности - MainActivity.kt - изменение содержимого и поведения пользовательского интерфейса

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
11	Тема 11. Разметка с помощью XML Рассматриваемые вопросы: - activity_main.xml - изменение элементов XML-разметки - документация Android SDK
12	Тема 12. Списки адаптеры Рассматриваемые вопросы: - списки для отображения данных - ListView - обработка событий клика - адаптеры, создание и интеграция
13	Тема 13. Работа с базами данных Рассматриваемые вопросы: - принципы работы и использования баз данных в Android - пользовательские данные - настройки приложения - кэширование информации
14	Тема 14. Работа с базой данных SQLite с помощью API Room Рассматриваемые вопросы: - API Room - доступ к базе данных - управление базой данных - создание, обновление и удаление записей
15	Тема 15. Работа с сенсорным экраном, геолокацией и сетевыми запросами Рассматриваемые вопросы: - работа с сенсорным устройством - доступ к сенсорному устройству - пользовательский интерфейс, взаимодействующий с сенсорным экраном - обработка информации о касании - обработка жестов
16	Тема 16. Работа с сетевым запросами Рассматриваемые вопросы: - сетевые запросы - Retrofit или Volley

4.2. Занятия семинарского типа.

Практические занятия

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
1	Тема 1. Введение в Kotlin и платформу Android Рассматриваемые вопросы: - создание первого проекта - настройка проекта
2	Тема 2. Основы синтаксиса Kotlin Рассматриваемые вопросы: - использования переменных, функций и классов в Kotlin для разработки мобильных игр и приложений - простая функция без параметров и возвращаемого значения,

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
	<ul style="list-style-type: none"> - функция с параметрами, - функция с параметрами по умолчанию, - перегрузка функций, - функция высшего порядка.
3	<p>Тема 3. Работа над проектом в Kotlin</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание нового проекта Android Studio и настройка его для разработки на Kotlin - создание нового класса, реализация основных методов - выполнение фоновой операции - настройка пользовательского интерфейса - обновление пользовательского интерфейса
4	<p>Тема 4. Построение пользовательского интерфейса в Android</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание пользовательского интерфейса - использование компоновщика - связка элементов пользовательского интерфейса
5	<p>Тема 5. Работа с элементами пользовательского интерфейса</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - размещение на макете активности элементов пользовательского интерфейса - связка элементов кодов Kotlin - изменение содержимого и поведения элементов пользовательского интерфейса
6	<p>Тема 6. Работа с фреймворками Kotlin</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбор фреймворков - использование
7	<p>Тема 7. Разметка с помощью XML</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - activity_main.xml - изменение элементов XML-разметки - документация Android SDK
8	<p>Тема 8. Списки адаптеры</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - списки для отображения данных - ListView - обработка событий клика - адаптеры, создание и интеграция
9	<p>Тема 9. Работа с базами данных</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы работы и использования баз данных в Android - пользовательские данные - настройки приложения - кэширование информации
10	<p>Тема 10. Работа с базой данных SQLite с помощью API Room</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - API Room - доступ к базе данных - управление базой данных - создание, обновление и удаление записей
11	<p>Тема 11. Работа с сенсорным экраном, геолокацией и сетевыми запросами</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p>

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
	<ul style="list-style-type: none"> - работа с сенсорным устройством - доступ к сенсорному устройству - пользовательский интерфейс, взаимодействующий с сенсорным экраном - обработка информации о касании - обработка жестов
12	<p>Тема 12. Работа с сетевым запросами</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сетевые запросы - Retrofit или Volley
13	<p>Тема 13. Изучение многомодульной архитектуры</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - независимые модули - организация кода - переиспользование кода - создание и интеграция модулей
14	<p>Тема 14. Изучение многомодульной архитектуры</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обновление проектов - добавление зависимостей - создание графа навигаций - создание навигационного хоста
15	<p>Тема 15. Работа с многомодульной архитектурой</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создайте модули Gradle для каждого модуля вашего приложения - определение используемых зависимостей - реализовать функциональность каждого модуля - определить интерфейсы и контракты взаимодействия модулей
16	<p>Тема 16. Вспомогательные инструменты и библиотеки для Android на Kotlin</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - карты - фотографии - анимации

4.3. Самостоятельная работа обучающихся.

№ п/п	Вид самостоятельной работы
1	Работа с учебной литературой
2	Участие в онлайн-конференциях и мастер-классах
3	Поиск алгоритмов обработки данных в открытых источниках
4	Выполнение курсовой работы.
5	Подготовка к промежуточной аттестации.
6	Подготовка к текущему контролю.

4.4. Примерный перечень тем курсовых работ Работа с базами данных в Android

Курсоры (Cursor) и ContentValues
 Работа с СУБД SQLite
 Изменение данных в БД
 Использование SimpleCursorAdapter
 Использование контент-провайдеров
 Создание контент-провайдеров
 Применение Широковещательных Приемников
 Жизненный цикл Приемника
 Регистрация Приемника
 Использование Ordered Broadcast
 Использование PendingIntent

5. Перечень изданий, которые рекомендуется использовать при освоении дисциплины (модуля).

№ п/п	Библиографическое описание	Место доступа
1	Зайцев, М. Г. Объектно-ориентированный анализ и программирование : учебное пособие / М. Г. Зайцев. — Новосибирск : НГТУ, 2017. — 84 с. — ISBN 978-5-7782-3308-9	https://e.lanbook.com/book/118271
2	Давыдовский, М. А. Проектирование программной системы в UML Designer : учебное пособие / М. А. Давыдовский, М. Н. Никольская. — Москва : РУТ (МИИТ), 2019. — 129 с.	https://e.lanbook.com/book/175651?ysclid=1wq254ujwl471222259

6. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, которые могут использоваться при освоении дисциплины (модуля).

<https://habr.com/ru> - база знаний в виде статей, обзоров

<https://journal.tinkoff.ru/short/ai-for-all/> - база данных нейронных сетей

<https://vc.ru/services/916617-luchshie-neyroseti-bolshaya-podborka-iz-top-200-ii-generatorov-po-kategoriyam> - база данных нейронных сетей

<https://github.com/abalmumcu/bert-rest-api> - профессиональная платформа для командой работы над проектов (нейронная сеть bert)

<http://library.miit.ru/> - электронно-библиотечная система Научно-технической библиотеки МИИТ

<https://proglib.io/p/raspoznavanie-obektov-s-pomoshchyu-yolo-v3-na-tensorflow-2-0-2020-11-08> - профессиональная библиотека программистов

https://yandex.cloud/ru/blog/posts/2022/12/andrey-berger-and-yandex-cloud?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F – библиотека профессиональных статей разработчиков Яндекс

<https://yandex.cloud/ru/blog> - библиотека профессиональных статей разработчиков Яндекс

<https://tproger.ru/translations/opencv-python-guide> - библиотека основных команд OpenCV

7. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, необходимого для освоения дисциплины (модуля).

Программный комплекс "Компьютерная деловая игра "БИЗНЕС-КУРС: Максимум. Версия 1

Программный комплекс АСТ-Тест Plus

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Компьютер преподавателя,

Компьютеры студентов,

экран для проектора, маркерная доска,

Проектор.

9. Форма промежуточной аттестации:

Зачет в 6 семестре.

Курсовая работа в 6 семестре.

10. Оценочные материалы.

Оценочные материалы, применяемые при проведении промежуточной аттестации, разрабатываются в соответствии с локальным нормативным актом РУТ (МИИТ).

Авторы:

руководитель образовательной
программы

О.Б. Проневич

Согласовано:

Заместитель директора

Б.В. Игольников

Руководитель образовательной
программы

О.Б. Проневич

Председатель учебно-методической
комиссии

Д.В. Паринов