

Аннотация
рабочей учебной программы
дисциплины «**Программирование мобильных устройств**»

1. Цель изучения дисциплины:

- изучение базового устройства популярных мобильных платформ и возможностей, которые предоставляет данная платформа для разработки мобильных систем на базе эмуляторов;

- получение практических навыков по созданию пользовательских интерфейсов, сервисов, а также по использованию сигнализации, аппаратных сенсоров и стандартных хранилищ информации популярных мобильных платформ.

2. Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы.

3. Основные разделы дисциплины:

- введение в мобильное программирование Операционная система Windows Phone 7;

- обзор Microsoft XNA. Программная платформа Microsoft Silverlight. Работа с изображениями в Windows Phone 7;

- введение в разработку Android-приложений.

4. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: ОПК-2, ПК-1, ПК-17.