**Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия)**

**«Якутский колледж связи и энергетики имени П.И. Дудкина»**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»**

**36 ч**

**Форма обучения: очная и электронная с применением дистанционных технологий**

**2020 г.**

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

по направлению «Информатика и вычислительная техника»

**«Разработка мобильных приложений»**

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

Дополнительная профессиональная программа (далее - ДПП) повышения квалификации разработана на основании:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 27Э-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.07. 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»,

- Приказа Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.07.2013 № 513 «Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение».

- Профессиональный стандарт «ИТ-решения для бизнеса на платформе 1С: Предприятие 8» (утвержден приказом Минтруда России от 18.01.2017 г. №44 Н)

- Стандарт Ворлдскиллс (WSSS)по профессиональной компетенции «Разработка мобильных приложений» (WorldSkills Standards Specifications). Техническое описание, спецификации стандарта.

- Федеральный государственный образовательный стандарт 09.02.07 «Информационные системы и программирование» от 09.12.2016 г. № 1547.

Трудоёмкость обучения: 36 академических часов.

Форма обучения: онлайн.

**1.Цель программы**

 Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) формирования у обучающегося новой компетенции в области цифровой экономики, необходимой для профессиональной деятельности.

**2.Планируемые результаты обучения:**

2.1.Знание (осведомленность в областях)

- способы разработки графического интерфейса пользователя;

- методы и приемы формализации задач;

- языки формализации функциональных спецификаций;

- методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;

- алгоритмы решения типовых задач, области и способы их применения;

- методы повышения читаемости программного кода;

- методы и приемы отладки программного кода;

- типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждений;

- современные компиляторы, отладчики и оптимизаторы программного кода;

Основные виды мобильных устройств

Основные принципы разработки мобильных приложений

Жизненный цикл мобильных приложений

Основные конструкции языка программирования, используемого для разработки мобильных приложений

Архитектуру и основные компоненты ОС Android

Основные классы ОС Android

Основные инструменты, используемые для разработки мобильных приложений

2.2. Умение (способность к деятельности)

- проектировать приложение при помощи:

• макета приложения и переходов;

• схемы класса, схемы последовательности, схемы состояния, схемы

деятельности;

• проектирования человеко-машинного интерфейса;

• проектирования системы безопасности и средств управления;

• проектирования многоуровневого приложения.

- использовать технологии для работы с базами данных;

- использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными;

- строить приложения со сложной логикой переходов;

- работать со стандартными сервисами платформы (например, Google services, Apple);

- работать со встроенными устройствами для получения данных (гироскоп, GPS, акселерометр).

- планировать тестирование (например, тестирование элементов, объемное

- тестирование, комплексное тестирование, приемочное тестирование);

- проектировать контрольные примеры с данными и проверять результаты этих примеров;

- использовать технологии для разработки мобильных приложений;

- отлаживать мобильное приложение и устранять ошибки;

- отчитываться о процессе тестирования

Осуществлять выбор средств для разработки мобильного приложения

Проектировать пользовательский интерфейс мобильных приложений

Разрабатывать полноценные мобильные приложения

Осуществлять тестирование мобильных приложений

2.3.Навыки (использование конкретных инструментов)

Использование современных программных средств, предназначенных для разработки мобильных приложений

**3.Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)

* 1. Среднее профессиональное и (или) высшее профессиональное образование
	2. Квалификация
	3. Наличие опыта профессиональной деятельности
	4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей

**4.Учебный план программы «Разработка мобильных приложений»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль**  | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Модуль 1. Современные технологии в профессиональной сфере | 2 | 2 |  |  |
| 2 | Модуль 2. Анализ и проектирование мобильного приложения | 6 | 2 | 1 | 3 |
| 3 | Модуль 3. Разработка приложения для смартфонов под Android | 21 | 4 | 10 | 7 |
| 4 | Модуль 4. Разработка приложения под IOS | 5 | 2 | 3 |  |
| **Итоговая аттестация** | **2** | **Указывается вид (экзамен, зачёт, реферат и т.д.)** |

**5.Календарный план-график реализации образовательной** программы

(дата начала обучения – дата завершения обучения) в текущем календарном году, указания на периодичность набора групп (не менее 1 группы в месяц)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Модуль 1. Современные технологии в профессиональной сфере | 2 |  |
| **2** | Модуль 2. Анализ и проектирование мобильного приложения | 6 |  |
| 3 | Модуль 3. Разработка приложения для смартфонов под Android | 21 |  |
| 4 | Модуль 4. Разработка приложения под IOS | 5 |  |
| 5 | Итоговая аттестация | 2 |  |
| **Всего:** | 36 | **От 1-х недели до 2 -х недель** |

**6.Учебно-тематический план программы «** Разработка мобильных приложений **»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Модуль 1. Современные технологии в профессиональной сфере | 2 | 2 |  |  |  |
| 1.1 | Современные мобильные платформы | 1 | 1 |  |  |  |
| 1.2 | Основные языки программирования и инструменты | 1 | 1 |  |  |  |
| 2 | Модуль 2. Анализ и проектирование мобильного приложения | 6 | 2 | 1 | 3 | тест |
| 2.1 | Проектирование мобильного приложения | 1 | 1 |  |  |  |
| 2.2 | Создание макета приложения | 5 | 1 | 1 | 3 |  |
| 3 | Модуль 3. Разработка приложения для смартфонов под Android | 21 | 4 | 10 | 7 | ТестВыполненные практические работы |
| 3.1 | Создание пользовательского интерфейса  | 6 | 1 | 3 | 2 |  |
| 3.2 | Работа с жестами | 6 | 1 | 3 | 2 |  |
| 3.3 | Работа с изображениями и камерой | 4 | 1 | 2 | 1 |  |
| 3.4 | Работа с библиотеками | 5 | 1 | 2 | 2 |  |
| 4 | Модуль 4. Разработка приложения под IOS | 5 | 2 | 3 |  | тест |
| 4.1 | Создание пользовательского интерфейса | 1 | 1 |  |  |  |
| 4.2 | Разработка приложения с использованием API | 4 | 1 | 3 |  |  |
| 5 | Итоговая аттестация | 2 |  |  | 2 | Итоговая работа"Курс валют" |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации**

Модуль 1. Современные технологии в профессиональной сфере ( 2 час.)

Тема 1.1 Современные мобильные платформы ( 2 час)

Классификация мобильных устройств, современные мобильные платформы, эволюция мобильных платформ, общие возможности моб устройств, работа с магазинами приложений, установка и настройка мобильных приложений

Тема 1.2 Основные языки программирования и инструменты (2 ч.)

Обзор языков программирования для создания мобильных приложений, история

Модуль 2. Анализ и проектирование мобильного приложения ( 6 час.)

Тема 2.1. Проектирование мобильного приложения

Жизненный цикл разработки мобильного приложения, этапы проектирования

Тема 2.2. Создание макета приложения

Работа в Adobe XD, Создание макета в Adobe XD

Модуль 3. Разработка приложения для смартфонов под Android ( 21 час.)

Тема 3.1. Создание пользовательского интерфейса

Лекция: рассмотрение основ разработки интерфейсов мобильных приложений. В лекции рассказывается об особенностях визуального дизайна интерфейсов, строительных блоках и элементах управления.

Работа с диалоговыми окнами, уведомления и всплывающими подсказками. Работа с несколькими активностями, а также способы перемещения между ними в запущенном приложении

Практическая работа: Установка и настройка среды программирования Android Studio

Практическая работа: Основные этапы разработки приложения с использованием Android Studio

Практическая работа: Основы разработки интерфейсов мобильных приложений

Практическая работа: Создание многоэкранного приложения

Тема 3.2. Работа с жестами

Лекция: Работа с классом GestureDetector

Практическая работа: Демонстрации распознавания стандартных жестов

Практическая работа: Принципы работы c жестами вводимыми пользователями

Тема 3.3. Работа с изображениями и камерой

Лекция: Библиотеки, позволяющие работать с изображениями и камерой

Практическая работа: Многооконное приложение

Тема 3.4. Работа с библиотеками

Лекция: Возможности подключаемых библиотек, вопросы безопасности использования библиотек

Практическая работа: Геолокационные возможности

Практическая работа: Использование сторонних библиотек

Практическая работа: Работа с базами данных в Android

Практическая работа: Работа с API

Модуль 4. Разработка приложения под IOS ( 5 час.)

Тема 4.1. Создание пользовательского интерфейса

Обзор различных сайтов с интерфейсами приложений, с различным дизайном, требования Apple к дизайну

 Тема 4.2. Разработка приложения с использованием API

Что такое API, разработка приложения Погода

Практическая работа: Работа с API в XCode

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| 2.2. | Создание макета приложения | Создание макета приложения в Adobe XD | Задачи:Установить и настроить Adobe XDСоздать макет предложенного приложения |
| 3.1. | Создание пользовательского интерфейса | Установка и настройка среды программирования Android Studio | Задачи:Установить и настроить среду программирования ASСоздать первое приложение Hello, world!Научиться запускать приложение на эмуляторе мобильного устройства |
| 3.1. | Создание пользовательского интерфейса | Основные этапы разработки приложения с использованием Android Studio | Задачи:создать новое приложение и изучить его структуру;настроить интерфейс приложения;реализовать логику приложения. |
| 3.1. | Создание пользовательского интерфейса | Основы разработки интерфейсов мобильных приложений | Задачи: Изучить элементы интерфейсаПрактическим путём научиться размещать элементы и менять их свойстваРазработать прототип интерфейса собственного приложения |
| 3.1. | Создание элементов пользовательского интерфейса | Создание многоэкранного приложения | Задачи:Научиться создавать многоэкранные приложенияНаучиться создавать диалоговые окна и всплывающие подсказкиНаучиться писать приложения со слайдингом |
| 3.2. | Работа с жестами | Демонстрации распознавания стандартных жестов | Задачи:рассмотреть распознавание всех поддерживаемых жестов;рассмотреть распознавание только части поддерживаемых жестов. |
| 3.2. | Работа с жестами | Принципы работы c жестами вводимыми пользователями | Задачи:создать набор жестовиспользовать созданные жесты в приложении |
| 3.3. | Работа с изображениями и камерой | Многооконное приложение | Задачи:настроить интерфейс и реализовать логику активности для работы с камерой;настроить интерфейс и реализовать логику активности для воспроизведения аудио и видео;настроить интерфейс и реализовать логику активности для просмотра изображений;настроить интерфейс и реализовать логику главной активности приложения. |
| 3.4. | Работа с библиотеками | Геолокационные возможности | Задачи:Разработать приложение, получающее координаты устройства и отслеживающее их изменения. |
| 3.4. | Работа с библиотеками | Использование сторонних библиотек | Задачи:Научиться подключать библиотекиНаучиться использовать библиотеки в своих приложениях |
| 3.4. | Работа с библиотеками | Работа с базами данных в Android | Задачи:создать приложение;настроить интерфейс приложения;реализовать логику приложения. |
| 3.4. | Работа с библиотеками | Работа с API | ЗадачиСоздать приложение «Погода» |
| 4.2. | Разработка приложения с использованием API | Работа с API в XCode | ЗадачиСоздать приложение «Погода» |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Тесты в конце модуля**

**8.2 Практико-ориентированные задания и кейсы**

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Фамилия, имя, отчество (при наличии)** | **Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)** | **Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)** | **Фото в формате jpeg** | **Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных** |
| **1** | Саввина Елена Викторовна | ГАПОУ РС(Я) Якутский колледж связи и энергетики им.П.И.ДудкинаЭксперт по компетенции «Разработка мобильных приложений», эксперт с правом проведения регчемпионата Абилимпикс по компетенции «Сетевое и системное администрирование» |  | **+** |  |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |
| --- |
| **Учебно-методические материалы** |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки, материалы курса, учебная литература |
| Электронное обучение с применением дистанционных технологий | 1. Пол Дейтел, Харви Дейтел, Александер Уолд «Android для разработчиков»,
2. Кристин Марсикано, К. Стюарт, Билл Филлипс «Android. Программирование для профессионалов»
3. Ян&nbspФ. Дарвин «Android. Сборник рецептов. Задачи и решения для разработчиков приложений»
 |

|  |
| --- |
| **Информационное сопровождение** |
| Электронные образовательные ресурсы | Электронные информационные ресурсы |
| do.yakse.ru |  |
|  |  |

**9.3. Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования, программного обеспечения |
| Практические работы в мастерской по компетенции «Разработка мобильных приложений» соответствующей международным стандартам Ворлдскиллс | Оборудование по спецификации компетенции |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование ТМЦ | Кол-во | Дата установки/монтажа | Инвентарный № | Техническое состояние |
| 1 | Стол ученический 2100х850х750 | 9 | 25.09.2020 |  | новое |
| 2 | Стол преподавателя 1600х850х750 | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 3 | Кресло «Престиж» кож/зам синего цвета без ручек | 18 | 25.09.2020 |  | новое |
| 4 | Кресло «Престиж» кож/зам синего цвета с рeчrами | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 5 | Шкаф металлический «Архив» | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 6 | Шкаф ШРМ-312  | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 7 | **Компьютер в комплекте** Intel Core i9 9‑го поколения с тактовой частотой 4,0 ГГц (ускорение Turbo Boost до 4,1 ГГц) 64 ГБ памяти DDR4 2400 МГц Графический процессор GEforce RTX 2060 Super с 8 ГБ памяти GDDR5, SSD 490 Gb, HDD 3TbМонитор 24" по 2 монитора Клавиатура и мышьинтерфейсный кабель HDMI | 7 | 25.09.2020 |  | новое |
| 8 | **Компьютер IMAC** 6‑ядерный процессор Intel Core i5 8‑го поколения с тактовой частотой 3,0 ГГц (ускорение Turbo Boost до 4,1 ГГц) 32 ГБ памяти DDR4 2666 МГц Графический процессор Radeon Pro 570X с 4 ГБ памяти GDDR5 Накопитель SSD ёмкостью 1 ТБ Мышь Magic Mouse 2 Клавиатура Magic Keyboard, русская раскладка | 12 | 25.09.2020 |  | новое |
| 9 | **MacBookPro** 8‑ядерный процессор c тактовой частотой 2,3 ГГц Накопитель 1 ТБ AMD Radeon Pro 5500M | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 10 | Планшет на iOS iPad 2017 | 12 | 25.09.2020 |  | новое |
| 11 | Смартфон на андроиде Samsung A10 | 12 | 25.09.2020 |  | новое |
| 12 | Проектор Epson EH-TW650 | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 13 | Экран для проектора Sakura 300x300 Motoscreen 1:1 167'' фибергласс, Gray (SCPSM-300X300FG-GR) | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 14 | DS-l252 Купольная IP-видеокамера с ИК-подсветкой до 30м | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 15 | DS-l214 Компактная IP-видеокамера с ИК-подсветкой до 10м | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 16 | МФУ лазерное HP LaserJet Pro M132nw | 1 | 25.09.2020 |  | новое |
| 17 | Коммутатор 16 TPlink | 2 |  |  |  |

Программное обеспечение

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | наименование | количество |
| 1 | ПО JetBrains AppCode 2019  | 25 |
| 2 | ПО Офисный пакет (Word, Excel, PowerPoint) 2019 | - |
| 3 | Windows 10 pro | - |

Имеется доступ к Серверам колледжа (1 Gb), есть доступ к сети Интернет.

Перечень составлен согласно инфраструктурному листу отборочных соревнований Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия).