

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.К. АММОСОВА»
Политехнический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет
имени М.К. Аммосова» в г. Мирном.
Кафедра фундаментальной и прикладной математики

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.12 Введение в специальность

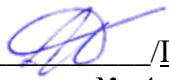
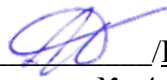
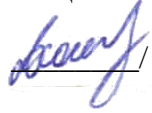
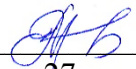
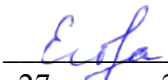
для программы бакалавриата
по направлению подготовки

02.03.03. Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

Профиль подготовки: Системное и интернет-программирование

Форма обучения: Очная

Автор: Якушев Илья Анатольевич, к.ф.-м.н., доцент кафедры фундаментальной и прикладной математики, МПТИ (ф)СВФУ, Yakushevilya@mail.ru

РЕКОМЕНДОВАНО	ОДОБРЕНО	ПРОВЕРЕНО
Заведующий кафедрой фундаментальной и прикладной математики  /Гадоев М.Г. протокол № 4 от «10» марта 2020 г.	Заведующий кафедрой фундаментальной и прикладной математики  /Гадоев М.Г. протокол № 4 от «10» марта 2020 г.	Нормоконтроль в составе ОП пройден Специалист УМО  / Хомподоева А.Д. «25» марта 2020 г.
Рекомендовано к утверждению в составе ОП Председатель УМС  /Константинова Т.П./ протокол УМС № 3 от «27» марта 2020 г.		Эксперт УМС  / Егорова М.В. «27» марта 2020 г.

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе дисциплины
Б1.О.12 Введение в специальность
Трудоемкость 2 з.е.

1.1. Цель освоения и краткое содержание дисциплины. Целями освоения дисциплины «Введение в специальность», являются знакомство студентов первого курса с областью их будущей профессиональной деятельности, историей ее развития, особенностями, решаемыми в ней задачами, используемыми методами.

Краткое содержание дисциплины: Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные у обучающихся в результате освоения школьной программы. Для освоения данной дисциплины обучающийся должен владеть основами компьютерной грамотности в объеме школьной программы: основами работы с операционной системой Windows, приложениями Microsoft Office и навыками работы в Интернет.

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

Наименование категории (группы) компетенций	Планируемые результаты освоения программы (код и содержание компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации. УК-1.2. Умеет соотносить разнородные явления и систематизировать их в рамках избранных видов профессиональной деятельности. УК-1.3. Имеет практический опыт работы с информационными источниками, опыт научного поиска, создания научных текстов.	Знать: Принципы сбора, отбора и обобщения информации. Уметь: Соотносить разнородные явления и систематизировать их в рамках избранных видов профессиональной деятельности. Владеть: Практическим опытом работы с информационными источниками, опытом научного поиска, создания научных текстов	Выполнение практических заданий, тест, устный опрос
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов	УК-6.1. Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов	Знать: основные научные методы исследования, порядок оформления результатов, этапы проведения научно-исследовательской работы, правила составления и подачи	Выполнение практических заданий, тест, устный опрос

	образования в течение всей жизни	<p>карьерного роста и требований рынка труда. УК-6.2.</p> <p>Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития, формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей. УК-6.3.</p> <p>Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ.</p>	<p>заявки на гранты и другие научные конкурсы, стипендии.</p> <p>Уметь: адекватно оценивать собственный образовательный уровень и потенциал; применять полученный теоретический материал на практике.</p> <p>Владеть: способностью к самоорганизации и самообразованию, навыками поиска, критическим анализом и синтезом информации.</p>	
--	----------------------------------	---	--	--

1.3. Место дисциплины в структуре ОПОП

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Семестр изучения	Индексы и наименования учебных дисциплин (модулей), практик	
			на которые опирается содержание данной дисциплины (модуля)	для которых содержание данной дисциплины (модуля) выступает опорой
Б1.О.12	Введение в специальность	1		Б1.О.10 Введение в сквозные цифровые технологии Б1.О.25 Операционные системы и оболочки Б1.О.28 Технология разработки параллельных программ Б1.О.29 Технология разработки программного обеспечения Б1.О.30 Функциональное

				программирование Б1.В.05 Параллельное программирование Б1.В.11 Интернет- программирование Б1.В.12 Технология разработки современных программных комплексов
--	--	--	--	---

1.4. Язык преподавания: Русский

2. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Выписка из учебного плана:

Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.О.12 Введение в специальность	
Курс изучения	1	
Семестр(ы) изучения	1	
Форма промежуточной аттестации (зачет/экзамен)	Зачет	
Курсовой проект/ курсовая работа (указать вид работы при наличии в учебном плане), семестр выполнения		
Трудоемкость (в ЗЕТ)	2	
Трудоемкость (в часах) (сумма строк 1, 2, 3), в т.ч.:	72	
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем (КР):	Объем аудиторной работы (в часах)	В том числе с применением ЭО или ДОТ (в часах)
Объем аудиторной работы (в часах) (1.1.+1.2.+1.3.):	59	
1.1. Занятия лекционного типа (лекции)	19	
1.2. Занятия семинарского типа, всего, в т.ч.:	38	
- практические занятия (семинары, коллоквиумы)	38	
- лабораторные работы	-	
- практикумы	-	
1.3. КСР (контроль самостоятельной работы)	2	
2. Самостоятельная работа обучающихся (СРС) (в часах)	13	
3. Количество часов на экзамен (при наличии экзамена в учебном плане)	-	

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

3.1. Распределение часов по темам и видам учебных занятий

Тема	Всего часов	Контактная работа, в часах									Часы СРС
		Лекции	из них с применением ЭО и ДОТ	Семинары (практические занятия, коллоквиумы)	из них с применением ЭО и ДОТ	Лабораторные работы	из них с применением ЭО и ДОТ	Практикумы	из них с применением ЭО и ДОТ	КСР (консультации)	
Введение	9	3		5							1
Методологии разработки программного обеспечения (ПО)	11	3		5						1	2
Бизнес-анализ	10	3		5							2
Тестирование программного обеспечения	10	3		5							2
Разработка мобильных приложений	11	3		6							2
Разработка веб-приложений	10	2		6							2
ИТ компании и их направление разработок	11	2		6						1	2
Всего часов	59	19		38						2	13

3.2. Содержание тем программы дисциплины

Тема 1. Введение.

Основные понятия. Краткий обзор профессий в сфере информационных технологий. Краткий обзор областей сферы информационных технологий.

Тема 2. Методологии разработки программного обеспечения (ПО).

Понятие разработки ПО. Виды ПО. Основные этапы разработки ПО. Специалисты, участвующие в разработке ПО.

Тема 3. Бизнес-анализ.

Понятие бизнес-анализа. Цели и задачи бизнес-анализа. Роль бизнес-анализа в процессе разработки ПО. Профессия бизнес-аналитика: знания, навыки, требования.

Тема 4. Тестирование программного обеспечения.

Понятие тестирования. Цели и задачи тестирования. Виды тестирования. Этапы тестирования. Профессия тестировщика: знания, навыки, требования.

Тема 5. Разработка мобильных приложений.

Понятие мобильного приложения. Виды мобильных приложений. Требования к мобильным приложениям. Основные этапы разработки. Команда разработки.

Тема 6. Разработка веб-приложений.

Понятие веб-приложение. Виды веб-приложений. Требования к веб- приложениям. Основные этапы разработки. Команда разработки.

Тема 7. ИТ компании и их направление разработок.

Обзор ИТ-компаний. Область деятельности. Примеры проектов. Примеры вакансий.

3.3. Формы и методы проведения занятий, применяемые учебные технологии

При проведении занятий применяется игровое проектирование, компьютерная симуляция, дискуссия.

4. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Содержание СРС

№	Наименование раздела (темы) дисциплины	Вид СРС	Трудоемкость (в часах)	Формы и методы контроля
1	Введение	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	1	Оценка по БРС
2	Методологии разработки программного обеспечения (ПО)	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС
3	Бизнес-анализ	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС
4	Тестирование программного обеспечения	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС
5	Разработка мобильных приложений	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС
6	Разработка веб-приложений	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС
7	ИТ компании и их направление разработок	Выполнение домашних заданий, решение контрольных работ	2	Оценка по БРС

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Рейтинговый регламент по дисциплине:

Вид выполняемой учебной работы (контролирующие мероприятия)	Количество баллов (min)	Количество баллов (max)
Введение	9	14
Методологии разработки программного обеспечения (ПО)	9	14
Бизнес-анализ	9	14
Тестирование программного обеспечения	9	14
Разработка мобильных приложений	8	14
Разработка веб-приложений	8	13
ИТ компании и их направление разработок	8	13
Количество баллов для допуска к Зачету (min-max)	60	100

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Показатели, критерии и шкала оценивания

Коды оцениваемых компетенций	Индикаторы достижения компетенций	Показатель оценивания	Уровни освоения	Критерий оценивания	Оценка
УК-1 УК-6	УК-1.1. Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации. УК-1.2. Умеет соотносить разнородные явления и систематизировать их в рамках выбранных видов профессиональной деятельности. УК-1.3. Имеет практический опыт работы с информационными источниками, опыт научного поиска, создания научных текстов. УК-6.1. Знает основные принципы	Знать: Принципы сбора, отбора и обобщения информации. Уметь: Соотносить разнородные явления и систематизировать их в рамках выбранных видов профессиональной деятельности. Владеть: Практическим опытом работы с информационными источниками, опытом научного поиска, создания научных текстов. Знать: основные научные методы исследования, порядок оформления результатов,	Высокий		отлично
			Базовый		хорошо
			Минимальный		удовлетворительно
			Не освоены		неудовлетворительно

<p>самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда. УК-6.2. Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития, формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей. УК-6.3. Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ.</p>	<p>этапы проведения научно-исследовательской работы, правила составления и подачи заявки на гранты и другие научные конкурсы, стипендии. Уметь: адекватно оценивать собственный образовательный уровень и потенциал; применять полученный теоретический материал на практике. Владеть: способностью к самоорганизации и самообразованию, навыками поиска, критическим анализом и синтезом информации</p>			
--	--	--	--	--

6.2. Типовые контрольные задания (вопросы) для промежуточной аттестации

1) Набор средств программирования, который содержит инструменты, необходимые для создания, компиляции и сборки мобильного приложения называется:

а) Android SDK

б) JDK

в) плагин ADT

г) Android NDK

2) С какой целью был создан Open Handset Alliance?

- А) писать историю развития ОС Android
- Б) продавать смартфоны под управлением Android
- В) рекламировать смартфоны под управлением Android
- Г) разрабатывать открытые стандарты для мобильных устройств

3) С какой целью инструмент Intel* Graphics Performance Analyzers (Intel* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain?

- а) позволить разработчикам оптимизировать загрузенность системы при использовании процедур OpenGL
- б) для ускорения работы эмулятора в среде разработки
- в) для оптимизированной обработки данных и изображений
- г) позволить разработчикам эффективно распараллелить C++ мобильные приложения

3) Библиотеки, реализованные на базе PacketVideo OpenCORE:

- А) Media Framework
- Б) SQLite
- В) FreeType
- Г) 3D библиотеки

4) Какой движок баз данных используется в ОС Android?

- А) InnoDB
- Б) DBM
- В) MyISAM
- Г) SQLite

5) С какой целью инструмент Intel* Integrated Performance Primitives (Intel* IPP) используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain?

- А) для оптимизированной обработки данных и изображений
- Б) позволить разработчикам оптимизировать загрузенность системы при использовании процедур OpenGL
- В) для ускорения работы эмулятора в среде разработки
- Г) позволить разработчикам эффективно распараллелить C++ мобильные приложения

6) Intel XDK поддерживает разработку под:

- А) JavaFX Mobile
- Б) Apple iOS, BlackBerry OS
- В) MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8
- Г) Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen

7) Каждый приемник широковещательных сообщений является наследником класса ...

- А) ViewReceiver
- Б) IntentReceiver
- В) ContentProvider
- Г) BroadcastReceiver

8) Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?

- А) GUI
- Б) View
- В) UIComponent
- Г) Widget

9) Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?

- А) OnPressListener
- Б) OnTouchListener
- В) OnClickListener
- Г) OnInputListener

10) В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

- A) res/value
- Б) res/items
- В) res/layout
- Г) res/menu

11) Фоновые приложения ...

- A) после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии
- Б) выполняют свои функции и когда видимы на экране, и когда скрыты другими приложениями
- В) небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе
- Г) большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки

12) Полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта можно увидеть на вкладке ...

- A) Package Explorer
- Б) Internet Explorer
- В) Navigator
- Г) Project Explorer

13) Какой компонент управляет распределенным множеством данных приложения?

- A) сервис (Service)
- Б) активность (Activity)
- В) приемник широковещательных сообщений (Broadcast Receiver)
- Г) контент-провайдер (Content Provider)

14) Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользовательского интерфейса Android-приложения?

- A) html
- Б) xml
- В) gml
- Г) xhtml

15) Выберите верную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент-провайдера.

- A) Создание класса наследника от класса ContentProvider; Определение способа организации данных; Заполнение контент-провайдера данными
- Б) Проектирование способа хранения данных; Определение способа организации данных;
- В) Создание класса наследника от класса ContentProvider; Заполнение контент-провайдера данными; Определение способа работы с данными
- Г) Проектирование способа хранения данных; Создание класса-наследника от класса ContentProvider; Определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов

16) Выберите верные утверждения относительно объекта-намерения (Intent).

- A) представляет собой структуру данных, содержащую описание операции, которая должна быть выполнена, и обычно используется для запуска активности или сервиса
- Б) используется для передачи сообщений пользователю
- В) используется для получения инструкций от пользователя
- Г) используются для передачи сообщений между основными компонентами приложений

17) Расположение элементов мобильного приложения:

- A) полезно для передачи иерархии
- Б) влияет на удобство использования
- В) полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира
- Г) все варианты ответа верны

18) Какие элементы управления применяются для действий по настройке?

А) командные элементы управления

Б) элементы выбора

В) элементы ввода

Г) элементы отображения

19) Примерами комбо-элементов не являются:

А) комбо-список

Б) все вышеперечисленное

В) комбо-кнопка

Г) комбо-поле

20) Дизайн или проектирование интерфейса для графических дизайнеров:

А) все варианты ответа верны

Б) прозрачность и понятность информации

В) тон, стиль, композиция, которые являются атрибутами бренда

Г) передача информации о поведении посредством ожидаемого назначения

21) Более крупные элементы:

А) привлекают больше внимания

Б) все варианты ответа верны

В) размер не влияет на уровень внимания

Г) привлекают меньше внимания

22) К традиционным типографическим инструментам не относят

А) масштаб

Б) цвет

В) разреженность

Г) выравнивание по сетке

23) К элементам ввода относят:

А) ограничивающие элементы ввода

Б) ползунки

В) счетчики

Г) все вышеперечисленное

24) Выделяют следующие категории плотности экрана для Android-устройств:

А) LDPI, XHDPI, XXHDPI, и XXXHDPI

Б) правильный вариант ответа отсутствует

В) LDPI, MDPI, HDPI, XHDPI, XXHDPI, и XXXHDPI

Г) LDPI, MDPI, HDPI

25) Следующие утверждения не верны:

А) не используйте интерфейсные элементы

Б) картинки работают быстрее, чем слова

В) на любом шаге должна быть возможность вернуться назад

Г) если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия

26) Следующие утверждения верны:

А) текстура бесполезна для передачи различий или привлечения внимания

Б) восприятие направления затруднено при больших размерах объектов

В) все варианты ответа верны

Г) люди легко воспринимают контрастность

27) Основные вкладки (FixedTabs) удобны при отображении

А) от четырех вкладок

Б) двух вкладок

В) трех и более вкладок

Г) трех и менее вкладок

28) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия — это

А) DatePickerDialog

Б) AlertDialog

В) ProgressDialog

Г) DialogFragment

29) **Уведомления стоит использовать, когда**

- А) сообщение не требует ответа пользователя, но важно для продолжения его работы
- Б) сообщение является важным и требует немедленного прочтения и ответа
- В) сообщение является важным, однако требует немедленного прочтения, но не ответа
- Г) сообщение является важным, однако не требует немедленного прочтения и ответа

30) **Какой метод запускает новую активность?**

- А) startActivity()
- Б) beginActivity()
- В) intentActivity()
- Г) newActivity()

31) **ProgressDialog это:**

- А) контейнер для создания собственных диалоговых окон
- Б) диалоговое окно с predetermined интерфейсом, позволяющее выбрать дату или время
- В) диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия
- Г) диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое

32) **AlertDialog это:**

- А) контейнер для создания собственных диалоговых окон
- Б) диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия
- В) диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое
- Г) диалоговое окно с predetermined интерфейсом, позволяющее выбрать дату или время

33) **Что необходимо сделать при добавлении в проект новой активности?**

- А) скачать и установить специальный инструмент MultiActivity SDK
- Б) прописать в манифесте информацию о новой активности
- В) создать новый проект
- Г) запустить эмулятор

34) **Системы позиционирования смартфона могут включать**

- А) все перечисленное
- Б) систему GPS
- В) систему ГЛОНАСС
- Г) сигналы WiFi и Bluetooth

35) **Какая константа не определена в классе MotionEvent, для обозначения сенсорных событий**

- А) ACTION_DOWN
- Б) ACTION_UP
- В) ACTION_CLICK
- Г) ACTION_MOVE

36) **С какой целью используется метод release() в классах MediaPlayer и MediaRecorder?**

- А) конец жизненного цикла объекта и освобождение ресурсов
- Б) перевод объекта в ожидающее состояние
- В) обновление объекта и запуск его работы
- Г) создание объекта и запуск его работы

37) **К датчикам окружающей среды, встроенным в мобильное устройство относят**

- А) датчики вектора вращения
- Б) датчики освещенности
- В) акселерометры
- Г) гироскопы

38) **Библиотека Universal Image Loader for Android позволяет:**

- А) парсить HTML-страницы
- Б) строить графики и диаграммы
- В) загружать, кешировать и отображать изображения
- Г) использовать анимацию, доступную только с версии 3.x, на более ранних вариантах платформы Android

39) **Facebook SDK for Android — это библиотека, позволяющая:**

- А) получать доступ к информации любого пользователя
 - Б) отправлять рекламные сообщения от имени пользователя
 - В) писать сообщения на стену, читать и менять статусы, смотреть ленту друзей
 - Г) парсить страницы пользователей
- 40) Что из перечисленного не относится к правилам безопасности при подключении библиотек?**

- А) с осторожностью использовать библиотеки из сомнительных источников
- Б) ознакомиться с форумами и сайтами, где могут обсуждаться библиотеки
- В) лично познакомиться с разработчиками библиотеки
- Г) использовать скомпрометированные библиотеки

41) Библиотека MapNavigator предназначена для:

- А) работы с любыми картами
- Б) работы с Яндекс.Картами
- В) морской навигации
- Г) работы с картами Google Maps

42) Библиотека jsoup не позволяет:

- А) находить и извлекать данные, используя DOM и селекторы CSS
- Б) манипулировать HTML-элементами, атрибутами и текстом
- В) писать сообщения на стену, читать и менять статусы, смотреть ленту друзей
- Г) принимать в качестве параметра URL, файл или строку

43) При настройке обратной совместимости необходимо добавить в файл манифеста следующую информацию:

- А) только минимальную версии Android SDK
- Б) минимальную и основную (целевую) версии Android SDK
- В) информацию о подключенной библиотеке
- Г) только основную (целевую) версии Android SDK

44) Какая библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений?

- А) Yandex.Metrica for Apps;
- Б) Universal Image Loader for Android
- В) ActionBarSherlock
- Г) NineOldAndroids

45) Библиотеки совместимости предназначены для

- А) сбора статистики
- Б) рисования графиков
- В) использования возможностей, появившиеся в какой-то версии ОС Android, на более ранних версиях платформы
- Г) подключения нестандартных элементов управления

46) Какая библиотека предназначена для использования анимации?

- А) Universal Image Loader for Android
- Б) NineOldAndroids
- В) Yandex.Metrica for Apps
- Г) ActionBarSherlock

47) Для чего служит папка res/anim/ проекта?

- А) в этой папке находятся файлы, содержащие набор картинок, предназначенных для кадровой анимации
- Б) в этой папке находятся файлы, содержащие анимированные ролики для воспроизведения в приложении
- В) в этой папке находятся XML файлы, задающие реализацию анимации свойств
- Г) в этой папке находятся XML файлы, задающие последовательность инструкций анимации преобразований

48) В какой файл обязательно добавляется информация при создании нового Activity в приложении?

- А) AndroidManifest.xml
- Б) main.java

- В) layout.xml
- Г) activity.xml

49) Какой метод жизненного цикла активности вызывается системой непосредственно перед появлением активности на экране?

- А) onVisible()
- Б) onOpen()
- В) onResume()
- Г) onCreate()

50) С какой целью используется метод SurfaceHolder.lockCanvas()?

- А) блокировка Canvas для перерисовки
- Б) игнорирование дальнейшего взаимодействия с Canvas
- В) сокрытие Canvas
- Г) блокировка Canvas от сворачивания

51) Может ли мобильное приложение получить доступ к базе данных, созданной в другом приложении?

- А) не может ни при каких обстоятельствах
- Б) может, но только с помощью контент-провайдеров
- В) право на доступ открывает приложение-хозяин базы данных
- Г) может обращаться напрямую

52) С помощью какого метода можно запретить смену ориентации устройства, при запущенном приложении?

- А) setRequestedOrientation
- Б) setChangeOrientation
- В) disableChangeOrientation
- Г) setOrientation

53) Какой из датчиков не используется для определения положения смартфона в пространстве?

- А) акселерометр
- Б) gps
- В) гироскоп
- Г) магнитометр

54) К новым возможностям HTML5 относят (выберите все верные варианты ответа):

- А) возможность добавления аудио и видео без использования вспомогательных средств
- Б) возможность рисования на холсте
- В) возможность прямого доступа к оперативной памяти
- Г) форматирование данных в режиме таблицы

55) Возможен ли перенос приложений iOS* в среду HTML5:

- А) нет, прямой перенос приложений невозможен
- Б) да, используя средства Intel XDK
- В) да, используя только сторонние средства
- Г) да, только для iPhone, используя средства Intel XDK

56) Следующие утверждения верны:

- А) JavaScript не позволяет подключать другие внешние библиотеки, написанные на других языках
- Б) приложения html5 исполняются быстрее и требуют меньше ресурсов, чем «нативные»
- В) среда Intel XDK не работает с мультисенсорностью
- Г) приложения html5 исполняются медленнее и требуют больших ресурсов, чем «нативные»

57) Разрабатывать приложения в среде Intel XDK можно:

- А) пользоваться заготовленными примерами
- Б) все варианты ответа верны
- В) «с нуля», прописывая все элементы
- Г) использовать встроенный «дизайнер элементов» для отрисовки элементов

58) JavaScript не позволяет:

- А) получать прямой доступ к памяти
- Б) работать с реестром

- В) работать с картами
- Г) одновременно использовать несколько подключаемых библиотек
- 59) В среде Intel XDK можно разрабатывать приложения для следующих платформ:**
 - А) Android
 - Б) все варианты ответа верны
 - В) Apple iOS
 - Г) Tizen
- 60) В заготовке любого приложения, разрабатываемого в среде Intel XDK прописана:**
 - А) все варианты ответа верны
 - Б) скрытие окна заставки Intel XDK
 - В) настройка размеров приложения под размеры устройства
 - Г) фиксация размеров приложения (запрет «скроллинга»)
- 61) Создавать и редактировать пользовательский интерфейс приложений в среде Intel XDK можно:**
 - А) используя встроенное приложение App Designer
 - Б) только изменяя готовые шаблоны с интерфейсом
 - В) все варианты ответа неверны
 - Г) только прописывая теги вручную
- 62) Удобное средство обмена между двумя NFC-устройствами:**
 - А) Wi-Fi Direct
 - Б) AndroidBeam
 - В) Dalvik
 - Г) Bluetooth
- 63) Переключения между активностями осуществляются**
 - А) только при помощи кнопок
 - Б) только с использованием сенсорного экрана смартфона
 - В) только при помощи кнопок и других элементов управления
 - Г) все три варианта возможны

6.3. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания

При проведении занятий по данному курсу используются следующие активные и интерактивные формы: демонстрация мультимедийных презентаций, дискуссии и обсуждение спорных вопросов, метод мозгового штурма.

В рамках учебных занятий предусмотрены встречи с представителями и специалистами российских и зарубежных ИТ-компаний. Широко используются мультимедийные презентации при представлении лекционного материала.

При обучении лиц с ограниченными возможностями и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды; увеличивается время на самостоятельное освоение материала.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

№	Автор, название, место издания, издательство, год издания учебной литературы, вид и характеристика иных информационных ресурсов	Наличие грифа, вид грифа	НБ СВФУ, кафедральная библиотека и кол-во экземпляров в библиотеке МПТИ (ф) СВФУ	Электронные издания: точка доступа к ресурсу (наименование ЭБС, ЭБ СВФУ)
Основная литература				
1	Гвоздева В.А., Введение в специальность программиста, учебник, М.: ИД Форум, 2013	МО	15	
2	Гладких Б.А., Информатика от абака до интернета. Введение в специальность, учебное пособие, Томск : Издательство НТЛ, 2005		15	https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=201174&sr=1
Дополнительная литература				
1	Акулов О.А., Информатика: базовый курс, учебник, М.: Омега-Л, 2009	УМО	15	
2	Шипачев В.С., Высшая математика, учебник, М.: Высшая школа, 2002		15	

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее сеть-

Интернет), необходимых для освоения дисциплины

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» www.biblioclub.ru
2. ЭБС IPRbooks <http://www.iprbookshop.ru/>
3. Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru>

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Класс ЭВМ, мультимедиа проектор и интерактивная доска

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

10.1. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются следующие информационные технологии:

- использование на занятиях электронных изданий (чтение лекций с использованием слайд - презентаций, электронного учебного пособия);
- использование специализированных и офисных программ, информационных (справочных) систем;
- Организация взаимодействия с обучающимися посредством электронной почты и СДО Moodle.

10.2. Перечень программного обеспечения
MS Office, Delphi. Программы для чтения источников в формате pdf, djvu.

10.3. Перечень информационных справочных систем
Консультант, Гарант

