

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – ВАРНА**  
**ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

Приета от ФС (протокол № 9/24.04.2024 г.)  
Приета от КС (протокол № 10/16.04.2024 г.)

**УТВЪРЖДАВАМ:**  
**Декан:**  
(проф. д-р Владимир Сълов)

**У Ч Е Б Н А   П Р О Г Р А М А**

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: „НЕЙТИВ МОБИЛНИ ПРИЛОЖЕНИЯ“  
ЗА СПЕЦ: „Мобилни и уеб технологии“; ОКС „магистър“ – редовно обучение  
КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 5 за СС, 6 за ДНДО;  
СЕМЕСТЪР: 10 за СС, 12 за ДНДО  
ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 240 ч.; в т.ч. аудиторна 75 ч.  
КРЕДИТИ: 8

**РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН**

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО (часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
т.ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	45	3
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	165	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(проф. д-р Владимир Сълов)
2. ....  
(гл. ас. д-р Бонимир Пенчев)
3. ....  
(гл. ас. д-р Стойчо Стоев)

Ръководител катедра: .....  
„Информатика“ (проф. д-р Юлиан Василев)

## I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината има за цел да развие в студентите теоретични знания и практически умения за разработване на мобилни приложения. Разгледани са основните видове мобилни операционни системи, видове мобилни приложения и различни средства за тяхното разработване.

Студентите имат възможността да се запознаят със спецификата на най-актуалните платформи за разработване на мобилни приложения и да добият необходимите знания за информиран избор на подходяща методика при разработката на проекти. За пълното усвояване на материала е препоръчително студентите да имат основни познания в областите - програмиране, програмиране за уеб и бази от данни.

След успешно приключване на дисциплината, студентите могат да се реализират като разработчици на мобилни приложения.

В хода на обучение се прилагат и развиват следните ключови компетентности, съгласно препоръката на Съвета на Европейския съюз от 22 май 2018 г, а именно:

- Математическа компетентност и точни науки – група 3. Развива се способността за прилагане на математическо мислене и поглед с цел решаване на различни алгоритмични проблеми.

- Цифрова компетентност – група 4. Познаване на възможностите и ограниченията на компютърните технологии (КТ); разбиране на принципите и логиката в основата на КТ; способност за създаване и ползване на програми и цифрово съдържание.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>ТЕМА 1. ВЪВЕДЕНИЕ В МОБИЛНИТЕ ПРИЛОЖЕНИЯ</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	
1.1	Мобилни операционни системи	2		
1.2	Видове мобилни приложения	1	1	
1.3	Програмни езици за разработка	2	2	
1.4	Среди за разработка	1	1	
<b>ТЕМА 2. ОСНОВИ КОМПОНЕНТИ НА МОБИЛНИТЕ ПРИЛОЖЕНИЯ</b>		<b>6</b>	<b>9</b>	
2.1	Потребителски екрани и фрагменти	2	6	
2.2	Жизнен цикъл на приложението	2	1	
2.3	Услуги	2	2	
<b>ТЕМА 3. ПОТРЕБИТЕЛСКИ ИНТЕРФЕЙС</b>		<b>12</b>	<b>23</b>	
3.1	Изгледи	2	4	
3.2	Списъци	2	3	
3.3	Контроли	2	5	
3.4	Навигация	2	5	
3.5	Диалози	2	3	
3.6	Нотификации	2	3	
<b>ТЕМА 4. СЪХРАНЯВАНЕ НА ПОТРЕБИТЕЛСКИ ДАННИ</b>		<b>6</b>	<b>9</b>	
4.1	Същност и технологии	2	2	
4.2	Достъп до бази от данни	2	4	
4.3	Основни контроли	2	3	
<b>Общо:</b>		<b>30</b>	<b>45</b>	

### **III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ**

<b>№. по ред</b>	<b>ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА<sup>1</sup></b>	<b>Брой</b>	<b>ИАЗ ч.</b>
<b>1.</b>	<b>Семестриално оценяване</b>		
1.1.	Тестове	2	40
1.2.	Контролни работи	2	40
<b>Общо за семестриалното оценяване:</b>		<b>4</b>	<b>80</b>
<b>2.</b>	<b>Сесийно оценяване</b>		
2.1.	Изпит	1	40
2.2.	Практическо задание	1	45
<b>Общо за сесийното оценяване:</b>		<b>2</b>	<b>85</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>6</b>	<b>165</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

#### **ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Електронни учебни материали по дисциплината.
2. D.K. Academy. Практическо програмиране за Andoid, Асеновци, 2018.
3. Burd, B., Mueller, J. P. Android Application Development All-in-One for Dummies (3rd Edition), 2020.

#### **ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Lim, G. Beginning Android Development with Kotlin (2022-2023), 2022.
2. Phillips, B. et al. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (4th Edition), Big Nerd Ranch Guides, 2019.
3. Annuzzi, J., Lauren, D., Shane, C. Introduction to Android Application Development: Android Essentials (Developer's Library), 5th Edition, Addison-Wesley Professional, 2015.
4. Delessio C., Darcey, L., Conder, Sh. Android Application Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself, Sams Publishing, 2015.
5. Gerber, A., Craig Cl. Learn Android Studio: Build Android Apps Quickly and Effectively, Apress, 2015.

<sup>1</sup> При дисциплини, които завършват с текуща оценка се попълва само т. 1 Семестриално оценяване, съгласно чл.21, ал. 2 от Правилника за оценяване на знанията, уменията и компетентностите на студентите в Икономически университет – Варна.