

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азевич Алексей Иванович WordPress как обучающая интерактивная платформа // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. 2013. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/wordpress-kak-obuchayuschaya-interaktivnaya-platforma> (дата обращения: 16.03.2022).

2. Арланов И. В. Основные методы и компоненты систем непрерывной интеграции в ИТ-проектах // Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. 2013. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnyye-metody-i-komponenty-sistem-nepreeryvnoy-integratsii-v-it-proektah> (дата обращения: 16.03.2022).

3. Бодрова Екатерина Григорьевна, Дегтеренко Людмила Николаевна Цифровые инструменты и сервисы в профессиональной деятельности современного педагога // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2021. №2 (52). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovyye-instrumenty-i-servisy-v-professionalnoy-deyatelnosti-sovremennogo-pedagoga> (дата обращения: 20.03.2022).

4. ГОСТ Р 52653-2006. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Термины и определения. – Введ. с 01.07.2008. – с. 1 — 4.

5. ГОСТ Р 53620-2009. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Электронные образовательные ресурсы. – Введ. с 01.01.2011. – с. 2 — 4.

6. Джун Ким, Джонг Хан Ким, Бер К., Спаффорд Д. Проект «Феникс». Роман о том, как DevOps меняет бизнес к лучшему. - М.: Бомбора, 2022. - 384 с.

7. Единые требования к электронным образовательным ресурсам. – М., 2011.

8. Козюкова Т.П., Кийкова Е.В. Выбор инструментария для разработки электронных образовательных ресурсов // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 7. Ч. 2

9. Котеров, Д. В. РНР 7 / Д. В. Котеров, И. В. Симдянов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. — 1088 с.: ил. — (В подлиннике)

10. Норенков И. П. Электронные образовательные ресурсы // Машиностроение и компьютерные технологии. 2009. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnye-obrazovatelnye-resursy> (дата обращения: 16.03.2022).

11. Ракчеев Алексей Юрьевич Работа протокола ssh на практике // Научный журнал. 2020. №3 (48). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rabota-protokola-ssh-na-praktike> (дата обращения: 16.03.2022).

12. Стародубцев В. А. Элементы геймификации в LMS Moodle / В. А. Стародубцев, И. В. Ряшенцев // Международный научно-исследовательский журнал. — 2017. — № 07 (61) Часть 1. — С. 98—102.

13. Федеральная целевая программа «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009-2013 годы // Портал Министерства образования и науки РФ. - Режим доступа: <http://www.fasi.gov.ru/fcp/nпки/>

14. Федеральный государственный образовательный стандарт Высшего образования – Бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника от 19 сентября 2017 г. // Национальная ассоциация развития образования и науки. - Режим доступа: <https://fgos.ru/>

15. Фримен Э., Робсон Э., Сьерра К., Бейтс Б. Head First. Паттерны проектирования. Обновленное юбилейное издание. — СПб.: Питер, 2018. — 656 с.: ил. — (Серия «Head First O'Reilly»).

16. Хориков Владимир. Принципы юнит-тестирования. — СПб.: Питер, 2021 — 320 с.: ил. — (Серия «Для профессионалов»).

17. Электронные учебники: рекомендации по разработке. — М.: Федеральный институт развития образования, 2012. — 24 с.

18. Dias, S.B. and Diniz, J.A. and Hadjileontiadis, L.J. Towards an Intelligent Learning Management System Under Blended Learning: Trends, Profiles and Modeling Perspectives. — Springer International Publishing, 2013. — 235 p.

19. Kats, Y. Learning Management Systems and Instructional Design: Best Practices in Online Education. — IGI Global, 2013.

20. Werbach К. Геймификация, [Электронный ресурс] / Werbach К. // Coursera. — 2017. — URL: <https://ru.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 25.08.2016).