

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. А. И.
ГЕРЦЕНА»

ИНСТИТУТ КОМПЬЮТЕРНЫХ НАУК И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
Кафедра компьютерных технологий и электронного обучения

ОТЧЁТ
О ПРОХОЖДЕНИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(преддипломная практика)

по направлению “09.03.01 – Информатика и вычислительная техника ”
(профиль: “Технологии разработки программного обеспечения”)

Зав. кафедрой д.п.н., проф.

(Власова Е.З.)

Руководитель, к.ф.-м.н., асс. кафедры КТиЭО

(Шалденкова А.В.)

Студент 4 курса

(Калинина А.А.)

Санкт-Петербург
2019

I. Инвариантная самостоятельная работа

1.1. Сформировать библиографию в соответствии с ГОСТ для выпускной квалификационной работы

1. Alapati S.R. Apache Cassandra: An Introduction // Expert Apache Cassandra Administration. 2018. 3–34 с.
2. Anthony W.P. Participative management / W.P. Anthony, Addison-Wesley Reading, Mass., 1978.
3. Babich N. Mobile UX Design: Key Principles [Электронный ресурс]. URL: <https://uxplanet.org/mobile-ux-design-key-principles-dee1a632f9e6> (дата обращения: 04.11.2019).
4. Baldeón J., Rodríguez I., Puig A. LEGA: A LEarner-centered GAmification Design Framework Interacción '16 / New York, NY, USA: ACM, 2016. 45:1–45:8 с.
5. Bennett J. Xamarin in Action: Creating Native Cross-Platform Mobile Apps / J. Bennett, Manning, 2018. 578 с.
6. Bierer D. MongoDB 4 Quick Start Guide: Learn the skills you need to work with the world's most popular NoSQL database / D. Bierer, Packt Publishing Ltd, 2018. 192 с.
7. Buzan T., Buzan B. The Mind Map Book: Radiant Thinking, the Major Evolution in Human Thought / T. Buzan, B. Buzan, BBC Books London, 1993.
8. Carreño A.M. FRAGGLE: A FRamework for AGile Gamification of Learning Experiences 2018.
9. Cheng Z., Watson S.L., Newby T.J. Goal Setting and Open Digital Badges in Higher Education // TechTrends. 2018. T. 62. № 2. 190–196 с.
10. Deterding S. [и др.]. From game design elements to gamefulness // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11. 2011.
11. Doménech J. [и др.]. 4th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'18) Editorial Universitat Politècnica de València, 2018.
12. Fenton S. TypeScript Language Features // Pro TypeScript. 2018. 1–62 с.
13. Gears D., Braun K. Gamification in business: Designing motivating solutions to problem situations // Proceedings of the CHI 2013 Gamification. 2013.
14. Gothelf J. Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience / J. Gothelf, «O'Reilly Media, Inc.», 2013. 130 с.
15. Hagos T. Getting into Kotlin // Learn Android Studio 3 with Kotlin. 2018. 3–31 с.
16. Halliday P. Vue.js 2 Design Patterns and Best Practices: Build enterprise-ready, modular Vue.js applications with Vuex and Nuxt / P. Halliday, Packt Publishing Ltd, 2018. 348 с.
17. Housley R., Aboba B. Guidance for Authentication, Authorization, and Accounting (AAA) Key Management // 2007.
18. Locke E.A., Latham G.P. A theory of goal setting & task performance / E.A. Locke, G.P. Latham, Prentice-Hall, Inc, 1990.
19. Mainkar P., Giordano S. Google Flutter Mobile Development Quick Start Guide: Get up and running with iOS and Android mobile app development / P. Mainkar, S. Giordano, Packt Publishing Ltd, 2019. 152 с.
20. Marczewski A. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design / A. Marczewski,

CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. 220 с.

21. Mardan A. Practical Node.js: Building Real-World Scalable Web Apps / A. Mardan, Apress, 2018. 505 с.

22. Maslow A.H. A theory of human motivation // Psychological Review. 1943. Т. 50. № 4. 370–396 с.

23. Mora A., Planas E., Arnedo-Moreno J. Designing game-like activities to engage adult learners in higher education // Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality - TEEM '16. 2016.

24. Naito H. [и др.]. Multiple-Tiered Security Hierarchy for Web Applications Using Central Authentication and Authorization Service // 2007 International Symposium on Applications and the Internet Workshops. 2007.

25. Nguyen Q. Mastering Concurrency in Python: Create faster programs using concurrency, asynchronous, multithreading, and parallel programming / Q. Nguyen, Packt Publishing Ltd, 2018. 446 с.

26. Parsi N. Rising stars: to kick-start their careers, young practitioners should focus on earning credentials and real-world experience // PM Network. № №29 (8). С. 30–37.

27. Pelling N. The (short) prehistory of gamification // Funding Startups (& other impossibilities). 2011. (9).

28. Pink D.H. Drive: The Surprising Truth about what Motivates Us / D.H. Pink, Riverhead Books, 2009. 242 с.

29. Porter L.W., Lawler E.E. Managerial attitudes and performance 1968.

30. Reeves B., Leighton Read J. Total Engagement: How Games and Virtual Worlds Are Changing the Way People Work and Businesses Compete / B. Reeves, J. Leighton Read, Harvard Business Press, 2009. 288 с.

31. Robson K. [и др.]. Is it all a game? Understanding the principles of gamification // Business horizons. 2015. № 4 (58). С. 411–420.

32. Schwartz M., Machulak M. OpenID Connect // Securing the Perimeter. 2018. 151–203 с.

33. ScienceDaily Визуализация прогресса мотивирует на достижение целей [Электронный ресурс]. URL: https://metodorf.ru/news/psihologiya/visual_celi.php.

34. Seshadri S. Angular: Up and Running: Learning Angular, Step by Step / S. Seshadri, «O'Reilly Media, Inc.», 2018. 312 с.

35. Shamel A. [и др.]. How Gamification Affects Physical Activity: Large-scale Analysis of Walking Challenges in a Mobile Application // Proceedings of the ... International World-Wide Web Conference. International WWW Conference. 2017. (2017). С. 455–463.

36. Tan, Hoe W. Design, Motivation, and Frameworks in Game-Based Learning / Tan, W. Hoe, IGI Global, 2018. 306 с.

37. Toal R. [и др.]. CoffeeScript // Programming Language Explorations. 2016. 31–44 с.

38. Vroom V.H. Work and motivation / V.H. Vroom, Wiley New York, 1964.

39. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business / K. Werbach, D. Hunter, Wharton Digital Press, 2012. 148 с.

40. Werbach K., Hunter D. The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win / K. Werbach, D. Hunter, Wharton Digital Press, 2015. 50 с.

41. Wijnands W., Stolze A. Transforming Education with eduScrum под ред. D. Parsons, K. MacCallum, Singapore: Springer Singapore, 2019. 95–114 с.

42. Willenskomen I. Creating Usability with Motion: The UX in Motion Manifesto [Электронный ресурс]. URL: <https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc> (дата обращения:

04.11.2019).

43. Wood W. Migrating to MariaDB: Toward an Open Source Database Solution / W. Wood, Apress, 2018. 156 с.
44. Zammetti F. React Native: A Gentle Introduction // Practical React Native. 2018. 1–32 с.
45. Алимбаев М.Т. Определение учебного процесса. Законы и закономерности обучения. // Наука, образование, инновации. 2018.
46. Архипова И. Agile в Университете. А почему бы и нет? [Электронный ресурс]. URL: https://perm.hse.ru/data/2017/06/21/1170248379/Семинар_ВШЭ_Пермь_преза%20Архипова.pdf (дата обращения: 05.03.2019).
47. Асыко Т.Н., Горелик С.Л., Чернышкова М.А. Управление образовательным процессом // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 4.
48. Базанова П.С. Образовательный менеджмент: от теории к практике // Молодой ученый. № №21. С. 227–229.
49. Бакетт К. Dart в действии / К. Бакетт, Litres, 2017. 530 с.
50. Бакшаева Н., Вербицкий А. Психология мотивации студентов / Н. Бакшаева, А. Вербицкий, Litres, 2017. 459 с.
51. Бугаев В. Сила целей и мощь устремлений // Жить интересно [Электронный ресурс]. URL: <https://interesno.co/mag/b580e3284eea> (дата обращения: 05.01.2019).
52. Гладков (перевод) В. Разработка, контроль и отчет по целям персонального обучения [Электронный ресурс]. URL: http://json.tv/tech_trend_find/razrabotka-kontrol-i-otchet-po-tselyam-personalnogo-obucheniya-20160412115529 (дата обращения: 30.04.2019).
53. Гуменюк Т. UX и UI мобильных приложений: что связывает дизайн и маркетинг [Электронный ресурс]. URL: <https://netpeak.net/ru/blog/dizayn-i-marketing-ux-ui-dizayn-mobil-nykh-prilozheniy/> (дата обращения: 16.04.2019).
54. Загвязинский В. Теория обучения: современная интерпретация 2008.
55. Локтионов Д.А., Масловский В.П. Критерии применения Agile-методологии для управления проектом // Креативная экономика. 2018.
56. Марк Т.Т. React в действии / Т.Т. Марк, «Издательский дом »«Питер», 2018. 368 с.
57. Мельничук М.В., Алисевич М.В. Scrum-технологии как инновационный метод обучения иностранному языку в лингвистическом вузе // Серия «Гуманитарные науки». 2018. № №4.
58. Молодчик Н.А., Нагибина Н.И. Формирование и внедрение модели практико-ориентированного обучения в университете на основе agile-принципов // Вестник ПНИПУ. Социально-экономические науки. 2019. № №1. С. 44–54.
59. Нестеренко Е.А., Козлова А.С. Направления развития цифровой экономики и цифровых технологий в России // Экономическая безопасность и качество. 2018. № 2 (31).
60. Никитская М.Г., Толстых Н.Н. Зарубежные исследования учебной мотивации: XXI век [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2018. № 2 (7). С. 100–113.
61. Никулина Т.В., Стариченко Е.Б. Информатизация и цифровизация образования: понятия, технологии, управление // ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ. 2018. № №8. С. 107–113.
62. Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: учебник для студ. пед. вузов:[в 2 кн.]/Иван Павлович Подласый.--[Кн. 1: Общие основы. Процесс обучения] // М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. 1999.
63. Прохоров А.М. Большая советская энциклопедия: А-Ангоб / А.М. Прохоров, Изд-во «Советская энциклопедия», 1970.

64. Романенко М.А., Апенько С.Н. Влияние гибких технологий на управление человеческими ресурсами проектов предприятий // Фундаментальные. 2016.
65. Савенков А. Педагогическая психология в 2 ч. Часть 1 3-е изд., пер. и доп. Учебник для СПО / А. Савенков, Litres, 2018. 318 с.
66. Стеллман Э., Грин Д. Постигая Agile: Ценности, принципы, методологии / Э. Стеллман, Д. Грин, «Манн, Иванов и Фербер», 448 с.
67. Тронин В.Г. Возможности применения гибких методологий управления проектами при обучении в вузе по техническим специальностям // Вестник Ульяновского государственного. 2016.
68. Хуторской А.В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному?: пособие для учителя // М.: Изд-во Владос-Пресс. 2005.
69. Юрьева С.А. Виды мотивов и мотивации учебной деятельности [Электронный ресурс]. URL: <http://svetlana.pro/reader/40.html> (дата обращения: 15.04.2019).
70. Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning: Bringing Methodologies from Industry to the Classroom под ред. D. Parsons, K. MacCallum, Springer, Singapore, 2019.
71. Психология мотивации [Электронный ресурс]. URL: <https://4brain.ru/psy/psihologija-motivacii.php> (дата обращения: 04.04.2019).
72. Нормативно-правовая база, формы организации и методическое обеспечение учебного процесса [Электронный ресурс]. URL: <https://mydocs.ru/8-21488.html> (дата обращения: 04.02.2019).
73. Wikipedia - свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org> (дата обращения: 05.04.2019).
74. Манифест Agile [Электронный ресурс]. URL: <https://agilemanifesto.org> (дата обращения: 02.01.2019).
75. Словарь предпринимателя: MVP // Rusbase [Электронный ресурс]. URL: <https://rb.ru/howto/mvp/>.
76. SCRUM – эффективный метод управления проектами [Электронный ресурс]. URL: <https://4brain.ru/blog/scrum/> (дата обращения: 05.04.2019).
77. Что такое канбан? [Электронный ресурс]. URL: <http://madcats.ru/business/kanban/> (дата обращения: 30.04.2019).
78. Понятия мотива и мотивации обучения, классификация мотивов обучения и их роль [Электронный ресурс]. URL: <https://zachnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obuchenija/ponjatija-motiva-i-motivatsii-obuchenija/> (дата обращения: 28.04.2019).
79. How to UX your website in 6 steps [Электронный ресурс]. URL: <https://uxplanet.org/how-to-ux-your-website-in-6-steps-555977ffceба> (дата обращения: 11.04.2019).
80. Яндекс.БЭМ - описание технологии [Электронный ресурс]. URL: <https://yandex.ru/dev/bem/>.
81. OpenID Connect [Электронный ресурс]. URL: <https://openid.net/connect/> (дата обращения: 04.01.2019).
82. IMS Global Learning Consortium. Learning Tools Interoperability [Электронный ресурс]. URL: <https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability> (дата обращения: 04.01.2019).
83. Справочный центр Степик. Интеграция с другими платформами [Электронный ресурс]. URL: <https://support.stepik.org/hc/ru/articles/360000177314-Интеграция-с-другими-платформами> (дата обращения: 28.04.2019).
84. Badgr Developers [Электронный ресурс]. URL: <https://badgr.org> (дата обращения: 13.05.2019).

1.2. Разработать техническое задание на создание программного продукта (или другого разрабатываемого продукта), создаваемого в рамках выпускной квалификационной работы.

https://rish-portfolio.me/learning/university/software_development/spec.pdf

1.3. Создать презентацию выступления на защите выпускной квалификационной работы

[Ссылка на презентацию](#)

1.4. Оформить текст выпускной квалификационной работы

Текст выпускной квалификационной работы оформлен в соответствии с требованиями, а именно:

1. Выделена актуальность и цель работы, поставлены задачи. В ходе работы все поставленные задачи были решены
2. Объем работы — 67 страниц
3. В работе не используются личные местоимения и личные формы. Сугубо научный стиль повествования
4. Используются знаки: «» и —
5. Используются автоматические поля, свойства документа, автоматические ссылки, автоматическое оглавление
6. На титульном листе нет номера страницы
7. Список литературы составлен по ГОСТ
8. Антиплагиат был пройден 17.05.2019

1.5. Проверить текст выпускной квалификационной работы на стилистику с использованием программы например, используя ресурс

Введение



Первая глава



Вторая глава



Третья глава



Заключение

7,9 баллов из 10
по шкале Главреда

11 предложений
274 слова, 2385 знаков

31 стоп-слово. Основные проблемы: **необъективная оценка** **слабый глагол**
фичеризм **неопределенность** **канцеляризм** **личное местоимение**

1.6. Проверить текст выпускной квалификационной работы на антиплагиат с использованием соответствующей информационной системы.

Текст выпускной квалификационной работы был проверен на антиплагиат первый раз 10.05.2019 с использованием соответствующей информационной системы.

Результат прохождения — 88.66 % уникальности

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)

Начало проверки: 17.05.2019 21:25:14

Длительность проверки: 00:00:17

Комментарии: не указано

Модули поиска: Сводная коллекция ЭБС, Коллекция РГБ, Цитирование, Коллекция eLIBRARY.RU, Модуль поиска "РГПУ им.А.И.Герцена", Модуль поиска Интернет, Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU, Модуль поиска перефразирований Интернет, Модуль поиска общеупотребительных выражений, Кольцо вузов



ЗАИМСТВОВАНИЯ

9,49%

ЦИТИРОВАНИЯ

1,85%

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

88,66%

1.7. Подготовить тезисы доклада для выступления на предзащите выпускной квалификационной работы.

[Тезисы для доклада](#) для выступления на предзащите

II. Вариативная самостоятельная работа

2.1. Подготовить разработанный программный продукт к демонстрации

Разработанный программный продукт доступен по адресу: <https://agilefication.in/>

2.2. Обобщить результаты участия в научно-практических семинарах, конференциях, выставках и т.д. по теме выполняемой выпускной квалификационной работы.

Приняла участие в семинарах SEMrush по изучению и применению Agile, прошла курсы по игрофикации "Образовательный геймдизайнер. Внедрение игровых методов в обучение".

Задание выполнил _____/Калинина А. А.
(подпись студента)