

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

СОЦИАЛЬНАЯ ОНТОЛОГИЯ РОССИИ

Сборник научных статей
по докладам XIV Всероссийских Копыловских чтений

НОВОСИБИРСК
2020

ББК 60.524.22я46+60.542.15я46
С 692

Рецензент

Сивринов Б.С., д-р социол. наук, профессор кафедры социологии
и массовых коммуникаций НГТУ

С 692 **Социальная онтология России** : сборник научных статей по докладам XIV Всероссийских Копыловских чтений / под ред. М.В. Ромма, В.И. Игнатъева, В.Г. Новоселова, Л.Б. Сандаковой. – Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2020. – 536 с.

ISBN 978-5-7782-4268-5

Традиционный сборник научных статей по докладам XIV Всероссийских Копыловских чтений «Социальная онтология России» в рамках Научной сессии НГТУ в марте 2020 года составлен из текстов участников Чтений по проблемам социальной философии, социологии, истории России, культурологии и политологии в предметной области социальных и гуманитарных исследований. Тематикой Чтений являлось бытие российского общества в настоящее время, его исторические корни и культурные традиции.

В сборник включены материалы II Всероссийской студенческой научно-практической конференции «Человек и его будущее в технологической реальности». Мероприятие в этом году посвящалось 30-летию факультета гуманитарного образования НГТУ. В работе конференции приняли участие аспиранты и студенты 15 различных вузов России.

Материалы сборника предназначены студентам бакалавриатов, магистратур и аспирантур, а также преподавателям и специалистам социальных и гуманитарных направлений.

ББК 60.524.22я46+60.542.15я46

ISBN 978-5-7782-4268-5

© Коллектив авторов, 2020
© Новосибирский государственный
технический университет, 2020

ЧЕЛОВЕК И ЕГО БУДУЩЕЕ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ: МАТЕРИАЛЫ II ВСЕРОССИЙСКОЙ НАУЧНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ СТУДЕНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

19 мая 2020 года в Новосибирском государственном техническом университете прошла II Всероссийская научная конференция «Человек и его будущее в технологической реальности» для студентов и молодых ученых. В этом году мероприятие посвящалось 30-летию юбилею факультета гуманитарного образования НГТУ.

В работе конференции приняли участие молодые ученые и студенты 15 различных вузов России. Участники конференции рассматривали социально-антропологические последствия развития техники и технологий в современном мире, поднимали этические проблемы и анализировали социальные риски научно-технического прогресса. Большое внимание было уделено реалиям и перспективам цифровизации общества и вопросам проектирования будущего. Ряд работ молодых исследователей стал живым откликом на социальные процессы, обусловленные эпидемиологической обстановкой в мире, связанной с распространением COVID-19.

Оргкомитет благодарит участников конференции и их наставников за интересные работы.

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СФЕРЫ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Алемасов Е.П., Зарипова Р.С.

ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»

Аннотация. В статье содержится краткое описание прогрессирования и роста сферы разработки мобильных приложений. Обсуждается выбор платформы для создания, размещения и последующего наблюдения. Приводится статистика продаж. Описывается процесс создания мобильного приложения.

Ключевые словосочетания: мобильное приложение, программное обеспечение.

В современном информационном поле взаимодействие человека и мобильных устройств в различных сферах подтолкнуло к созданию разных приложений, которые облегчают жизнь. Развивающиеся технологии в области разработки мобильных устройств позволяют объединять людям многие аспекты жизни: общение, работа, учеба, обмен данными и т.п. По статистике сейчас люди пользуются в мобильных телефонах следующими приложениями [1, с.127]:

- около 53 % людей взаимодействуют со скачанными приложениями;
- около 52 % людей через мобильный телефон посещают интернет-сайты;
- около 38 % людей используют социальные сети со своего телефона;
- около 34 % людей играют в мобильные игры;
- приблизительно 3/4 владельцев телефонов помимо звонков общаются через SMS, социальные сети, мессенджеры.

Согласно проведенному опросу большинство пользователей мобильных телефонов имеет мало представлений о внутренней работе устройства, как и о том, как функционирует операционная система. Пользователей интересует дизайн, марка или бренд. В интернете можно найти статистику мировых продаж по различным брендам. Самыми популярными брендами являются Samsung, Huawei, Apple, Xiaomi, Tecno. Из них на базе операционной системы Android находятся Samsung, Huawei, Xiaomi и Techno, а на базе IOS – Apple.

Говоря о типах мобильных приложений, необходимо понимать, что к этому списку относятся и мобильные сайты, и веб-приложения, ведь именно они являются самыми популярными приложениями, даже если мобильные телефоны сейчас вполне способны отобразить стандартные html страницы. Они обладают прекрасной кроссплатформенностью, их легко создавать и поддерживать в дальнейшем, имеют низкую функциональность, но на них сложно заработать.

Рассматривая данный вопрос со стороны эффективности, несомненным лидером выступают нативные приложения. Этот вид приложений является достаточно ресурсоемким, но вместе с этим недостатком он позволяет добиться максимальной производительности благодаря возможности использовать по максимуму функционал, предлагаемый операционной системой. Компании, которые в прошлом использовали комбинированные приложения (это приложения, использующие

нативные возможности ОС и веб-страницу), сейчас приходят к разработке нативных приложений или уже пришли к этому.

Несомненно, самыми популярными мобильными приложениями являются мессенджеры. Сейчас они начинают заменять мобильные звонки, несмотря на необходимость использования мобильного интернета [2, с. 42]. Их популярность обусловлена также возможностью создания групповых диалогов и пересылки различных файлов. Но у них есть свои минусы: они обладают слабой безопасностью сообщений и файлов, хотя и обладают крупной аудиторией, разработка безопасных решений – ресурсоемкая задача; не обладают средствами проведения досуга; заметно снижают качество пересылаемых файлов.

Разработка крупного приложения является большой задачей. На начальной стадии команде необходимо решить, что и для кого они разрабатывают проект. Для этого формулируется описание задачи. На этом этапе важно проработать все исходы, чтобы в дальнейшей разработке не встретить нежелательные дополнительные трудности. Необходимо крупные задачи разбивать и конкретизировать. После составления описания начинается проектирование и разработка дизайна. На этом этапе используются прототипы, на которых показывается навигация в приложении. Далее, при разработке дизайна, используются гайдлайны – это документ, который выпускает компания, благодаря ему и разработчики, и дизайнеры понимают принцип построения взаимодействия пользователя и приложения. Результатом работы дизайнера являются макеты, гайдлайны и нарезка графики. Макеты должны быть связаны, чтобы понимать логику переходов. Гайдлайны описывают информацию о размерах, эффектах, механике анимации. Нарезка графики содержит минимум графических ресурсов, которые подходят под разные разрешения экранов.

На следующем этапе происходит разработка проекта [2, с. 321]. Выбирается модель, по которой ведется разработка. Элементы прошлого этапа переходят сюда. Ожидается ранний результат, после которого происходят корректировки и повторяется по кругу, до достижения необходимого результата. Когда разработка завершена, начинается этап тестирования. Этап тестирования в разных командах происходит по-разному, кто-то разбивает приложение и составляет тест-план, а затем отправляет на аутсорс фрилансерам или другим командам. Кто-то тестирует по тест-кейсам. Важно, что необходимо проверить все элементы, о которых были сделаны пометки на этапе описания,

те элементы, где пользователь может встретить ошибки. После реализации приложения необходимо его отслеживать. Здесь и начинается этап мониторинга. Необходимо проверять статистику скачиваний, просматривать отзывы пользователей, что позволяет делать множество иных приложений. Главное – наблюдать обратную связь от пользователей и реагировать на нее своевременно, для того чтобы вовремя выпустить новую версию, с уже исправленными ошибками.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Галиуллина Э. Р.* Цифровые игры как способ обучения / Э. Р. Галиуллина, Р. С. Зарипова // Ученые записки ИСГЗ. – 2019. – Т. 17. – № 1. – С. 126–129.
2. *Ишмуратов Р. А.* Роль и место программных приложений в процессе обучения студентов / Р. А. Ишмуратов, Р. С. Зарипова // Состояние и перспективы развития ИТ-образования: Сборник докладов и научных статей Всероссийской научно-практической конференции. – Чебоксары, 2018. – С. 320–323.
3. *Пырнова О. А.* Интернет как средство обучения / О. А. Пырнова, Р. С. Зарипова // International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. – 2018. – № 2. – С. 41–44.

ОПЫТ СОЗДАНИЯ САЙТА ДЛЯ БИБЛИОТЕКИ-ФИЛИАЛА Г. ИЖЕВСКА

Ардашева Т.А.

Удмуртский государственный университет, г. Ижевск
Научный руководитель: канд. пед. наук Суханова Е.В.

Аннотация. В тезисах обобщен опыт создания сайта для библиотеки-филиала города Ижевска, предложены варианты работы над сайтом. Обозначены проблемы, с которыми приходится сталкиваться при создании сайта.

Ключевые слова и словосочетания: библиотека, библиотечный сайт, WordPress, конструктор сайтов.

Библиотечный сайт облегчает процесс информирования пользователей об услугах, позволяет анонсировать события и поддерживать сервисы обратной связи. Отметим, что библиотеки, нуждающиеся в официальном сайте, сталкиваются с выбором варианта его создания. Первый вариант – воспользоваться конструктором сайтов. Весомым

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ

Никитина У.О., Зарипова Р.С.

ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»

Аннотация. Статья посвящена изучению возможностей виртуальной реальности, степени ее проявления в жизни человека, а также рассмотрены ее позитивные и негативные стороны.

Ключевые слова и словосочетания: виртуальная реальность, виртуальная среда, обучение.

Виртуальная реальность представляет собой некое подобие окружающего нас мира, искусственно созданного с помощью технических средств и представленного в цифровой форме. Можно сказать, что виртуальная реальность (VR) – это мир, созданный технологиями. Он не существует физически, но ощущается органами чувств человека. VR имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Технология VR стала доступнее и актуальнее в наше время. Большая часть людей старается следить за тенденцией игрового мира. Широкую популярность получили очки и шлемы: в них уже встроены дисплей, наушники и возможно микрофон, благодаря им граница между реальностями становится тоньше. Данные гарнитуры устроены несложно: адаптированное изображение передается для каждого глаза через линзы, камеры снимают отдельно для правого и левого зрачка, при этом расстояние до изображения приближено к реальному. Так создается иллюзия трехмерного пространства. Так же существуют датчики движения рук, ног, головы. Совместно складывается чувство полноценного погружения в симуляцию.

80 % россиян испытывают стресс в повседневной жизни. И чтобы расслабиться, забыть, они прибегают к играм, развлечениям. Только за 2017 год выросло пользователей VR в онлайн-магазинах компьютерных игр на 180 %. Рынок VR технологий к 2020 году вырос в 20 раз по сравнению с 2016 годом. К 2020 году стало 95 млн пользователей VR, а к 2025 станет 315 млн. Это связано не только с увлечением к видеоиграм, но и с использованием VR в таких сферах как образование, здравоохранение, военная промышленность и др. [1, с. 110].

Человечество нуждается в технологии VR. Выделим то, что виртуальный мир превосходит над реальным, и человек все чаще прибегает

к нему за решением проблем. Например, в медицине такие технологии используют для подготовки врачей к сложным операциям: качественное обучение, проектирование хирургического вмешательства, сканирование пациента (томография, УЗИ). Перчатки VR помогают практиковаться в хирургии, в них намного дешевле и гуманнее, чем на людях или животных. Также в энергетической и строительной отраслях используют систему VR для моделирования плана производства работ, чтобы минимизировать риски и предотвратить задержки. В бизнесе данная технология помогает увеличить продажи. Например, создаются видеоролики, когда потенциальный водитель, надев перчатки и шлем, может почувствовать себя как в салоне автомобиля. Следовательно, VR помогает развиваться в любой сфере. С помощью него можно максимально быстро и эффективнее обучить специалиста, школьника, студента [2, с. 44]. Это также хороший досуг, который дает возможность погрузиться в необычный мир и забыть о проблемах. Кроме того, развивается нестандартное мышление: нужно уметь быстро реагировать, проходить квесты. Такая технология позволяет поднять процесс обучения на новый уровень, способна заинтересовать даже самых невнимательных учеников. Но сколько бы положительных моментов ни давала разработка VR, неблагоприятные последствия все равно будут. Виртуальную среду следует доработать, так как она имеет набор рисков и минусов. Рассмотрим их.

1. Физические риски. VR-гарнитура – угроза для нервной системы: сюжеты игр очень реалистичны, поэтому не стоит играть в ужасы или в другие тревожные жанры при наличии нервных расстройств, но и особо впечатлительным, эмоциональным людям. Людей со слабым вестибулярным аппаратом это может привести к головокружению, тошноте, дезориентации. Но даже у здорового человека могут появиться такие побочные эффекты, если находиться в погружении больше часа. Это происходит из-за разлада синхронизации органов чувств. У одного из 4000 пользователей также наблюдаются приступы эпилепсии и потемнение в глазах. Разработчикам надо продолжать работу над усовершенствованием качества гарнитур.

2. Риски безопасности и конфиденциальности. Каждое поведение в виртуальной реальности можно отследить, а элемент – изменить. Аватары не имеют идентификатора, его можно исправить и выдать за другого пользователя.

3. Поведенческие риски. О влиянии виртуальной реальности на людей малоизвестно. Долгое пребывание в виртуальной реальности стирает грань между виртуальным и реальным миром: ложная действительность въедается в сознание, вызывая биполярное расстройство или сводя человека с ума. Это очень мощное психологическое оружие, которое позволяет осуществлять внушение и навязывать человеку определенные поведение, образ жизни, мышление [3, с.79].

Таким образом, в результате проведенного анализа можно сделать ряд выводов. Во-первых, VR играет не последнюю роль в современном обществе, и ее пользователей становится все больше. Во-вторых, VR позволяет погрузиться в невиданный мир, прочувствовать его, получить эмоции, расслабиться, обучиться, получить новые навыки. В-третьих, VR вполне способна конкурировать с действительной. Она дает возможность почувствовать себя сильным, способным на все. Однако данная технология может привести к губительным последствиям для человечества.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Зарипова Р.С.* Исследование влияния информационных технологий на формирование ценностных ориентаций современных студентов / Р. С. Зарипова, Н. Г. Бикеева // Современные исследования социальных проблем. – 2018. – Т. 9. – № 7-2. – С. 110–113.

2. *Зарипова Р.С.* Особенности и тенденции развития современного инженерного образования / Р. С. Зарипова, О. А. Пырнова // Современные исследования социальных проблем. – 2018. – Т. 9. – № 8-2. – С. 43–46.

3. *Пырнова О. А.* Перспективы развития искусственного интеллекта и кибернетики / О. А. Пырнова, Р. С. Зарипова // Информационные технологии в строительных, социальных и экономических системах. – 2019. – № 3-4 (17-18). – С. 78–81.

ВНЕДРЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ В ЗДРАВООХРАНЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Никитина У.О.

ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»
Научный руководитель: канд. техн. наук Зарипова Р.С.

Аннотация. Данная статья описывает информационные системы, которые были внедрены в здравоохранение в Республике Татарстан, было выявлено, насколько легко было привыкнуть к новым технологиям лицам старше 55 лет.

Ключевые слова: цифровизация, информационная система, здравоохранение.

Цифровизация по большей части используется там, где можно оптимизировать и повысить производительность. Сфера здравоохранения значительно подняла свой уровень качества предоставления услуг с приходом планомерной информатизации. Она производится с 2011 года в рамках исполнения программы «Модернизация здравоохранения Республики Татарстан за 2011–2013 годы». В этот год также был утвержден приказ Минздравсоцразвитием РФ от 28.04.11 № 364, который имел методические рекомендации по оснащению медицинских учреждений компьютерным оборудованием и программным обеспечением для регионального уровня ЕГИС в сфере здравоохранения, а также функциональные требования к ним.[1]

В рамках информатизации здравоохранения развиваются и функционируют следующие проекты.

– Единая государственная информационная система «Электронное здравоохранение Республики Татарстан» (ЕГИС «ЭЗ РТ»), позволяющая объединить все медицинские учреждения в единую информационную среду. В ЕГИС «ЭЗ РТ» ведется электронная медицинская карта пациента с отображением истории обращений, оказанных ему услуг, поставленных диагнозов и результатов лечения.

– Медицинская информационная система в Государственном автономном учреждении здравоохранения «Республиканский клинический онкологический диспансер Министерства здравоохранения Республики Татарстан» (ГАУЗ «РКОД МЗ РТ»), предназначена для выполнения

задачи объединения в единую информационную среду административных, лечебно-диагностических и финансово-экономических процессов ГАУЗ «РКОД МЗ РТ» с целью создания единого механизма управления, контроля, учета и планирования деятельности учреждения.

– Информационная система «Центральный архив медицинских изображений» (ИС «ЦАМИ»), предназначена для повышения качества диагностики и лечения пациентов за счет оптимизации работы с результатами диагностических исследований в Республике Татарстан. ИС «ЦАМИ» обеспечивает единое централизованное хранилище медицинских изображений, полученных с диагностических аппаратов подключенных медицинских организаций Республики Татарстан. Система позволяет осуществлять оперативный обмен изображениями между всеми участниками лечебно-диагностического процесса.

Около 10 % врачей и медсестер в Татарстане имеют возраст от 55 лет и выше и всем нужно учиться и работать в системе электронного здравоохранения. Молодые специалисты быстро адаптировались к этим изменениям, когда как люди пожилого возраста испытывали стресс при заполнении форм справок, карт и анализов в электронном виде, а не в бумажном, как они привыкли делать много лет.

Для преодоления преград при работе в данной системе были проведены мероприятия по подготовке врачей и медсестер. Было много потрачено сил и времени на обучение и привыкание к интерфейсу. Проблема была в том, что, объясняя материал медицинским работникам пенсионного возраста, материал забывался и пользователям приходилось самостоятельно изучать портал. Материал забывался, так как многие вообще никогда в жизни не пользовались компьютером. В среднем около года нужно было медработнику, чтобы освоиться и не бояться пользоваться этой системой. При работе с компьютером пожилому человеку главное – сохранение зрения, важно научить человека увеличивать шрифт для удобства [2]. Благодаря этому повысилась общая компьютерная грамотность. Вскоре врачи и медсестры поняли преимущества документооборота и стали активно пользоваться системой самостоятельно.

Из вышеизложенного можно сделать вывод, что цифровизация обязательно затронет жизнь любого человека, главное – быть готовым к изменениям. Здравоохранение поднимается на новый уровень качества предоставления услуги.

ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИИ НА МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Пырнова О.А., Зарипова Р.С.

ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»

Аннотация. В данной статье рассматриваются основные проблемы среди несовершеннолетних, возникшие с появлением Интернета, решения этих проблем как со стороны родителей и окружающих, так и со стороны государства.

Ключевые слова и словосочетания: информационная безопасность, интернет, информация.

Мы живем в век информационных технологий. Сейчас жизнь современного человека сложно представить без Интернета. В основном Интернет приносит человеческому сообществу пользу: объединяет людей во всем мире, позволяет общаться на огромном расстоянии, содержит в себе безмерное количество информации. Процесс социализации нового поколения активно дополняется СМИ и Глобальной сетью. Они становятся одними из главных институтов социализации, наравне с семьей и школой [2, с. 27]. Однако есть и другая сторона медали – из-за общей доступности через него распространяют потенциально опасную в той или иной мере для общества информацию. Перед такой информацией беззащитней всего оказываются дети, так как они легко подвергаются любому влиянию.

В настоящее время только в России Интернетом пользуются от 8 до 14 млн детей в возрасте до 14 лет, что составляет 18 % аудитории в нашей стране. Эти цифры стремительно растут с каждым днем. Однако 90 % родителей считают, что полностью контролируют то, что просматривают их дети в Интернете. Но это далеко не так. Реально больше половины несовершеннолетних пользователей просматривают сайты с нежелательным содержанием. Дети и подростки являются активными пользователями глобальной сети, но большинство из них не знают об угрозах их психологическому и физическому здоровью, которые может нести информация, находящаяся в интернет пространстве. Кроме того, различные экстремистские данные или иная подозрительная информация, которую дети находят в Интернете, представляют огромную угрозу, приносящую вред как им самим, так и окружающим. Одной из главных проблем такого рода является игровая

зависимость, которая приводит к тяжелым психологическим заболеваниям [1, с. 128]. Огромное количество несовершеннолетних находятся в диспансерах и клиниках, поправляя свое здоровье. К сожалению, самой главной проблемой в России из-за воздействия Интернета является формирование суицидальных склонностей несовершеннолетних. На данный момент Россия занимает первое место в Европе по количеству самоубийств среди людей, не достигших совершеннолетия. В среднем в нашей стране ежегодно заканчивают свою жизнь суицидом более 200 детей и 1,5 тысячи подростков. Причиной всему этому становится то, что дети принимают все, что видят в глобальной сети буквально. В этом возрасте они не могут отличить манипуляции, достоверную информацию от неверной информации, подлинную от мнимой.

Средний возраст для самостоятельной работы в Интернете – 10 лет. Ежедневная детская интернет-аудитория составляет 46 % среди детей в возрасте до 14 лет и 54 % подростков в возрасте от 15 до 16 лет. Несовершеннолетние чаще всего используют социальные сети, в которых они проводят до 60 минут в день. Помимо социальных сетей, популярны и другие типы онлайн-ресурсов: сетевые игры, обмен файлами, просмотр фильмов, загрузка аудиофайлов и программ, использование электронной почты, различные чаты и ведение блогов [4, с. 42]. Именно во время таких интернет-сессий дети сталкиваются с порнографией или получают предложения о встречах в реальной жизни от незнакомых людей.

Существует несколько путей пресечения данных инцидентов: обучение грамотному использованию информации в интернет пространстве, оповещение родителей о полезных возможностях большинства интернет-браузеров, таких как установка «родительского контроля» и просмотр поисковой истории браузера, а также призывать их периодически в ненавязчивой форме разговаривать с детьми на тему безопасности в интернете [5, с. 87]. В проблеме информационной безопасности несовершеннолетних заинтересованы не только родители и окружающие, но и государство, которое на протяжении многих лет улучшает использование глобальной сети для нового поколения, заботясь об их психическом развитии, здоровье и благополучии. Примером этого является ФЗ «О защите детей от информации, причиняющий вред их здоровью и развитию» и «Концепция информационной безопасности детей». Участники медиарынка стараются сократить десо-

циализацию и развитие девиантного поведения детей, такого как жестокое обращение с животными, причинение вреда самому себе и окружающим, употребление наркотических, психотропных и подобных средств, алкогольной или табачной продукции, попрошайничество, совершение преступлений и т. д. Кроме того, осуществляется работа по совершенствованию механизма блокировки сайтов в интернете, которые содержат запрещенную информацию для несовершеннолетних. Все это проводится для обеспечения информационной безопасности детей, их культурного, морального и личностного развития. Главной задачей для государства является создание совершенно новой медиасреды, которая будет полностью безопасна для нового поколения [3, с. 111]. Данная среда должна быть направлена на социализацию подрастающего поколения и раскрытие творческого потенциала каждого ребенка, привитие патриотизма с ранних лет и формирование уважительного отношения к авторским правам и интеллектуальной собственности.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Галиуллина Э. Р.* Цифровые игры как способ обучения / Э. Р. Галиуллина, Р. С. Зарипова // Ученые записки ИСГЗ. – 2019. – Т. 17. – № 1. – С. 126–129.
2. *Галиуллина Э. Р.* Проблема возрастного цифрового разрыва современности / Э. Р. Галиуллина, А. А. Шакиров, Р. С. Зарипова // Russian Journal of Education and Psychology. – 2019. – Т. 10. – № 4. – С. 25–29.
3. *Зарипова Р. С.* Исследование влияния информационных технологий на формирование ценностных ориентаций современных студентов / Р.С. Зарипова, Н. Г. Бикеева // Современные исследования социальных проблем. – 2018. – Т. 9. – № 7-2. – С. 110–113.
4. *Пырнова О. А.* Интернет как средство обучения / О. А. Пырнова, Р. С. Зарипова // International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. – 2018. – № 2. – С. 41–44.
5. *Шакиров А.А.* Современные тенденции web-разработки / А. А. Шакиров, Р. С. Зарипова // Russian Journal of Education and Psychology. – 2019. – Т. 10. – № 3. – С. 85–88.