

Список использованных источников

1. Абрамова О. Ф., Семилетов И. Д. Проектирование актуального решения для планирования задач на базе операционной системы Android // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 4: Естественно-математические и технические науки. — 2022. — № 4 (311). — С. 71–80.
2. Аветян А. А., Григорян Э. А. Современные методы тайм-менеджмента и их значение в жизни современного человека // Шестнадцатая годовичная научная конференция. Социально-гуманитарные науки. Часть II. — М., 2024. — С. 55–60.
3. Азевич А. И. Сервисы визуализации данных: приемы и решения // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. — 2019. — № 1 (47). — С. 13–19.
4. Андрушко И. С. Кроссплатформенная разработка мобильного приложения на фреймворке Flutter // Сборник трудов конференции. — Гродно: Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2022. — С. 83–85.
5. Ануфриева А. А., Горбунова Е. С. Перегружает, но направляет: влияние средовой насыщенности на внимание и рабочую память в реальных и цифровых условиях // Психологические исследования. — 2025. — № 101. — С. 6–19.
6. Архангельский Г. А., Бехтерев С. В., Лукашенко М. А., Телегина Т. В. Тайм-менеджмент. Полный курс: учебное пособие. — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 311 с.
7. Архитектура и интеграция приложений для автоматизации смарт-дома на основе IoT: сборник научных трудов. — М.: Изд-во МГТУ, 2021. — С. 112–118.

8. Басова С. Н., Сидорова Н. П., Торопова Т. А. Цифровые решения тайм-менеджмента в органах государственной власти // Вопросы управления. — 2021. — № 3. — С. 162–177.
9. Боженова В. В. Исследование влияния визуализированного прогресса в обучающем курсе на результаты обучения и мотивацию студентов // Культура и технологии. — 2023. — Т. 8, № 4. — С. 212–217.
10. Борискин А. С. Методы синхронизации данных в Android-приложениях // Вестник науки. — 2025. — Т. 4, № 4 (85). — С. 624–628.
11. Бояшова Е. П., Гоняев С. С., Кан В. Г. Методы повышения эффективности геймификации систем тайм-менеджмента // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2023): сборник научных статей XII Международной конференции. — СПб.: СПбГУТ, 2023. — Т. 2. — С. 120–125.
12. Бурукина И. П., Привалов А. Э. Исследование современных подходов к проектированию цифровых интерфейсов // Вестник науки. — 2022. — Т. 3. — С. 15–22.
13. Вершинин В. П. Роль цифровизации в области управления проектами // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. — 2024. — № 12. — С. 35.
14. Вишталюк С. Д. Современные техники управления временем // Вопросы науки и образования. — 2022. — № 1. — С. 15–22.
15. Волкова Н. В., Аникина П. А. Тайм-менеджмент сегодня // Столыпинский вестник. — 2021. — № 5. — С. 1–8.
16. Гильдебрант Е. Ю., Вайндорф-Сысоева М. Е. Цифровые инструменты для организации самостоятельной работы студентов с применением тайм-менеджмента // Современные технологии управления. — 2023. — № 3 (103). — С. 1–10.
17. Дегтяренко К. А., Евтушевская С. И. Развитие навыков тайм-менеджмента студентов педагогических направлений подготовки в аспекте личностного и

- профессионального саморазвития будущих педагогов // Вестник ПСТГУ. Серия IV: Педагогика. Психология. — 2025. — Вып. 78. — С. 106–117.
18. Демиш В. О., Пищик Б. Н. Автономная работа android-приложений и алгоритмы синхронизации данных // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Информационные технологии. — 2014. — Т. 12, № 2. — С. 45–53.
19. Диденко В. А. Исследование фреймворков для разработки кроссплатформенных мобильных приложений // Вестник науки. — 2024. — Т. 3, № 5 (74). — С. 1081–1088.
20. Добренко Н. В., Бабан В. Ю., Чернышева А. В., Говоров А. И. Разработка интегрированной панели управления жизненным циклом моделей машинного обучения для ИТ-организаций с распределенной инфраструктурой // Экономика. Право. Инновации. — 2025. — Т. 13, № 4. — С. 83–100.
21. Доманский В. О., Тарханова О. В., Пелевин М. Д. Анализ возможностей мобильных Agile-решений для эффективной проектной деятельности // Архитектура, строительство, транспорт. — 2021. — № 3. — С. 98–105.
22. Дружинина В. Д. Основные принципы методологии Scrum для управления проектами // Экономика. Социология. Право. — 2022. — № 3 (27). — С. 17–21.
23. Дындин А. В., Новиков П. С. Исследование применения Kotlin Multiplatform и Jetpack Compose Multiplatform в мобильной разработке // Вестник науки. — 2024. — № 4 (73). — С. 410–421.
24. Ершов Т. А., Голубничий А. А. Использование методологии Kanban при разработке программного обеспечения // StudNet. — 2021. — № 8. — С. 1–10.
25. Желаева С. Э., Зубакин А. А. Технологии тайм-менеджмента в учебной деятельности студента: краткий обзор и возможности применения // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. — 2021. — С. 106–109.

26. Зайков В. П., Прозоров П. Д. Разработка мобильного приложения учебного расписания занятий студента // Информационные технологии и системы. — 2023. — № 5. — С. 12–19.
27. Зайцева Н. А. Научно-практические аспекты применения тайм-менеджмента для повышения профессиональной конкурентоспособности выпускников // Российские регионы: взгляд в будущее. — 2016. — С. 320–330.
28. Закопайлов М. О. Механизмы вовлечения пользователей в мобильные игры // Universum: технические науки. — 2025. — № 6 (135). — С. 44–50.
29. Зубрев А. В. Таск-менеджеры, таск-трекеры, сервисы и инструменты управления ИТ-проектами // Дискуссия. — 2025. — № 1 (134). — С. 40–46.
30. Ибрагимова О. Ю. Геймификация в маркетинговых коммуникациях: возможности и ограничения // Практический маркетинг. — 2025. — № 1. — С. 33–41.
31. Иванова Е. А. Регулирование когнитивной нагрузки при обучении иностранному языку в технологическом вузе // Преподаватель XXI век. — 2025. — № 1. — С. 83–94.
32. Илышева М. А., Детков А. А., Щербаков И. В. Использование гибридного подхода в управлении проектами на рынке интернет-маркетинга // Индустриальная экономика. — 2025. — № 6. — С. 22–28.
33. Искандарян Г. О., Варфоломеева Е. А., Панова Я. М. Современные методы тайм-менеджмента: теоретические основания и практическая эффективность в условиях когнитивной нагрузки // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. — 2025. — № 4 (86). — С. 55–60.
34. Калиневич Н., Гильванов Р. Г. Разработка кросс-платформенных приложений на языке Dart при помощи фреймворка Flutter // Интеллектуальные технологии на транспорте. — 2021. — № 4 (28). — С. 21–27.

35. Карпенко М. Н., Бархатова И. А. Применение системного анализа для выявления и устранения информационных перегрузок у студентов // Системный анализ в науке и образовании. — 2025. — № 3. — С. 113–123.
36. Каширин Р. С. Сравнительный анализ нативного и кроссплатформенного подходов к разработке мобильных приложений // Известия Тульского государственного университета. Технические науки. — 2024. — № 10. — С. 686–687.
37. Кишкурно Т. В., Брусенцова Т. П. Использование принципов юзабилити для оптимизации процесса восприятия экранного пространства // Труды БГТУ. Серия 3: Физико-математические науки и информатика. — 2019. — № 2. — С. 89–94.
38. Кобозева Е. М., Сугаева В. В. Система Канбан: внедрение и применение на производстве // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. — 2024. — № 1. — С. 104–109.
39. Колчанова С. А. Сравнение фреймворков Flutter и React Native, используемых в разработке гибридных приложений // E-Scio. — 2022. — № 4 (67). — С. 558–565.
40. Комарова Л. И. Психологические последствия информационной перегрузки: синдром усталости от новостей в 2025 году // Вестник науки. — 2026. — № 1. — С. 1081–1087.
41. Кондракова О. Ю., Мерзляков И. Н. Психологические принципы в UX-проектировании // Труды НГТУ им. Р.Е. Алексеева. — 2021. — № 3. — С. 110–115.
42. Конечным интерфейсом для пользователя является веб-портал: Аналитические панели и системы показателей // Информационные технологии в бизнесе. — 2020. — С. 88–95.
43. Лаврова А. П. Теоретические основы применения эффективных техник в современном тайм-менеджменте // Гуманитарные науки. — 2024. — № 2. — С. 54–59.

44. AbuSalim S. W. G., Ibrahim R., Wahab J. A. Comparative Analysis of Software Testing Techniques for Mobile Applications // Journal of Physics: Conference Series. — 2021. — Vol. 1793, No. 1. — P. 012036.
45. Alamleh H. [et al.]. Offline-First Mobile Architecture: Enhancing Usability and Resilience in Mobile Systems // Journal of Artificial Intelligence General Science (JAIGS). — 2023. — Vol. 7, No. 1. — P. 320–326.
46. Alves P., Cipriano B. P. Automated Assessment in Mobile Programming Courses: Leveraging GitHub Classroom and Flutter for Enhanced Student Outcomes // arXiv preprint arXiv:2504.04230. — 2025.
47. Asadzandi M. [et al.]. Rethinking Gamification Failure: A Model and Investigation of Gamified System Maladaptive Behaviors // Information Systems Research. — 2021. — Vol. 32. — P. 1–21.
48. Axmadjonov M. F., Mirzaraximov M. A. Firebase in real-time systems based on client-server technology // Scientific Journal Impact Factor. — 2020. — P. 20–26.
49. Azizyan L. Development of cross-platform mobile applications: a comparison of Flutter, React Native, and Kotlin Multiplatform // Вестник науки. — 2025. — № 6 (87). — С. 1297–1308.
50. Data Synchronization Techniques in Offline-First Android Applications // International Journal of Science and Research (IJSR). — 2024. — Vol. 7, No. 3. — P. 44–49.
51. Development of a Large-Scale Flutter App. — Milano: Politecnico di Milano, 2026. — 120 p.
52. Development of a mobile application for covering local events and incidents // International Journal of Applied Sciences. — 2023. — P. 14–21.
53. Implementation of Offline-First Architectures for Android Internet-Based Chat Systems // All Multidisciplinary Journal. — 2025. — Vol. 3. — P. 25–32.