

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ЇЇ ЗАСТОСУВАННЯ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Розглянуто один із актуальних напрямів навчання за кордоном – гейміфікація. Проаналізовано що таке гейміфікація та її застосування, також те де вона застосовується.

Ключові слова: гейміфікація, ігрова механіка, ігрова динаміка, підприємство, співробітники.

Abstract

One of the current areas of studying abroad - gamification - is considered. Analyzed what gamification is and its application, as well as where it is used.

Keywords: gamification, game mechanics, game dynamics, enterprise, employees.

Вступ

На сьогодні тема гейміфікації є доволі актуальною так як застосовують як в житті до людей, в освіті для дітей, так і на підприємствах щодо працівників.

Гейміфікація або ігрофікація — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. За Саленом і Циммерманом, гра — це система, в якій гравці задіяні у вирішення штучного конфлікту, що визначається правилами та має вираження у кількісному результаті. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах [1, с. 80].

Метою роботи є розглянути гейміфікацію загалом, що вона собою представляє, де і для чого її застосовують, також розібратися що таке ігрова механіка та ігрова динаміка, та яку роль безпосередньо вони відіграють у гейміфікації.

Результати дослідження

Гейміфікація – це процес викристання ігрової механіки, елементів і принципів їх застосування до неігрового контексту для кращого залучення користувачів.

Гейміфікація може бути використана в багатьох різних контекстах в багатьох різних контекстах. Компанії часто застосовують гейміфікацію для навчання працівників, найму, оцінки та організації продуктивності. Інші способи використання включають залучення виборців до фізичної активності та програми лояльності клієнтів.

Сенс гейміфікації полягає в тому, щоб надихнути користувачів взаємодіяти з контентом, особливо з завданнями, які не приносять задоволення [2].

Що таке ігрова механіка? Ігрова механіка – це правила та винагороди, які з'являються в програмі на цифровій платформі. Приклади можуть включати бали, рівні, місії, таблиці лідерів, значки та прогрес. Ігрова механіка – це те, як учасники беруть участь у програмі гейміфікації та отримують наступні кроки та відгуки про досягнення.

Що таке ігрова динаміка? Ігрова динаміка стосується набору емоцій, поведінки та бажань, виявлених у ігровій механіці, які резонують з людьми. Прикладами можуть бути змагання через таблиці лідерів, співпраця під час виконання командних місій, співтовариство завдяки перегляду інших учасників у стрічці новин, колекція під час отримання унікальних значків та сюрпризи завдяки розблокуванню нових місій. Ігрова динаміка використовується з ігровою механікою, щоб сприяти залученню та мотивувати учасників.

Гейміфікація – за своєю суттю – полягає в стимулюванні залучення для впливу на результати бізнесу. Коли люди беруть участь у вашій ініціативі щодо гейміфікації, вони дізнаються, як найкраще взаємодіяти з вашим бізнесом, продуктами, послугами та брендом.

Ділова цінність гейміфікації не закінчується на учасниках. Взаємодія з ігровою механікою надає глибокі дані, які можуть допомогти вплинути на маркетингові кампанії, використання платформи та

цілі ефективності. Кожна взаємодія співробітника або клієнта дає краще зрозуміти, де учасник проводить свій час і яка діяльність викликає інтерес.

З точки зору стратегії, гейміфікація на робочому місці може допомогти покращити бізнес-результати різними способами, зокрема:

- поширення впровадження та використання інструментів управління навчанням;
- сприяння утриманню та результатам співробітників;
- збільшення обміну знаннями співробітників для підвищення рівня обслуговування;
- підвищення продуктивності та задоволеності співробітників колл-центру.

Загалом гейміфікація на робочому місці може підвищити мотивацію працівників [3].

Оскільки справжня гейміфікація керується даними, компанії можуть контролювати ефективність ініціатив гейміфікації серед співробітників. Однак не всі рішення гейміфікації однакові. Багато постачальників не мають надійних функцій. Дуже важливо співпрацювати з постачальником гейміфікації, який має знання та досвід роботи з гейміфікацією на робочому місці. Інноваційна платформа гейміфікації, наприклад Bunchball Nitro , може отримувати відповідні дані та втілювати стратегічні ідеї в життя [4].

Висновки

Гейміфікація - це стратегія впливу та мотивації поведінки людей, яка також включає працівників. Гейміфікація може бути застосована в широкому спектрі ситуацій, коли індивідів потрібно мотивувати до певних дій або діяльності. Гейміфікація на робочому місці може збільшити залученість співробітників, щоб стимулювати ефективність компанії.

Ігрова механіка робить роботу співробітника більш прозорою, роблячи цілі зрозумілими та легкими для виконання. Співробітник може бачити прогрес у продуктивності, отримувати негайний зворотний зв'язок про досягнення та спілкуватися з колегами через співпрацю та конкуренцію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Salen, K., and Zimmerman E. (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 688 pp.
2. Belonovskaja, I. (2011). Domestic and foreign experience of implementation of gaming technologies in the preparation of future managers. Electronic scientific publication Aksiologija i innovatika obrazovanija, 2. June 21, 2019
3. Павлов Я. Ю., Кочина С. А. Можливості застосування гейміфікації в онлайн-навчання. Нові виклики для педагогіки та якості освіти: масові відкриті онлайн курси, хмарні послуги, мобільні технології. Львів, 2014 р.
4. Gamification: Toward a Definition. Deterding S., Khaled R., Nacke L.E., Dixon D. Vancouver : Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12-15.

Кривенька Анастасія Йосипівна – студентка групи ЕК-21б, факультет менеджменту і інформаційної безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: anastasiakrivenka@gmail.com

Науковий керівник: **Благодир Лілія Миколаївна** — к.е.н., доцент кафедри ММЕ, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Kryvenka Anastasiya Y. - student of EK-21b group, Faculty of Management and Information Security, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: anastasiakrivenka@gmail.com

Academic supervisor: **Blahodyr Liliya Mykolaivna** — Doctor of Economics, Associate Professor of the Department of MME, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia