ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет информационных технологий

Кафедра Информатики и информационных технологий

направление подготовки

09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Отчёт

по учебной практике

Выполнил(а): студент(ка) группы 221-377

Ежов Тимофей Алексеевич

(Фамилия И.О.)

Дата, подпись 25.04.2023

(дата) (подпись)

Проверил:

Дата, подпись

(дата) (подпись)

Москва

2023

**Цели**: Получение и анализ с выделением наиболее важной информации об актуальных проблемах, представленных на конференции “Финатлон Форум”.

**Выполнение**: Во время прохождения учебной практики, были выполнены все поставленные задачи.

В ходе прохождения учебной практики были получены знания о темах, представленных на конференции “Финатлон Форум”. Для анализа была выбрана статья о геймификации обучения.

Геймификация - популярная технология, которая использует игровые элементы в неигровых ситуациях, чтобы сделать их более увлекательными и простыми. Эта технология эффективно повышает мотивацию и вовлеченность участников в различных областях деятельности. В России геймификация является приоритетным направлением развития, и правительство страны разрабатывает меры для применения новых технологий, включая геймификацию, с целью стимулирования экономического роста. Российские компании уже активно используют игровые элементы для улучшения взаимодействия с пользователями и повышения мотивации.

В статье рассматривается развитие геймификации в России и примеры ее успешного применения в образовании. Особое внимание уделяется важности сохранения целей улучшения взаимодействия с пользователями. Эффективность геймификации объясняется несколькими факторами. Во-первых, элемент игры делает процесс более привлекательным и интересным, что способствует повышению продуктивности. Во-вторых, пользователи стремятся получать награды за достижения, поэтому привлекательные призы стимулируют выполнение задач и повышают мотивацию. В-третьих, геймификация предлагает продвинутый и удобный интерфейс, который улучшает коммуникацию и повышает уровень вовлеченности. В-четвертых, игровой подход помогает снизить стресс и усталость, что способствует повышению эффективности деятельности.

Геймификация опирается на базовые наклонности человека. Люди стремятся получить награды и признание, они любят соревнования и соперничество. Поэтому присутствие элементов, таких как поощрение, таблицы рекордов и другие формы конкуренции, способствует повышению мотивации пользователей.

Геймификация привлекает людей не только наградами, но и удовлетворением от самого процесса достижения цели. Она удовлетворяет потребности пользователей в свободе выбора, ощущении контроля и новых социальных связях. Геймификация эффективна благодаря глубокому проектированию, которое включает удобные игровые механики, интерфейс, аудио и графические элементы, способствующие лучшему усвоению материала. Важно представлять материал в контексте реальных примеров, например, демонстрируя влияние бизнес-решений на финансовые показатели. Ролевой подход и система квестов также способствуют эффективному обучению. Популярные решения в геймификации образования включают онлайн-платформы с привлекательным интерфейсом, заранее подготовленные курсы и интерактивные элементы. Некоторые решения используют десктопные приложения с VR-технологиями для повышения степени вовлеченности. Индивидуальный подход в геймификации позволяет алгоритмам автоматически адаптировать задания под обучаемого и повышает мнемонические способности. Геймификация также стимулирует участие студентов через создание соревновательных условий и возможность получения достижений. Однако исследования показывают, что геймификация может улучшить промежуточные оценки и психологическое состояние студентов, но имеет ограниченный эффект на итоговые оценки экзаменов.

Геймифицированные лекционные курсы получили положительные оценки студентов в сравнении с традиционными лекциями. Качественные оценки, проводимые через анкеты, показали, что студенты, проходившие геймифицированные курсы, оценили их выше, чем студенты, проходившие обычные курсы. Количественные оценки, основанные на итоговых тестах, не показали значительных различий в результатах между двумя группами. Однако, геймификация позволила повысить мотивацию студентов и улучшить их психологическое состояние.

Геймифицированные курсы должны быть тщательно разработаны, чтобы игровые элементы были четко связаны с образовательными целями и не отвлекали от основного материала. Использование игровых элементов должно быть ограничено, чтобы фокус оставался на достижении образовательных результатов.

Глобальный рынок геймификации оценивается в 23 миллиарда долларов, из которых образование составляет 2 миллиарда долларов. В России одним из крупнейших проектов геймификации является онлайн-платформа "Учи.ру", которая имеет более 10 миллионов пользователей и высокую выручку. В России также активно занимаются разработкой программного обеспечения в области информационных технологий, и выручка компаний в этой отрасли значительно увеличивается.

Эти данные свидетельствуют о растущей популярности геймификации и высоком спросе на IT-услуги в России.

рамках национального проекта "Производительность труда" в России были разработаны интерактивные площадки, известные как "фабрики процессов", которые применяют технологии геймификации для обучения принципам и инструментам бережливого производства. Более 30 000 сотрудников предприятий, участвующих в проекте, прошли обучение на этих фабриках процессов.

Одна из ключевых дисциплин программы "Лидеры производительности" в рамках национального проекта проводится в формате бизнес-симулятора. Эта уникальная площадка позволяет участникам получить интерактивный опыт управления компанией, начиная с разработки стратегии повышения эффективности и заканчивая внедрением изменений в производственные процессы. Бизнес-симулятор основан на реальной модели рынка и предприятия, учитывает состояние конкурентной среды и рыночную неопределенность.

Цель национального проекта "Производительность труда" заключается в росте производительности труда на средних и крупных предприятиях несырьевых отраслей экономики. Благодаря внедрению культуры бережливого производства и выявлению потерь, более 2300 предприятий-участников проекта увеличили добавленную стоимость на 383 миллиарда рублей. Индикаторы эффективности показали улучшение результатов в выработке, сокращении запасов незавершенного производства и времени производства продукта.

Геймификация является одним из приоритетных направлений развития, поскольку она способствует повышению интереса к учебе, эффективному получению знаний и навыков, а также улучшает маркетинговые стратегии и аналитику. Организации должны правильно оценивать потенциал игровых элементов, чтобы быть успешными в будущем, поскольку удовлетворение аудитории, ее вовлеченность и вознаграждение становятся неотъемлемыми факторами коммерческого успеха. Геймификация и игровые концепции играют важную роль в прогнозировании будущего коммерческих организаций.

В итоге, развитие и повышение производительности становятся все более важными для образовательных учреждений, экономики страны и мирового сообщества в целом.

Из всего описанного выше можно сделать следующие выводы:

1. Геймификация является эффективным инструментом в различных сферах деятельности, включая образование, управление производством и повышение производительности труда.
2. Применение геймификации позволяет повысить мотивацию и вовлеченность участников, делая скучные и трудные задачи более привлекательными и интересными.
3. Геймификация обеспечивает удовлетворение различных потребностей, таких как получение награды, ощущение контроля, свобода выбора и социальные связи.
4. Для эффективного применения геймификации необходимо четко связывать игровые элементы с целями обучения или бизнес-процессами, а также не перекладывать акцент с результатов на сами игровые элементы.
5. В России геймификация получает все большую поддержку и развивается в различных сферах. Примерами успешной реализации геймификации являются проекты в области образования и повышения производительности труда.
6. Оценки и исследования показывают положительные результаты применения геймификации, включая повышение качества обучения и эффективности бизнес-процессов.
7. Развитие информационных технологий и рост рынка ИТ-услуг подтверждают востребованность и перспективы геймификации как технологии будущего.

В целом, геймификация является одним из ключевых направлений развития, способствующим повышению мотивации, улучшению процессов и достижению целей в различных областях деятельности.