

Способы визуализации данных исследования

Вид визуализации	Пример применения	Достоинства
Столбчатые диаграммы	<p>Сравнение средних баллов до и после эксперимента.</p> <p>Анализ различий в успеваемости между группами.</p>	<p>Позволяет легко сравнить две группы.</p> <p>Подходит для демонстрации эффекта геймификации.</p>
Боксплоты	<p>Сравнение распределения баллов (минимум, максимум, медиана, выбросы).</p> <p>Анализ разброса данных в группах.</p>	<p>Показывает не только среднее, но и вариативность данных.</p> <p>Помогает выявить аномалии (например, если часть педагогов не восприняла геймификацию).</p>
Линейные графики	<p>Отслеживание прогресса участников (например, по неделям).</p> <p>Сравнение скорости усвоения материала в разных группах.</p>	<p>Наглядно показывает тренд улучшения.</p> <p>Подходит для демонстрации постепенного эффекта геймификации.</p>
Точечные диаграммы	<p>Анализ связи между игровыми показателями (бейджи, уровни) и результатами тестов.</p>	<p>Позволяет увидеть силу и направление корреляции.</p> <p>Выявляет выбросы (например, педагогов, которые много играли, но плохо сдали тест).</p>
Тепловая карта корреляций	<p>Сравнение нескольких показателей (например, баллы, время в системе, активность).</p>	<p>Удобна для анализа множественных взаимосвязей.</p> <p>Цветовая градация (от красного к зелёному) упрощает интерпретацию.</p>

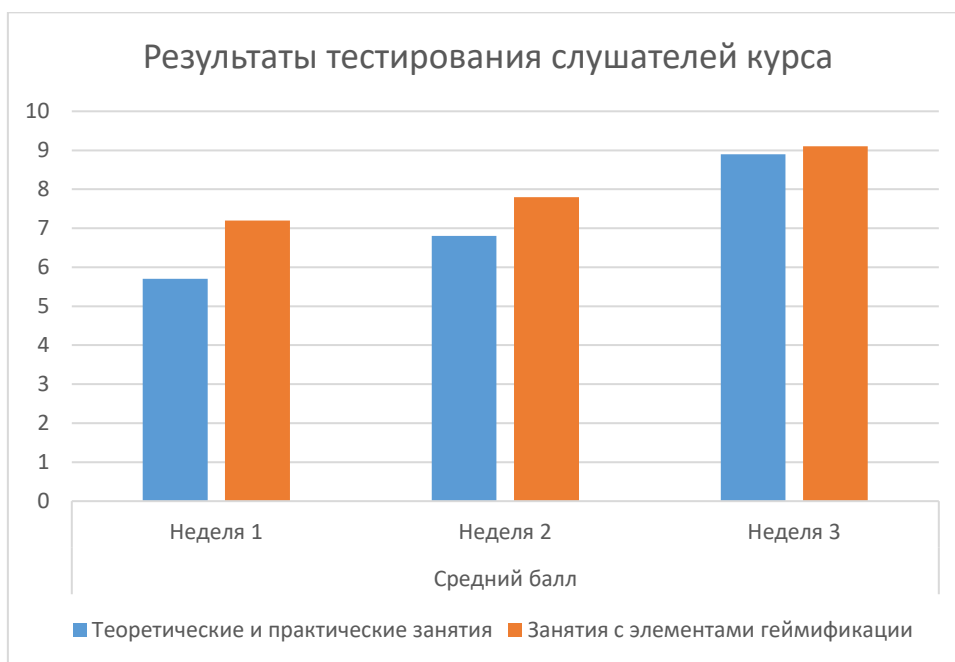
Круговые диаграммы	Доля педагогов, достигших разных уровней геймификации. Распределение по категориям (например, "высокая/средняя/низкая мотивация").	Показывает пропорции в процентах. Лучше использовать при небольшом числе категорий (3–5).
Горизонтальные гистограммы	Сравнение частотных показателей (например, сколько педагогов получили N бейджей).	Удобна для ранжирования данных.

Визуализация данных

Сравнение уровня усвоения знаний при традиционном обучении и обучении с элементами геймификации по результатам тестирования

Исходные данные:

	Средний балл (по 10-бальной шкале)		
	Неделя 1	Неделя 2	Неделя 3
Теоретические и практические занятия	5,7	6,8	8,9
Занятия с элементами геймификации	7,2	7,8	9,1



Геймификация как современный тренд корпоративного обучения

Анализ количества публикаций по теме исследования

Исходные данные:

Год	Количество публикаций
2019	7
2020	12
2021	11
2022	15
2023	17
2024	25

