

Отзыв на магистерскую диссертацию

Пятков А.Д. Геймификация как средство совершенствования процесса обучения персонала на примере кадрового агентства “Кадровые технологии”

<https://elar.urfu.ru/handle/10995/116915>

Работа представляет собой актуальное исследование, посвященное внедрению геймификации в систему обучения персонала. Диссертация выполнена на высоком уровне и связана с анализом современных подходов к управлению человеческими ресурсами.

Автор обоснованно выделяет проблему низкой вовлеченности и мотивации сотрудников в процессе обучения, что особенно значимо в условиях цифровизации и роста конкуренции на рынке труда.

Работа опирается на солидную базу исследований отечественных и зарубежных авторов, что показывает глубокое понимание темы. Стоит отметить анализ противоречия между теоретической разработанностью геймификации и дефицитом её практического применения.

Разработанная автором технология внедрения геймификации в кадровом агентстве «Кадровые технологии» — ключевая часть работы.

Реализация проекта позволила: повысить мотивацию сотрудников к обучению, создать систему непрерывного образования, улучшить качество внутреннего обучения за счет игровых механик.

Результаты подтверждены эмпирически (опросы, анкетирование), что усиливает достоверность выводов.

Автор не ограничивается теорией, а адаптирует современные тенденции к российской бизнес-среде. Участие в международных конференциях и публикации статей подчеркивают научную новизну работы.

Рекомендации:

- Выборка (22 человека) относительно мала, что может ограничивать экстраполяцию результатов на другие организации. Это можно учитывать в выводах как направление для дальнейших исследований.
- Автор справедливо отмечает возможность адаптации технологии для других компаний. Было бы полезно добавить примеры конкретных отраслей, где геймификация может быть особенно эффективна.

Заключение

Работа соответствует критериям научной новизны и практической значимости. Разработанные рекомендации могут быть успешно применены в российских организациях для повышения эффективности обучения персонала. Результаты исследования подтверждают перспективность геймификации как инструмента HR-менеджмента.