**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 |