

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО СВЯЗИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»  
(СПбГУТ)

Кафедра информатики и компьютерного дизайна

научно-исследовательская работа на тему:

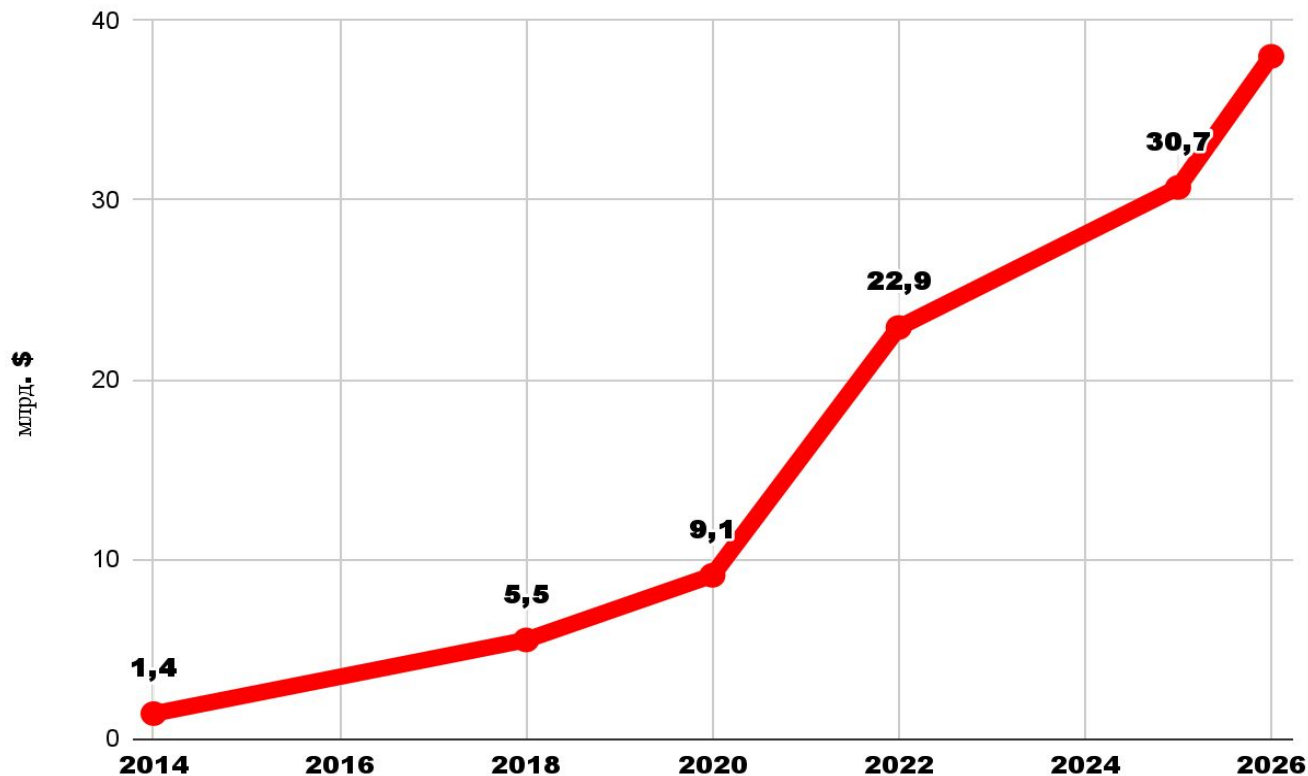
# **МЕТОДЫ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ СИСТЕМ ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТА**

---

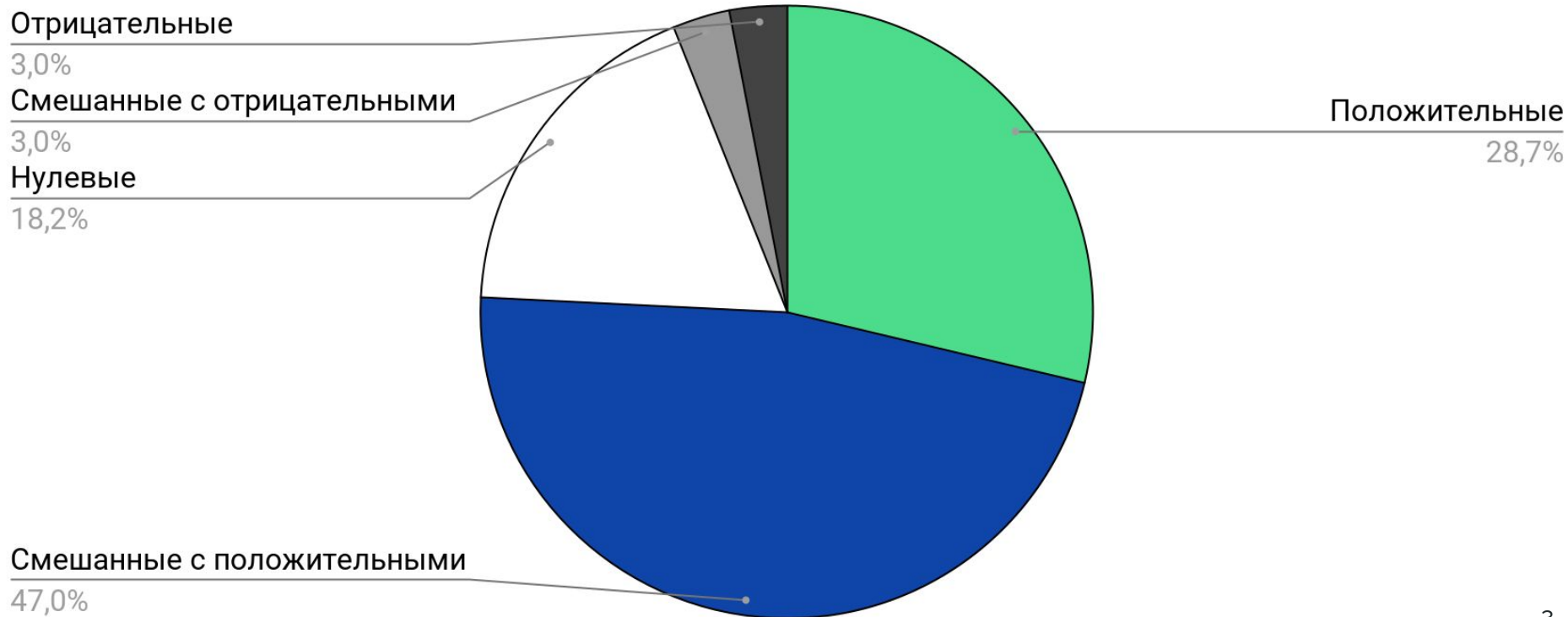
Выполнили: Кан В. Г., Гоняев С. С.  
Научный руководитель: ст.преп. Бояшова Е. П.

Санкт-Петербург  
2023

# Объем мирового рынка геймификации



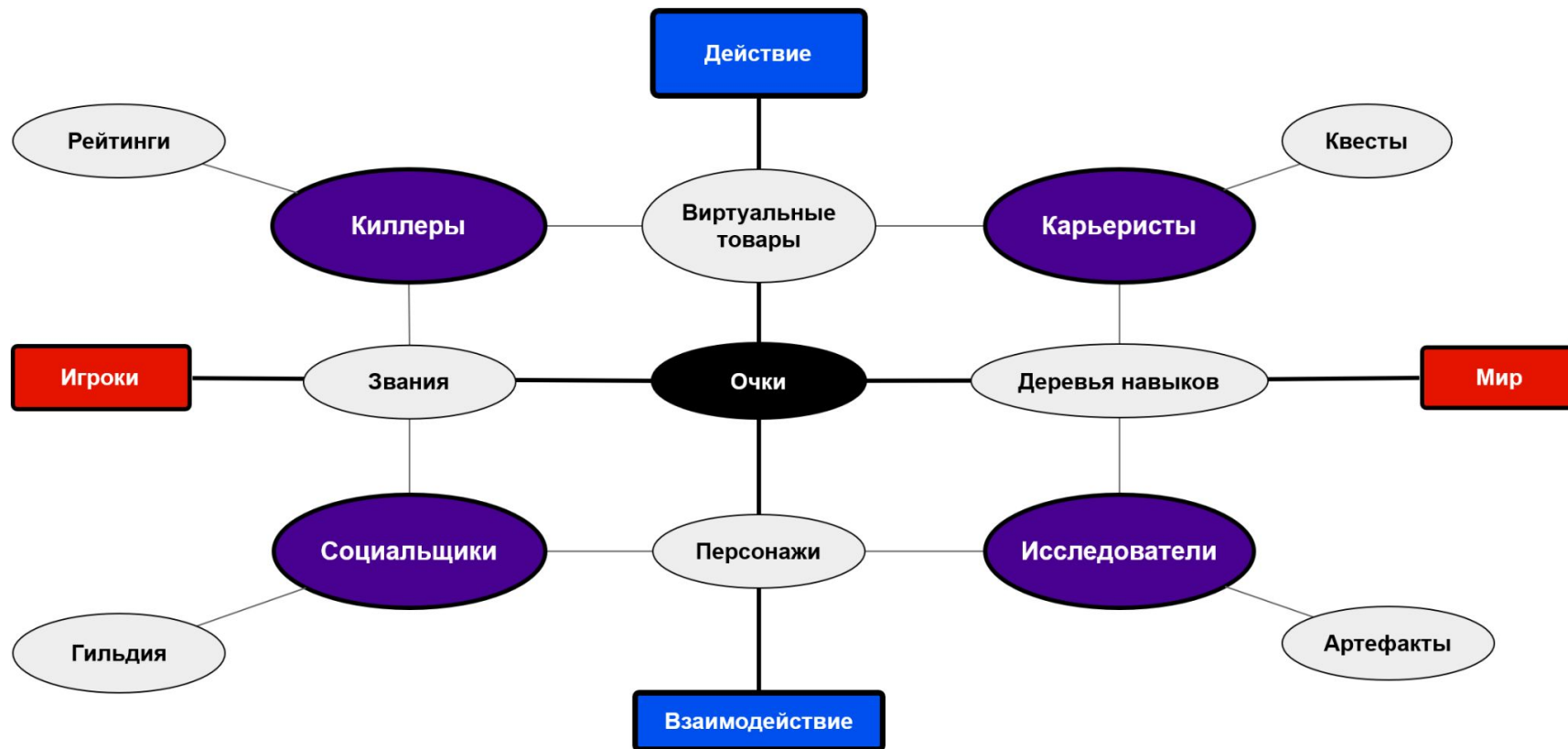
# Результаты внедрения геймификации



# В чём мотивация играть?



# Разные игроки — разные методы геймификации



**Спасибо за внимание!**

---