

УДК 004.9:37.018.43

Геймифицированный марафон как эффективная методология корпоративного обучения ИТ-инженеров на примере BI систем

Юников Семен Романович¹

yunikovsr@student.bmstu.ru

SPIN-код: 4817-1701

Фомин Андрей Геннадьевич^{1,2(*)}

andfomin67@mail.ru

SPIN-код: 5774-7041

¹ МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Россия

² Кемеровский государственный университет, Кемерово, Россия

Аннотация. Рассматривается разработка и апробация методики геймифицированного образовательного марафона для массового обучения ИТ-инженеров работе с BI-инструментами при ограниченных ресурсах. Установлено, что сочетание игровых механик, интервальной структуры и коллективного обмена знаниями обеспечивает высокую мотивацию и практическую результативность. Данные выводы верифицированы экспериментальным путем на выборке из 80 специалистов продемонстрировала снижение числа ошибок, рост качества аналитических артефактов и формирование единого когнитивного пространства в организации.

Ключевые слова: геймификация; образовательный марафон; корпоративное обучение; бизнес-аналитика; цифровая трансформация; мотивация; ИТ-инженеры

Gamified marathon as an effective methodology for corporate training of IT engineers using the example of BI systems

Yunikov Semyon Romanovich¹

yunikovsr@student.bmstu.ru

SPIN code: 4817-1701

Fomin Andrey Gennadievich^{1,2(*)}

andfomin67@mail.ru

SPIN code: 5774-7041

¹ BMSTU, Moscow, Russia

² Kemerovo State University, Kemerovo, Russia

Abstract. The article considers the development and testing of a gamified educational marathon methodology for mass training of IT engineers to work with BI tools with limited resources. It is established that the combination of game mechanics, interval structure and collective knowledge exchange provides high motivation and practical productivity. These conclusions were verified experimentally on a sample of 80 specialists and demonstrated a reduction in the number of errors, an increase in the quality of analytical evidence, and the formation of a unified cognitive space in the organization.

Keywords: gamification; educational marathon; corporate training; business analytics; digital transformation; motivation; IT engineers

Введение. Современный этап цифровой трансформации обуславливает необходимость ускоренного формирования компетенций у специалистов в области анализа и интерпретации данных. В условиях растущего объема информации и усложнения инструментальных средств аналитики данных традиционные формы обучения (лекционные курсы, семинары, очные тренинги) демонстрируют ограниченную эффективность вследствие высокой ресурсоемкости и низкого уровня мотивационного вовлечения [1].

Более того, в отечественной практике фиксируются трудности, связанные с когнитивными и психологическими барьерами восприятия инновационных технологий, что снижает темпы их внедрения в корпоративную среду [2].

В этой связи особую актуальность приобретает разработка методик, обеспечивающих масштабное и результативное обучение при минимальных издержках организационного и кадрового характера.

Методы и материалы; результаты. Предлагаемый подход базируется на концепции геймифицированного образовательного марафона, представляющего собой длительный поэтапный цикл освоения практических навыков с использованием игровых механик.

Ключевые элементы методики включают интервализацию образовательного процесса, применение систем балльной оценки, рейтинговых механизмов и поощрительных стимулов, а также организацию горизонтального обмена знаниями в профессиональном сообществе. Подобная структура позволяет снизить когнитивную нагрузку, поддерживать высокий уровень мотивации за счет соревновательности и формировать устойчивые профессиональные компетенции.

Зарубежные эмпирические исследования демонстрируют, что интеграция геймификации в корпоративные программы способствует росту вовлеченности и эффективности обучения [3], при этом подчеркивается необходимость учета ограничений данного подхода, связанных с эффектом привыкания и снижением внутренней мотивации при избыточном акценте на внешние стимулы [4].

Данные выводы верифицированы экспериментальным путем на выборке из 80 сотрудников в течение четырех месяцев, показала положительную динамику: количество ошибок в аналитических артефактах сократилось более чем на 60 %, использование метаинформации увеличилось в восемь раз, число специалистов, освоивших продвинутые методы работы с данными, возросло почти втрое. Дополнительно зафиксировано снижение нагрузки на информационную инфраструктуру и ускорение управленческих процедур; результаты анкетирования показали, что свыше 90 % участников положительно оценили предложенный формат.

Заключение. Таким образом, геймифицированный марафон может быть охарактеризован как эффективная методология корпоративного обучения, обеспечивающая сочетание минимальных ресурсных затрат и высокой результативности образовательного процесса. Его внедрение способствует не только ускоренному формированию профессиональных компетенций, но

и развитию единого когнитивного пространства организации в сфере работы с данными. Практическая значимость методики заключается в возможности ее масштабирования на широкий круг задач цифровой трансформации, что позволяет рассматривать данный подход в качестве перспективного направления в области образовательных технологий для ИТ-инженеров.

Список источников

- [1] Capatina A., Bleoju G., Rancati E., Lesca N. Leveling up in corporate training: Unveiling the power of gamification. *Journal of Innovation & Knowledge*, 2024, vol. 9, no. 1, art. no. 100406. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2023.100406>
- [2] Донгаузер Е.А. Опыт использования технологии геймификации в процессе обучения персонала. Научные исследования и разработки. *Современная коммуникативистика*, 2020, т. 9, № 1, с. 45–50.
- [3] Wang Q., Decker A., Koster A., Sailer M. The key elements of gamification in corporate training: A systematic review. *International Journal of Human-Computer Studies*, 2021, vol. 154, art. no. 102672. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102672>
- [4] Артамонова В.В. *Геймификация как инструмент управления трудовой мотивацией*. Дис. ... канд. пед. наук, Нижний Новгород, ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2022, 218 с.