

УДК 004.9:37.018.43

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

Юников Семен Романович

yunikovsr@student.bmstu.ru

Фомин Андрей Геннадьевич

andfomin67@mail.ru

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Россия

Аннотация. Рассматривается разработка и апробация методики геймифицированного образовательного марафона для массового обучения ИТ-инженеров работе с ВІ-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

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 ис-

следования 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. 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. Лобачевского, 2022, 218 с.