Кузнєцова Т.В.
кандидат економічних наук,
доцент кафедри менеджменту
Університет Григорія Сковороди в Переяславі

НОВІ ГОРИЗОНТИ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПРОЕКТНОМУ МЕНЕДЖМЕНТІ

Анотація. *Актуальним інструментом управління проектами є гейміфікація, а саме використання ігрових елементів і прийомів у контексті цифровізації. Практичні поради щодо впровадження гейміфікації в процесі освоєння методів і технік проектного менеджменту допомагають підвищити мотивацію та покращити результати командної співпраці та залучення клієнтів. Гейміфікація вимагає збору та аналізування даних з метою постійного вдосконалення, яке за умови ефективного впровадження призводить до значних позитивних змін у підходах до навчання проектному менеджменту.*

Ключові слова: *гейміфікація, проектний менеджмент, конкурентоздатність, ефективність, управління.*

Kuznietsova T. **New horizons: gamification in project management.** *An actual project management tool is gamification, namely the use of game elements and techniques in the context of digitalization. Practical advice on the implementation of gamification in the process of learning project management methods and techniques helps to increase motivation and improve the results of team cooperation and customer engagement. Gamification requires the collection and analysis of data for the purpose of continuous improvement, which, if implemented effectively, leads to significant positive changes in approaches to project management learning.*

Key words: *gamification, project management, competitiveness, efficiency, management.*

Актуальність дослідження. Актуальність гейміфікації в проектному менеджменті є високою і має тенденцію до зросту в сучасному бізнес-середовищі. Навчання за допомогою цікавої гри все більше та більше стає потужним інструментом стимулювання

співробітників або учасників проекту до більш активної участі, задоволення від праці та досягнення кращих результатів. Гейміфікація дозволяє створювати інтерактивні навчальні програми, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу та розвитку навичок. Також вона сприяє зміцненню співпраці та командного духу серед учасників проектів, легкому та швидкому адаптуванню до змін у бізнес-середовищі.

Метою наукового дослідження є вивчення ефективності та можливостей використання гейміфікації як стратегічного інструменту підвищення мотивації команди і покращення результативності проектів у бізнес-середовищі.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація, як стратегічний інструмент для підвищення мотивації команди та результативності проекту, представляє собою потужний інструмент, що містить широке застосування в сучасних управлінських проектах. Цей підхід використовує принципи та механізми, властиві ігровим процесам, для створення мотивації, залучення учасників і підвищення їх продуктивності. Важливість гейміфікації у проектному менеджменті важко переоцінити, оскільки вона сприяє досягненню кількох ключових цілей:

– збільшення мотивації команд, бо гейміфікація надає можливість створити цікаві та захоплюючі завдання для учасників проекту (графічний інтерфейс, конкурентні елементи, винагороди та віртуальні досягнення стимулюють команду до активної участі та досягнення кращих результатів);

– залучення та підтримка учасників, коли гейміфікація сприяє залученню різних учасників проекту, незалежно від їхнього рівня досвіду чи мотивації;

– підвищення ефективності навчання та розвитку, а саме гейміфікація дозволяє створити навчальні ігри та симуляції, що допомагають учасникам отримувати нові навички та знання у цікавій формі;

– створення позитивного робочого середовища, коли гейміфікація активно сприяє підвищенню задоволеності від процесу праці та зниженню стресу серед членів команди;

– моніторинг та аналіз продуктивності, а саме гейміфікаційні платформи, що дозволяють збирати дані щодо виконання завдань і

аналізувати їх для оцінки продуктивності та вдосконалення стратегій проектного менеджменту;

– зміна стереотипів і покращення співпраці, бо графічні інтерфейси та завдання гейміфікації допомагають зменшити стереотипи та покращити комунікацію в команді, сприяючи спільним зусиллям і співпраці.

Гейміфіковані проекти відрізняються від звичайних проектів тим, що вони використовують ігрові принципи та механізми для досягнення конкретних цілей і результатів.

Гейміфікований проект завжди має чітко визначені цілі та завдання, які повинні бути досягнуті. Графічний інтерфейс та ігрові елементи допомагають учасникам ефективніше розуміти цілі та спрямовувати їхні зусилля на їх досягнення. Ці механізми створюють додаткові стимули для учасників та дають їм можливість взаємодіяти з проектом на більш активному рівні. Це сприяє зміцненню командної динаміки та співпраці, що може бути особливо корисним у проектах, де потрібна взаємодія між більшими групами.

Для успішного впровадження гейміфікації до проектного менеджменту необхідно обдумано прорахувати всі переваги та ризики (Рис. 1), а також повністю адаптувати гейміфікаційні елементи до конкретних потреб і цілей проектів.

Рис. 1. Переваги та ризики гейміфікації в проектному менеджменті

Джерело: розроблено на базі [1]

Гейміфікація є потужним інструментом для розвитку навичок учасників проекту, включаючи креативність, вирішення проблем, співробітництво та багато інших. Вона використовує ігрові принципи та механізми, щоб створити стимули для навчання та розвитку, і ось як гейміфікація може сприяти розвитку цих навичок:

Гейміфіковані проекти можуть включати завдання, які потребують творчого підходу. Це стимулює учасників думати незвичайно та розвивати креативність. Деякі гейміфіковані системи надають учасникам можливість розібратися в своїх ігрових стратегіях, що сприяє розвитку креативного мислення. Учасники навчаються розглядати проблеми з різних кутів та розвивати аналітичні навички.

Фреймворк – це структурований набір концепцій, правил, стандартів та інструментів, які дають основну архітектуру та методологію для розроблення та вирішення певних завдань у проектній діяльності. Він надає загальну архітектурну структуру (Рис. 2), яка визначає, як програма або рішення повинні бути організовані.

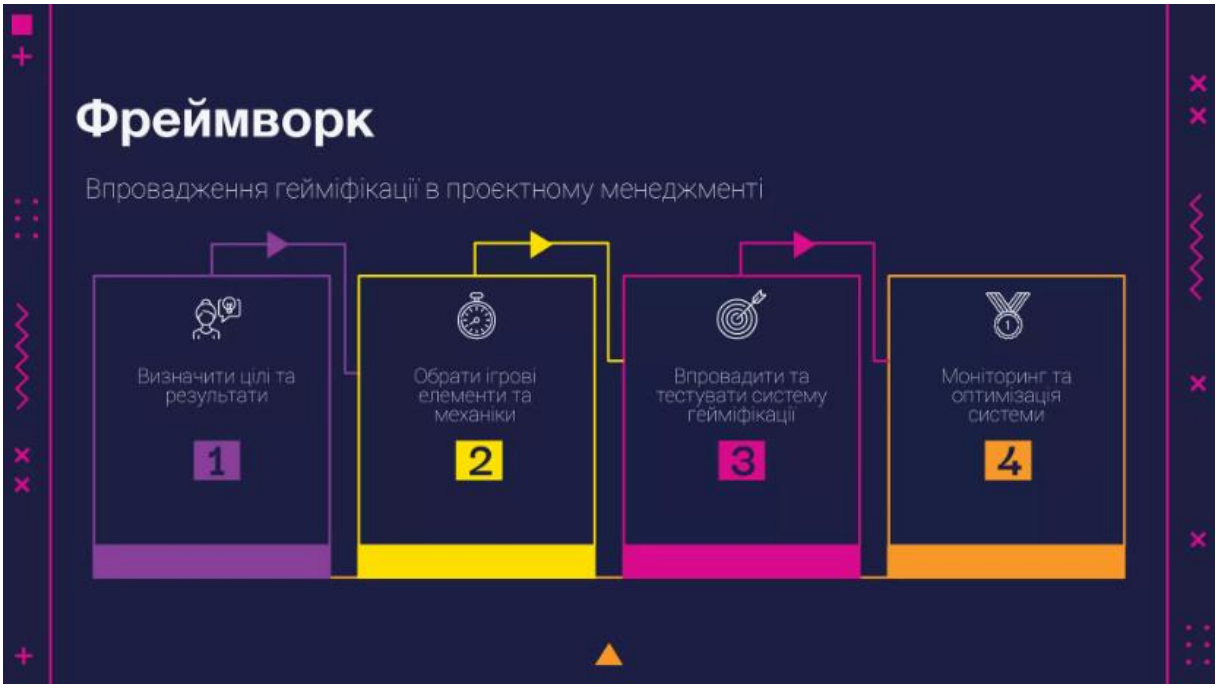

Рис. 2. Фреймворк впровадження гейміфікації у проектному менеджменті

Джерело: розроблено на базі [1]

Гейміфікація створює навчальне середовище, в якому учасники експериментують, навчаються на помилках, співпрацюють і розвивають цінні навички, що є цінними у професійному й особистому житті. Цей

підхід до навчання та розвитку дає можливість вчитися цікаво, що забезпечує мотивацію та ефективність навчання.

На рисунках 3-6 продемонстровано кроки досягнення результатів ефективного проектного менеджменту через досягнення поставлених цілей за допомогою ігрових інструментів/елементів, впровадження та тестування, моніторингу й оптимізації гейміфікації.

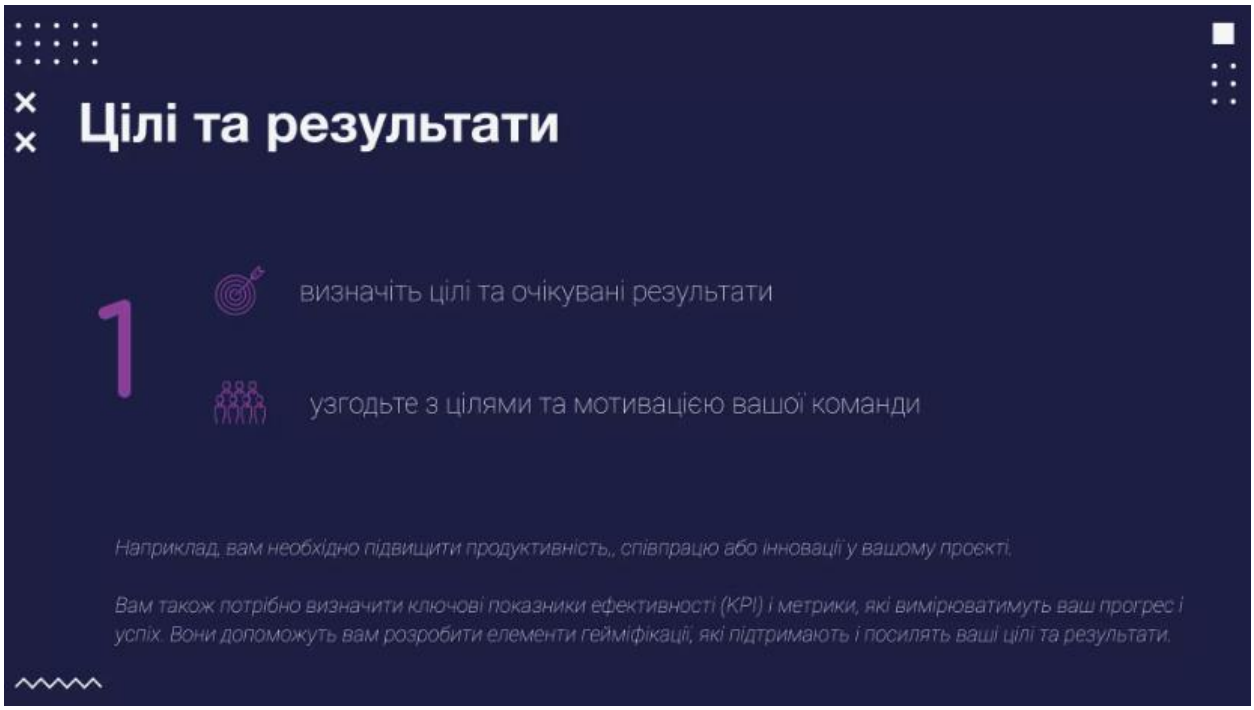

Рис. 3. Цілі та результати

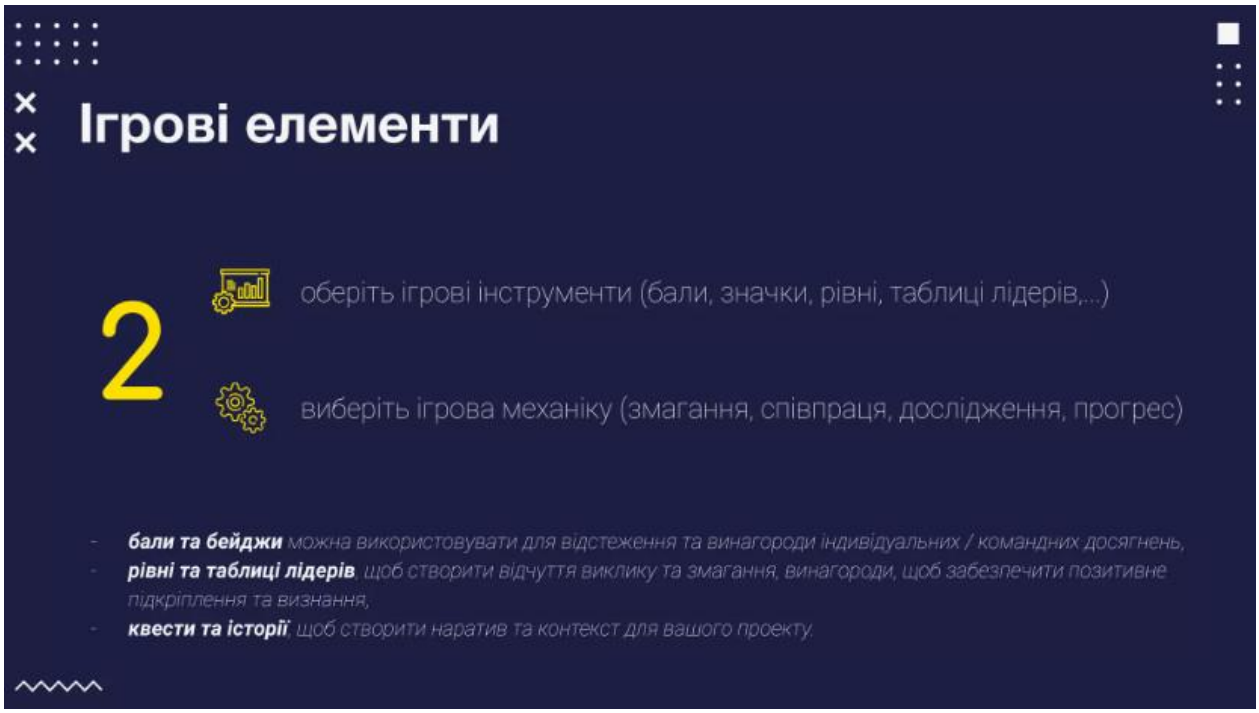

Рис. 4. Ігрові елементи

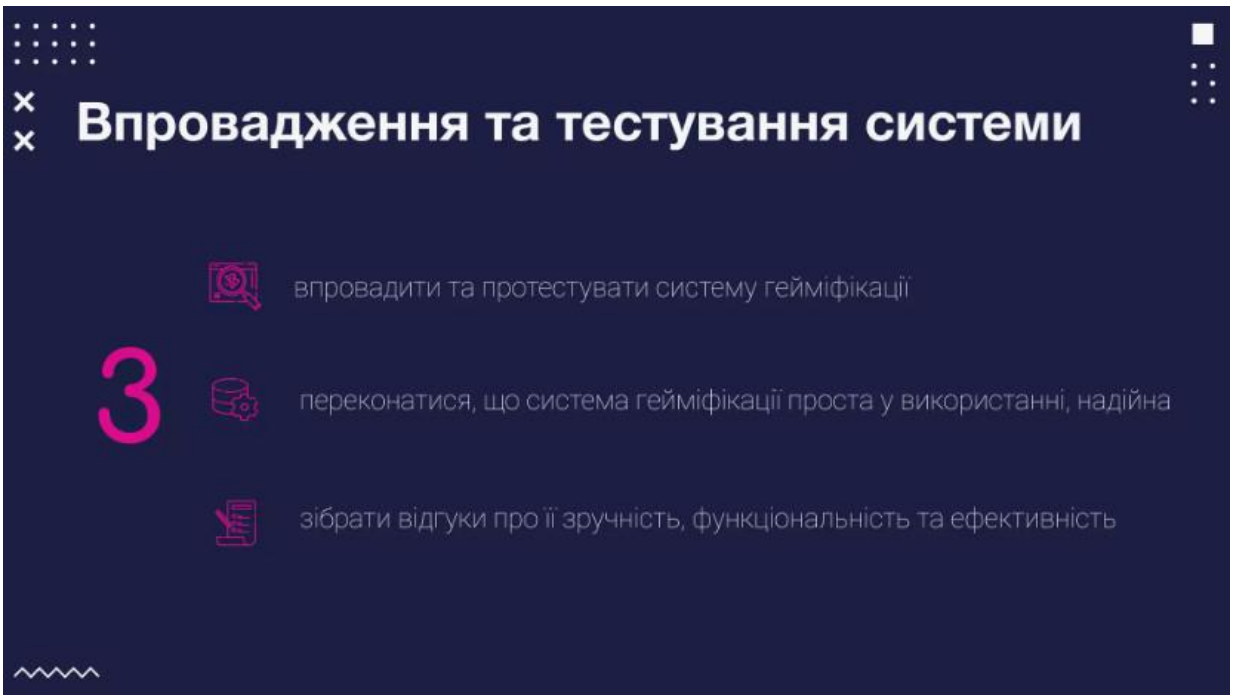

Рис. 5. Впровадження та тестування

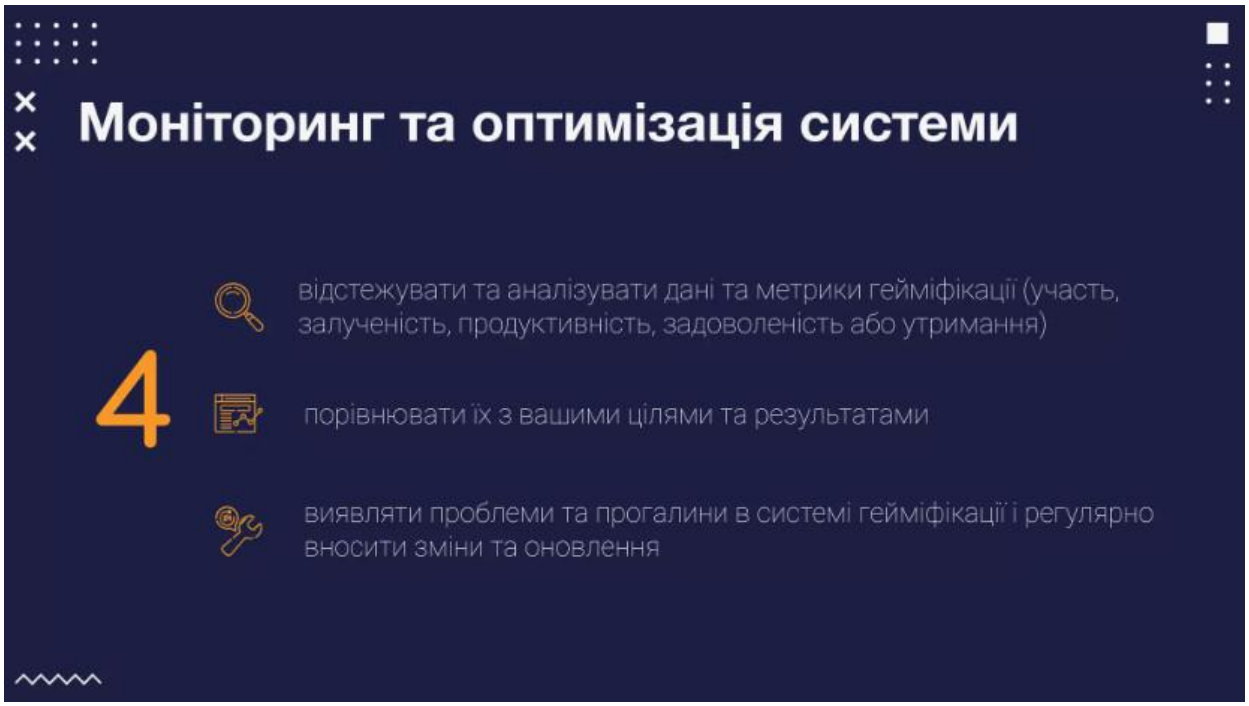

Рис. 6. Моніторинг та оптимізація

Суттєвою є постійна відкритість до відгуків та учасників, а також готовність до впровадження нових ідей й інновацій у системі гейміфікації. Це дозволяє створити більш ефективну та відповідну потребам систему команд, яка сприяє досягненню найкращих результатів у проектному менеджменті.

Це відкриває можливість вдосконалення та адаптації гейміфікованих елементів для змінних потреб проекту та команди.

У контексті гейміфікації проектного менеджменту важливо враховувати взаємодію між конкуренцією та кооперацією, оскільки обидва ці елементи суттєво впливають на результат і командну динаміку. Давайте розглянемо цей перехід більш докладно:

Конкуренція підштовхує учасників до покращення результатів і більш активної участі в проекті. Учасники, які досягли кращих результатів, отримують винагороди/визнання, що стимулює їхню мотивацію.

Кооперація, тобто спільна праця та взаємодія учасників при гейміфікації включає завдання, що підштовхують до спільної роботи.

Перехід від конкуренції до кооперації та навпаки є важливою стратегічною можливістю для покращення результатів проекту та створення більш сприятливої командної динаміки. Гнучкість та адаптація гейміфікованої системи є ключовими факторами успіху в цьому питанні. Взаємодія між здоровою конкуренцією та кооперацією в гейміфікованих проектах має значний вплив на результати та командну динаміку. Правильно збалансована спільна гра та змагання сприяють підвищенню мотивації, продуктивності й ефективності команди.

Змагання між учасниками проекту створюють стимули для досягнення кращих результатів. Учасники намагаються перевершити один і показати свою кращу сторону, що виконує мотивацію. Спільна гра надає учасникам відчуття співпраці та командного духу, що також стимулює досягнення цілей.

Конкуренція спонукає учасників до більш швидкого й якісного виконання завдань, що сприяє покращенню результатів проекту. Проте важливо забезпечити, щоб вона не перетворилася на агресивну або деструктивну.

Важливо досягти того, що успішна взаємодія між конкуренцією та кооперацією в гейміфікованих проектах залежить від правильного балансу. Надмірна конкуренція може призвести до стресу, негативного ставлення та навіть відмовитися від співпраці, тоді як висока кооперація може знизити мотивацію до конкуренції та досягнення більших результатів.

Оптимальний підхід виникає в тому, щоб використовувати як конкуренцію, так і кооперацію для створення стимулу та мотивації, але при цьому підтримувати сприятливий командний дух і забезпечувати, щоб обидва аспекти співіснували гармонійно.

Інструментарій гейміфікації проектного менеджменту надано на рисунках 7-10.

Рис. 7. Таблиця досягнень

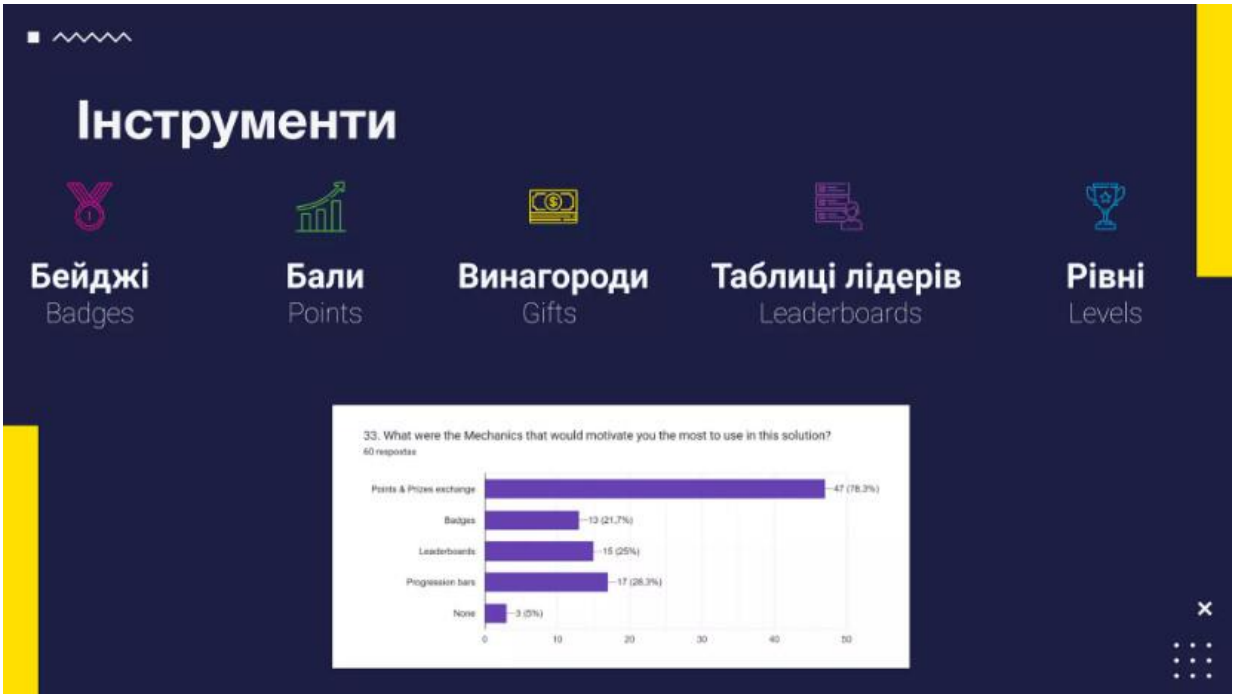

Рис. 8. Ключові інструменти

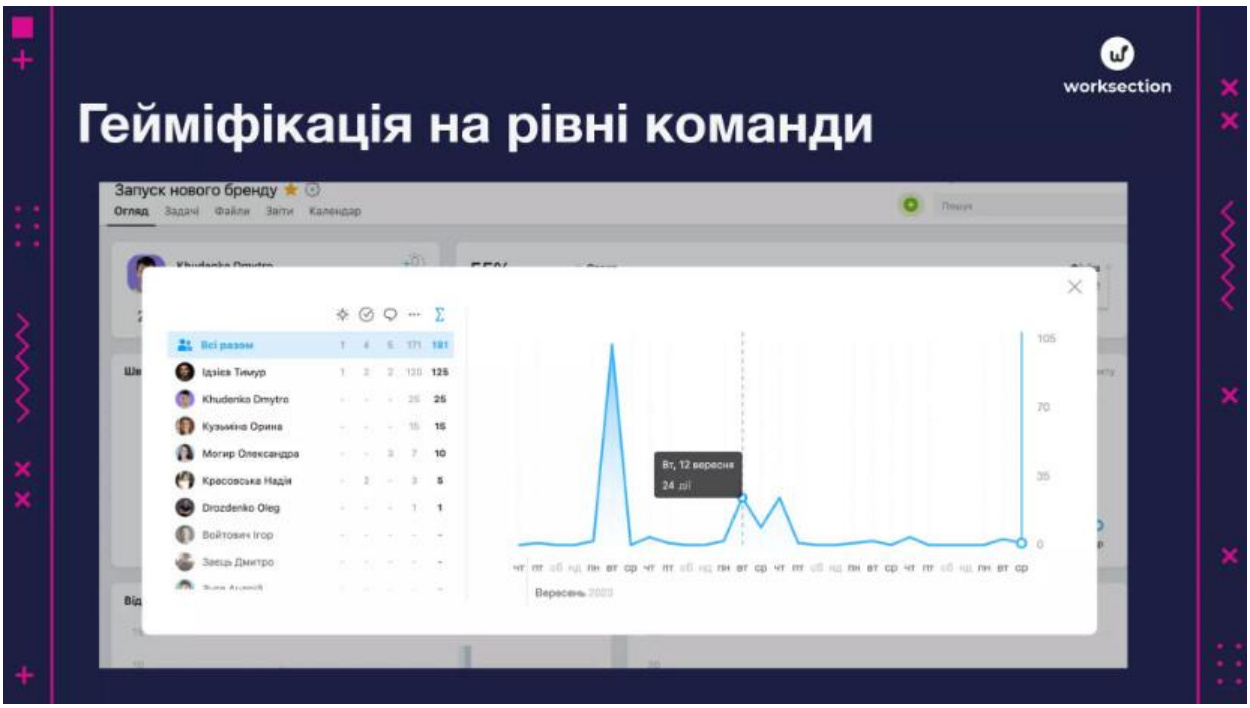

Рис. 9. Гейміфікація на рівні команди

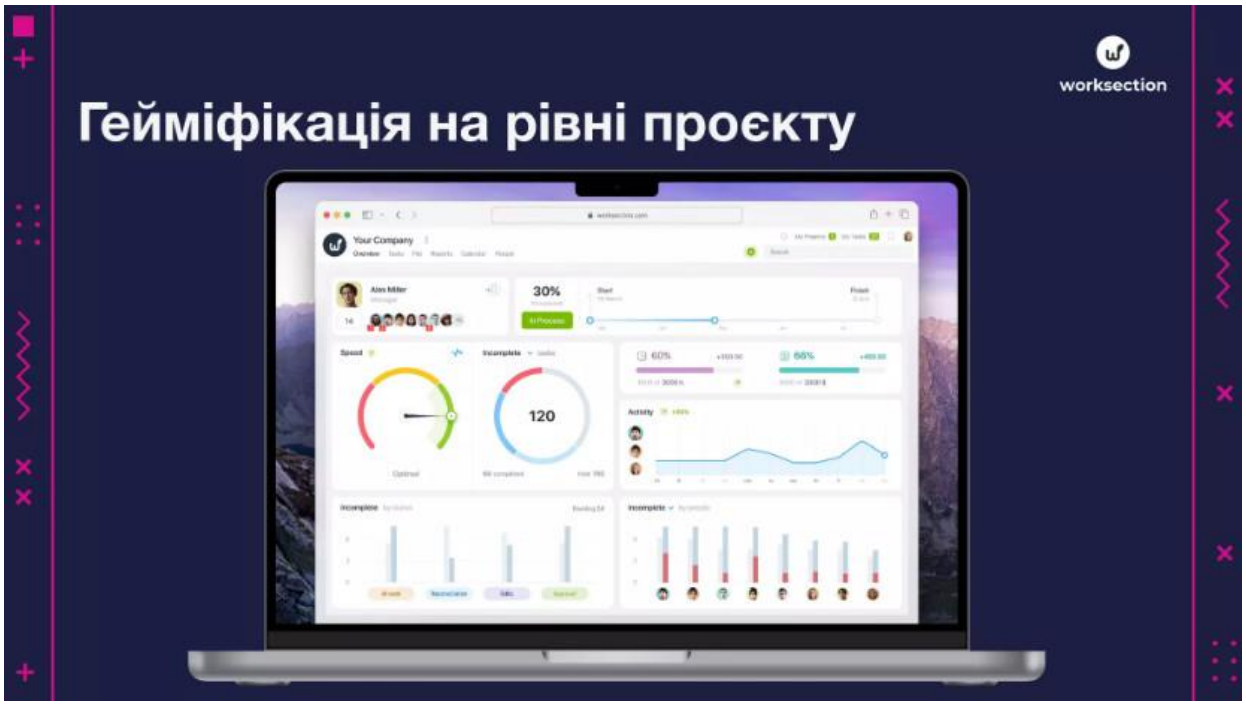

Рис. 10. Гейміфікація на рівні проектів

Чітко визначені цілі та система винагород є ключовими складовими гейміфікації у навчанні розробляти проекти. Це сприяє досягненню успішних результатів і підвищенню мотивації учасників.

Цілі допомагають розподілити завдання на більш дрібні та досяжні кроки, що полегшує їх виконання та створює відчуття прогресу.

Має бути чітко створена Система винагород. Винагороди, такі як бали, бонуси, досягнення, створюють стимули для досягнення цілей та виконання завдань. Учасники бажають отримати винагороди та конкурують за них.

Винагороди спонукають створювати елементи змагань, які підсилюють мотивацію та стимулюють учасників бути кращими. Вони відзначають успіхи та досягнення учасників, що збільшує їх задоволення від роботи та підтримує позитивний настрій.

Чітко визначені цілі та система винагород створюють ефективну інфраструктуру для гейміфікованих проектів, яка покращує мотив, ефективність та досягнення успішних результатів. Вони допомагають учасникам уявити кінцеву мету та надають стимули для праці над її досягненнями.

Висновки. Враховуючи вищесказане, гейміфікація є актуальним інструментом підвищення ефективності та досягнення стратегічних цілей в управлінні проектами. При цьому вона є не тільки інструментом для створення цікавих завдань, а й ефективним засобом мотивації, що стимулює учасників досягати високих стандартів і успішно виконувати проекти.

Гейміфікація в управлінні проектами створює структуру, графічний інтерфейс, ігрові елементи та ігрові механізми, які поєднуються, щоб створити стимул для учасників досягати цілей і ефективно виконувати завдання. Це покращує управління та сприяє більш успішному завершенню проектів, роблячи їх більш захоплюючими та корисними для всіх учасників.

Література

1. Кузнєцова Т., Кузнєцов Є., Олішевська Н. Технологія оволодіння діджитал-професіями як інноваційна модель навчання на основі гейміфікації. *Науково-практична конференція «Передові технології реалізації освітніх ініціатив»* (УГСП, ФГПОСТ, 07 лютого 2023). С. 43–49.