

Тукальский Сергей Дмитриевич
студент
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Россия, г. Казань
Жажнева Ирина Васильевна
старший преподаватель
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Россия, г. Казань
Ахмедова Альфира Мазитовна,
кандидат педагогических наук
старший преподаватель
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Россия, г. Казань

Соревновательный менеджер задач в условиях современных вызовов

Competitive task manager for today's challenges

Аннотация. Мы живем в эпоху огромных информационных потоков, которые нам приходится ежедневно перерабатывать. В современном информационном мире крайне важно быть в курсе новых, постоянно совершенствующихся и меняющихся, трендов и новинок. В противном случае довольно просто можно остаться за бортом, а для бизнеса это чревато большими убытками, вплоть до закрытия компании. Для предотвращения подобного исхода требуется постоянно следить за знаниями, обучаться и совершенствоваться.

В цифровом информационном мире крайне важно рационально использовать свое время, контролировать и отслеживать поставленные на день рутинные задачи. В противном случае можно просто потеряться в пучине неоконченных дел, вечно горящих сроков и опустить руки. Для предотвращения подобного исхода требуется внимательно отслеживать и систематизировать поставленные задачи. И чтобы процесс сделать не рутинным, а увлекательным на помощь может прийти геймификация данного процесса, встроенная в менеджер задач.

Ключевые слова: информационный мир, образовательный процесс, соревнования, геймификация, менеджер задач, «невидимые» компьютеры.

Annotation. We live in an era of huge information flows that we have to process every day. In the modern information world, it is extremely important to be aware of new, constantly improving and changing trends and novelties. Otherwise, it is quite easy to stay overboard, and for business it is fraught with large losses, up to the closure of the company. To prevent such an outcome, it is necessary to constantly monitor knowledge, learn and improve.

In the digital information world, it is extremely important to use your time rationally, monitor and track routine tasks set for the day. Otherwise, you can just

get lost in the abyss of unfinished business, eternally burning deadlines and give up. To prevent such an outcome, it is necessary to carefully monitor and systematize the tasks set. And in order to make the process not routine, but fascinating, gamification of this process, built into the task manager, can come to the rescue.

Key words: information world, educational process, competitions, gamification, task manager, "invisible" computers.

Тенденция общества такова, что на сегодняшний день большее значение придается так называемым «невидимым» компьютерам — тем, что встраиваются в мобильные устройства, часы, бытовую технику и огромное количество других устройств. Процессоры этого типа предусматривают широкие функциональные возможности и широкий спектр вариантов применения за весьма умеренную цену. Такие компьютеры всегда могут быть под рукой и как нельзя лучше подходят для общения, чтения, записной книжки обучения и работы [3].

Что такое геймификация образовательного процесса

«Геймификация» сегодня на слуху. Она же игрофикация или gamification (game — игра). Все эти термины означают использование элементов игры и игровых механик и технологий в неигровом контексте — для достижения реальных целей.

Геймификация в обучении означает не только использование готовых игр, но и превращение всего образовательного процесса в игру. Желание возглавить рейтинг, чтобы доминировать в социальной группе, дает стимул выполнять больше заданий и набирать баллы.

Игровой подход в обучении успел доказать свою эффективность по сравнению с традиционными методами. Игры нравятся людям разных возрастов, поэтому их используют во всех сферах обучения. Особенно соревновательный менеджер будет интересен для молодежи с ограниченными возможностями здоровья [2].

В игровой форме обучения, скучные задания могут стать интересными, а сложные — простыми. Игры вовлекают человека в процесс и облегчают восприятие информации.

Игрофикация в образовании использует естественные склонности людей к соревнованиям и достижениями для повышения производительности [4]. Эти методы внедрены и использованы в соревновательном менеджере задач.

Менеджер задач позволит реализовать и внедрить геймификацию в процессы выполнения даже рутинных задач, таких, как провести уборку, сходить в спортзал, приготовление еды и т.д [1]. Также он может быть использован для бизнес-процессов, повышая, таким образом, мотивацию сотрудников выполнять корпоративные задачи [5].

В менеджере задач использованы следующие методики.

Система баллов. Баллы начисляются за выполнение поставленных заданий. За простые задания начисляется меньшее количество баллов, а по мере повышения сложности увеличивается и награда. Система баллов очень эффективно работает в связке с рейтингами. Человек видит, как он продвинулся относительно самого себя и относительно других людей. Рейтинг и отставание от лидера стимулирует прикладывать дополнительные усилия.

Значки и бейджи. Значки, медали или бейджи — это награды в виде виртуального предмета или закрепленного изображения в профиле пользователя. Это отличный способ выделить и наградить человека за старания.

Важно, чтобы они были видны и остальным игрокам. При этом особенно ценятся уникальные награды, которые сложно заработать. Они выгодно выделяют человека на фоне остальных пользователей.

Соревнование. Рейтинги отлично подходят для создания здоровой конкуренции между пользователями. Каждый стремится быть лучшим, видеть свое имя на вершине списка. В соревновательном менеджере, как следует из названия, наибольший уклон идет в сторону соревнования пользователей друг с другом.

Основная идея заключается в том, чтобы пользователи превратили свои повседневные задачи в вызов, который можно бросить другому человеку. Это подстегнет людей, склонных к конкуренции, к выполнению своих задач более быстро и эффективно.

Одной из основных задач соревновательного менеджера задач является выбор победителя. Для этого нужно разработать правила «игры», определить два вида так называемых «вызовов»: основанные на скорости выполнения и основанные на факте выполнения задания. В первом случае выявить победителя достаточно просто — кто выполнил задание за меньшее время, тот и выиграл. Во втором же случае все несколько интереснее — пользователь проигрывает только тогда, когда он не смог выполнить задание.

Ошибки, которых следует избегать. Стоит очень аккуратно балансировать награды. Если давать значки и баллы без повода, такие знаки отличия быстро обесценятся.

Не стоит делать главный акцент на геймификацию. Например, человек должен воспринимать победу в соревновании как дополнительный бонус, а не как цель выполнения задач. Игры — это внешняя мотивация, и она не долгосрочна.

Вывод. Соревновательный менеджер задач — отличный способ повышения мотивации при выполнении задач. Он актуален как для достижения обычных, повседневных, рутинных целей, так и для постановки бизнес-задач. Руководители компаний могут использовать данную разработку, чтобы внедрить геймификацию в различные виды деятельности, которые требуют поощрений для достижения лучших результатов.

Библиографический список:

1. Андреев, Н. М. Состояние и развитие информационных технологий в сфере сервиса // Кооперация и предпринимательство: состояние, проблемы и перспективы: Сборник научных трудов II международной конференции молодых ученых, аспирантов, студентов и учащихся, Казань, 21 декабря 2018 года. Казань: Общество с ограниченной ответственностью "Печать-Сервис-XXI век", 2018. С. 245-248. EDN YFJUMA.

2. О применении электронных средств обучения в условиях инклюзивного образования / А. М. Ахмедова, Г. З. Хабибуллина, Д. И. Фахертдинова, Л. В. Смоленцева // Информационные технологии в образовании и науке

(ИТОН-2021): материалы VII Международной научно-практической конференции, Казань, 22–28 марта 2021 года. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2021. С. 14-19. EDN PBYFHZ.

3. Жажнева И.В. Актуальные проблемы правового обеспечения юридической значимости электронных документов // Актуальные проблемы развития туризма и индустрии гостеприимства. Сборник научных трудов Международной научно-практической конференции. Казань: Печать-Сервис-XXI век, 2019. С. 111–113.

4. Хафизова К. Н., Смоленцева Л.В. Особенности применения информационных технологий в сфере образования // Вестник ТИСБИ. 2018. № 1. С. 89-94. EDN LSHCDR.

5. Яллина В.И. Актуальные вопросы корпоративного обучения // Дни студенческой науки: Сборник статей V Международной студенческой конференции, Казань, 15 апреля 2022 года / Гл. редактор Е.А. Астраханцева. Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью «Издательский дом «Среда», 2022. С. 262-263. EDN WDIKPY.