

**XXVIII Международная научно-практическая конференция
«Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности»**

Министерство науки и высшего образования РФ

Издательство «Экономическое образование»

**Научно-исследовательский финансовый институт Минфина России
Сумгaitский Государственный Университет Азербайджанской Республики
Гуандунский университет иностранных языков и международной торговли
(GDUFS), КНР**

Кыргызский государственный технический университет им. И.Раззакова

Кыргызский национальный университет им. Ж.Баласагына

Бишкекский государственный университет им. К. Карасаева

Евразийский национальный университет имени Л.Н. Гумилева

**ФГБОУ ВО "Курганская государственная сельскохозяйственная академия
имени Т.С. Мальцева"**

ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского»

ФГБОУ ВО «Уральский государственный аграрный университет»

**Балашовский институт (филиал) ФГБОУ ВО "Саратовский национальный
исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского"
Дагестанский гуманитарный институт (филиал) ОУП ВО «Академия труда и
социальных отношений»**

ФГБОУ ВПО «Санкт-Петербургский государственный университет»

**ФГБОУ ВО "Российский Государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)**

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве РФ»

ФГБОУ ВО "Томский государственный педагогический университет".

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

XXVIII МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО- ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

«Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности»

(шифр –МКВСС)

г. Москва 19 июля 2024 года

Москва 2024

XXVIII Международная научно-практическая конференция
«Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности»

УДК 338.12

ББК 65.9

В 117

ISBN 978-5-6052344-0-1

DOI 10.26118/4289.2024.55.33.021

«Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности», (2024, Москва). Сб. материалов XXVIII Международной научно-практической конференции, Издательство «Экономическое образование», Москва, 2024.-219с.

Рецензенты:

Зотикова О.Н., доктор экономических наук, профессор, Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина, г. Москва, Россия.

Гуриева Л. К., доктор экономических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Северо-Осетинский государственный университет»

В сборнике статей рассматриваются современные вопросы науки, образования в условиях новой реальности и практики применения результатов научных исследований.

Исследования, представленные в сборнике, предлагают ценные выводы, которые будут полезны для широкого круга читателей, включая учёных, практиков, политиков и любого, кто интересуется текущим состоянием общества и его будущим развитием.

Ответственность за аутентичность и точность цитат, имен, названий иных сведений, а так же за соблюдение законов об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

Материалы конференции опубликованы в журнале, индексируемом в РИНЦ «Вопросы устойчивого развития общества» в разделе «Конференции
<http://nauka20-35.ru/Conferences#>, будут размещены в eLibrary.ru и проиндексированы в РИНЦ.

Статьи публикуются в авторской редакции.



© «Экономическое образование», 2024
©Авторы, 2024

ISBN 978-5-6052344-0-1



9 785605 234401 >

Направления конференции:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| Педагогические науки | Науки о Земле |
| Юридические науки | Океанология |
| Биологические науки | Политические науки |
| Биотехнологии | Психологические науки |
| Ботаника | Рыбное хозяйство. Охота |
| Ветеринария | Сельскохозяйственные науки |
| Военные науки | Социологические науки |
| Географические науки | Судостроение. Судовождение |
| Геология | Технические науки |
| Зоология | Туризм |
| Информационные технологии | Фармакология, фармация |
| Инженерное дело | Физические науки |
| Искусствоведение | Филологические науки |
| Исторические науки | Философские науки |
| Культурология | Химические науки |
| Лесоводство | Экология и природопользование |
| Математические науки | Экономические науки |
| Медицинские науки | Этнография |
| Журналистика | Физическая культура и спорт |

Оглавление

Педагогические науки

Кобылянская М.С.,Заикина В.В.,Хромченко Е. А.,Карташова Н.Н.	
Сетевые эколого-патриотические проекты и детское наставничество как инструменты формирования элементов гражданской идентичности школьников.....	8-16
Донцова О. С. Критерии эффективности применения интегрированного подхода к формированию художественно-творческих способностей у детей среднего дошкольного возраста.....	17-21
Аниськович О.А., Ширякова В.В. Особенности развития родительской компетентности в области формирования социально-бытовых навыков у ребенка с интеллектуальной недостаточностью	22-28
Чёрная А.А., Фомченко И.П. Особенности и риски цифровой трансформации образования.....	29-33

Юридические науки

Пучкова В.В. Вопросы применения народной медицины в сфере реализации норм по охране здоровья граждан в Российской Федерации.....	34-39
Хабибова Л.Д. Формы взаимодействия участковых уполномоченных полиции с жителями административного участка.....	40-44
Кобец П. Н. О важности недопущения сближения незаконных миграционных процессов с организованной и иной преступностью	45-49
Андреев А. С.,Белик Ю. С. Сущностная природа и специфика преступлений против военной службы.....	50-56
Курманбаев М.М. Защита прокурором в судебном порядке жилищных прав детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей.....	57-60
Дамбаева И.В. Правовое регулирование перехода права собственности на недвижимое имущество при совершении договора купли-продажи.....	61-65
Аль-Мсафир Д.М. Х. Значение роли прокуратуры в защите гражданских прав на получение образования.....	66-70
Ибрагим Л. А. И. Роль генетической дактилоскопии в доказывании уголовных преступлений.....	71-74
Гараева Т.Б. Проблемные аспекты расследования заведомо ложного сообщения об акте терроризма в целях дестабилизации деятельности органов власти.....	75-77

Психологические науки

- Огнев А.С.** Психологическое сопровождение развития общества в условиях новой реальности 78-82

Сельскохозяйственные науки

- Беляев М.В., Ажгалиев Р.С., Захаров А.В., Попов И.И.** Анализ технологий уборки соломы.....83-88

Технические науки

- Усманова Р.Р.** Исследование вихревого движения высокоскоростного струйного потока водяных завес.....89-95

Искусствоведение

- Фомина В.Е., Слободенюк А.И., Левченко В.А., Мирошниченко Е.Е., Сомова М.А.** Роль рукоделия в сохранении культурного наследия и традиций русского народа Крайнего Севера.....96-103

Филологические науки

- Саушева Е.В., Чичерова Е.А.** Лингвокреативный потенциал фразеологии в языке СМИ.....104-108

Экономические науки

- Жаныбаева З.К.** Оценка состояния и эффективности использования производственных ресурсов в экономике Казахстана.....109-118
Золкин Т.А. От истории к теории финансовых кризисов.....119-124
Рубина В. С. Российско-китайское сотрудничество в рамках инновационного развития БРИКС.....125-131
Муханин В. О. Функционирование криптовалюты в современной международной экономике.....132-136
Харебов К.В. Стратегическое позиционирование машиностроительного предприятия в координатах «устойчивость – эффективность»..... 137-144
Абдулаева З. И., Терновая Я.О. Нечёткое позиционирование предприятия в отраслевой системе.....145-152
Симуков М.В. Использование современных технологий для создания креативной среды в образовательных учреждениях.....153-158
Симуков М.В. Поддержка творческих инициатив сотрудников социальных организаций – образовательные организации.....159-164

XXVIII Международная научно-практическая конференция
«Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности»

Денисова А.В., Мога И.С. Детерминанты конкурентоспособности продукции агропромышленного комплекса на зарубежных рынках.....	165-170
Ершова С.Г., Мога И.С. Стратегические ориентиры в развитии торгово-экономического сотрудничества России и Африки (на примере агропромышленного комплекса).....	171-177
Гареев Э.А. Инновационные подходы к усилению конкурентоспособности промышленных предприятий Приволжского Федерального округа: стратегии и решения.....	178-189
Гареев Э.А. Эффективное использование научно-технического потенциала в развитии промышленных компаний Приволжского Федерального округа.....	190-195
Мулишова А. А. Геймификация, как инструмент бизнес-планирования.....	196-201
Шешин В.Д., Канунникова А.М. Международная продовольственная безопасность в условиях глобальной геополитической нестабильности.....	202-209
Купцов А.В. Искусственный интеллект в банковском секторе возможности и риски.....	210-215

Медицинские науки

Раскина Е. А., Попов С. С., Дубровина Т. Ю., Казинская Л. А., Веревкин А.Н., Крыльский Е. Д. Исследование уровня цитокератина-18 и мРНК апоптоз-индуктирующего фактора у больных неалкогольной жировой болезнью печени, развивающейся при сахарном диабете 2 типа.....	216-219
---	---------

УДК 658.8

Мулишова Анна Алексеевна

Магистрант

*Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург,
Россия)*

MULISHOVA Anna

Master's student

St. Petersburg state university (St. Petersburg, Russia)

Геймификация, как инструмент бизнес-планирования

Данная статья посвящена анализу применения геймификации в бизнес-планировании. На сегодняшний день применение игровых механик используется во многих сферах бизнеса, однако это не исключает использование геймификации внутри компаний. В работе представлены преимущества использования игр при стратегическом планировании, а также продемонстрированы примеры применения такие как: развитие коммуникаций в компании, управления проектами, получение обратной связи и поддержание корпоративного духа команды. Важным элементом статьи является таблица, демонстрирующая платформы и ресурсы, позволяющие решать стратегические цели путем использования игровых механик. В таблице показаны инструменты, предлагаемые платформами, а также сферы их применения внутри компании. Данные, представленные в статье, позволяют более детально ознакомиться с понятием геймификация и возможностями, которые она дает бизнесу.

Ключевые слова: геймификация, бизнес-процесс, цифровые платформы, игровая механика, бизнес-планирование, стратегическое планирование

Gamification as a business planning tool

This article is devoted to the analysis of the application of gamification in business planning. Today, the use of game mechanics is used in many areas of business, but this does not exclude the use of gamification within companies. The paper presents the advantages of using games in strategic planning, as well as demonstrates examples of applications such as: developing communications in the company, project management, receiving feedback and maintaining the corporate spirit of the team. An important element of the article is a table showing platforms and resources that allow you to solve strategic goals by using game mechanics. The table shows the tools offered by the platforms, as well as their areas of application within the company. The data presented in the article allows you to get acquainted in more detail with the concept of gamification and the opportunities that it gives to business.

Keywords: gamification, business process, digital platforms, game mechanics, business planning, strategic planning

Сегодня широкое распространение имеет такой инструмент, как геймификация. Геймификация представляет собой использование игровых элементов и механизмов в неигровых контекстах для достижения неигровой цели, например повышения мотивации, вовлеченности и продуктивности участников.[1] Геймификация позволяет преобразовать выполнение задач в захватывающую погоню за приобретением очков и достижением новых уровней. Основными элементами геймификации выступают: очки, бэджи, уровни, таблицы лидеров, аватары, миссии, бонусные системы, возможность обратной связи.[2]

Игровые механизмы используются, как в отдельных сферах экономики (образование, банкинг, здравоохранение, розничная торговля), так и внутри самого бизнеса. Применение геймификации может проводиться как в отдельных отделах компании (отдел продаж, производство, отдел маркетинга), так и на высшем уровне планирования: для стратегического планирования организации и проведения отдельных проектов внутри нее.[3]

Использование геймификации в стратегическом планировании имеет множество преимуществ. За счет использования игровых механик можно:

1. Повышать мотивацию и вовлеченность пользователей. Геймификация делает процесс стратегического планирования более интересным и увлекательным. В свою очередь системы наград, такие как очки, значки и уровни, предоставляют немедленное признание за достижения, что мотивирует сотрудников к активному участию.
2. Улучшать коммуникации и командную работу сотрудников. Геймификационные элементы могут стимулировать совместную работу и коммуникацию между членами команды, улучшая координацию и сотрудничество. Внедрение элементов конкуренции помогает стимулировать здоровое соперничество, что может привести к улучшению результатов и повышению производительности.
3. Привносить ясность и прозрачность целей. Игровые механики позволяют разбивать сложные стратегии на более мелкие и управляемые этапы, делая их более понятными и достижимыми. При этом возникает возможность простого постоянного отслеживания прогресса и предоставления обратной связи, что также дает возможность участникам видеть свои достижения и корректировать действия для получения лучших результатов.

4. Проявлять креативность и инновативность в принимаемых решениях. Игровые элементы поощряют участников к экспериментам и поиску новых решений, что способствует развитию творческого мышления и инноваций. Геймификация создает условия, в которых ошибки воспринимаются как часть процесса обучения и совершенствования, что стимулирует участников пробовать новые подходы без страха неудачи.

5. Снижать стресс и улучшать настроение участников. Применение игровых элементов помогает снизить стресс, связанный со стратегическим планированием, и улучшить общее настроение участников. Награды и признание за достижения способствуют созданию положительной атмосферы и укреплению морального духа команды.

6. Повышать приверженность и ответственность пользователей. Игровые элементы, такие как индивидуальные задания и персональные достижения, помогают повысить уровень ответственности каждого участника за выполнение своей роли в стратегическом плане. Совместные задания и командные награды стимулируют участников к выполнению своих обязательств перед командой.

Использовать геймификацию можно для: постановки и отслеживания целей, организации совместной работы и здоровой конкуренции, получения быстрой обратной связи от всех уровней рабочей иерархии, организации эффективного и доступного обучения сотрудников. В бизнес-планировании геймификация может быть мощным инструментом для повышения мотивации сотрудников, улучшения командной работы и оптимизации процессов. Для реализации стратегического планирования бизнеса с помощью геймификации были реализованы платформы и инструменты, позволяющие использовать игровые механики любому пользователю. В Таблице 1 представлены одни из самых популярных решений по адаптации процессов к игровому формату и достижению поставленных бизнес-целей.

Таблица 1 – инструменты геймификации и их области их применения в бизнес-планировании

Инструмент геймификации	Описание инструмента	Применение в бизнес-планировании
Badgeville [4]	Платформа для геймификации, которая позволяет создавать значки, уровни, рейтинги и задания.	Стимулирование выполнения задач и достижение целей путем выдачи значков и очков за завершенные этапы плана. Создание

		健康发展通过员工之间的竞争，通过领导榜来实现。
ClickUp AI [5]	该工具是一个集成了超过一百个不同程序的组合，用于生成图表、角色程序、头脑风暴和各种奖励计划。通过向该工具输入项目数据，用户可以得到AI推荐的最佳游戏化策略。	开发游戏化策略以与客户互动，包括设计草图和最终游戏化产品的生成，以及根据需求提出奖励系统。

Окончание Таблицы 1

Spinify [6]	平台旨在通过游戏化激励销售表现。主要任务（如冷呼出、演示、成交）以游戏形式呈现。员工通过获得积分、徽章和奖励来提升积极性，从而提高生产力和效率。	利用排行榜、徽章和奖励来激励员工，促进目标达成和任务完成。
Bunchball Nitro [7]	平台提供企业级游戏化工具，帮助创建游戏化场景、徽章、积分和排行榜。它有助于提升员工积极性、激励和工作效率。	提高员工积极性，通过奖励和认可来追踪进度和成就，同时创造竞赛环境。

		миссий для выполнения бизнес-задач.
Salesforce Trailhead [8]	Платформа для обучения и сертификации пользователей, использующая геймификацию для роста вовлеченности и успехов в обучении.	Обучение сотрудников навыкам, необходимым для успешного выполнения бизнес-плана. Повышение квалификации, обучение на новых программах.
Habitica [9]	Приложение, позволяющее адаптировать рутинные действия в игру. Пользователь моделирует собственного аватара и через выполнение миссий и задач приходит к наглядным результатам поставленных им в реальной жизни задач. Таким образом повседневная жизнь преобразуется в ролевую игру.	Мотивация сотрудников через игровую форму выполнения задач. Создание и отслеживание прогресса по выполнению этапов бизнес-плана с использованием игровой механики.

Использование инструментов геймификации в бизнес-планировании позволяет создать более увлекательную и мотивирующую рабочую среду. Это приводит к росту эффективности, улучшению командной работы и более быстрому достижению целей. Геймификация способствует снижению стресса, улучшению настроения и повышению ответственности, что в итоге приводит к более эффективному и успешному выполнению стратегических планов.

При корректном подборе инструмента геймификации любой процесс возможно модернизировать, сделав его интересным и захватывающим. Таким образом к выполнению задания задействованные лица будут относиться более внимательно, увлеченно и ответственно, так как за решениям задач будут стоять рейтинги и бонусные системы. Необходимо помнить, что любое игровое наполнение процесса не должно отвлекать от самого главного компонента геймификации – достижения неигровой цели. В связи с этим использовать игры необходимо в тех областях бизнеса, в которых они будут наиболее востребованы и приносить ожидаемый результат, не увеличивая при этом затраты на реализацию этого процесса.

Библиографический список:

1. Pelling N. «The (short) prehistory of «gamification»», 2011, URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>, дата обращения 13.07.2024
2. Н. Лаззаро «The 4 keys to fun», 2004, URL: <http://www.xeodesign.com/research/>, дата обращения 13.07.2024
3. Wamika Sharma, Weng Marc Lim, Satish Kumar, Aastha Verma, Rajeev Kumra «Game on! A state-of-the-art overview of doing business with gamification», Technological Forecasting and Social Change, январь 2024, URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S004016252300673X>, дата обращения 15.07.2024
4. TechnologyAdvice “Badgeville 2024 Overview: Pricing, Ratings & Details”, 2024, URL: <https://technologyadvice.com/products/badgeville-reviews/>, дата обращения 15.07.2024
5. Лицевая страница сайта платформы ClickUp AI, URL: <https://clickup.com/ai/prompts-for-gamification>, дата обращения 15.07.2024
6. Лицевая страница сайта платформы Spinify, URL: <https://spinify.com/product/sales-gamification-software/>, дата обращения 17.07.2024
7. Лицевая страница сайта платформы Bunchball Nitro, URL: <https://www.biworldwide.com/gamification/bunchball-nitro/>, дата обращения 17.07.2024
8. Лицевая страница сайта платформы Salesforce Trailhead, URL: <https://trailhead.salesforce.com/>, дата обращения 16.07.2024
9. Лицевая страница сайта платформы Habitica, URL: <https://habitica.com/static/home>, дата обращения 18.07.2024