

СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЩОДЕННИМИ ЗАВДАННЯМИ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕХАНІК ГЕЙМІФІКАЦІЇ

Шевченко А.С., Севостьянова О.М., Філімончук Т.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

В умовах сучасного цифрового суспільства, де інформаційний простір насичений прикладами успішних та досконалих проєктів, дедалі частіше спостерігається явище порівняльного знецінення власних досягнень. Людина, зіштовхуючись із великою кількістю прикладів ідеальних результатів, може втратити віру у власні сили, що негативно позначається на внутрішній мотивації та самооцінці.

Таким чином, виникає потреба у пошуку методів, здатних підтримувати стабільний рівень мотивації та емоційної стійкості в процесі навчання або професійної діяльності [1].

Метою доповіді є детальне обґрунтування та розробка структури системи для управління щоденними завданнями, яка базується на впровадженні базових механік гейміфікації. Головною задачею такої системи є підвищення рівня внутрішньої мотивації користувача та забезпечення стабільної ефективності під час виконання рутинних справ. У сучасних реаліях традиційні цифрові інструменти, як-от стандартні текстові списки справ або електронні календарі, часто демонструють свою обмеженість. Проблема полягає в тому, що вони виконують суто фіксаційну функцію, виступаючи лише як пасивні сховища інформації. Такі інструменти зовсім не враховують складні психологічні аспекти людської поведінки та не здатні генерувати відчуття динамічного прогресу, що призводить до ситуації, коли після короткого періоду активного використання користувач втрачає інтерес до планування, оскільки процес стає монотонним та позбавленим емоційної віддачі. Дане питання є критично важливим для студентів та молодих спеціалістів, які щодня працюють у насиченому цифровому середовищі з великою кількістю відволікаючих факторів.

У межах дослідження було проаналізовано фундаментальні підходи до стимулювання активності в цифрових інтерфейсах. Особливу увагу приділено теорії самодетермінації, яка стверджує, що для підтримки тривалої зацікавленості людина повинна відчувати власну компетентність та бачити результати своїх зусиль у зрозумілій формі. Саме тому інтеграція ігрових елементів безпосередньо у процес планування дня стає дієвим рішенням. Замість статичного переліку справ система пропонує користувачеві набір щоденних квестів. Такий підхід змінює сприйняття обов'язків, тому що завдання перестає бути обтяжливим пунктом плану і стає частиною ігрового циклу.

Коли користувач бачить перед собою обмежену кількість чітко сформульованих завдань, це знижує рівень когнітивного навантаження та допомагає краще сфокусуватися на головному, не відволікаючись на другорядні речі [2].

Основним механізмом зворотного зв'язку в системі виступає нарахування балів досвіду за кожну успішно виконану дію, що дозволяє перетворити абстрактне поняття продуктивності на конкретний цифровий показник, який можна виміряти.

Поступове заповнення шкали прогресу дає користувачеві можливість наочно побачити обсяг виконаної роботи, що є набагато ефективнішим, ніж просто видалення рядка з тексту. Так звичайна рутинна отримує структуру, властиву комп'ютерним іграм, де кожен крок має значення для загального результату.

Результати тестування розробленого підходу підтвердили, що навіть базові гейміфікаційні елементи здатні суттєво змінити ставлення до щоденного планування. Користувачі вказували на те, що формат щоденних викликів допомагає подолати прокрастинацію на початковому етапі, оскільки ігрова форма робить вхід у робочий режим менш стресовим. Важливо підкреслити, що система сприяє формуванню саме стійких поведінкових паттернів.

Очікування отримання нових балів та бажання завершити денний цикл квестів стають додатковими стимулами, які підтримують регулярність використання додатка протягом тривалого часу. Це дозволяє оптимізувати особистий графік та виробити дисципліну, яка згодом переноситься і на інші сфери професійної чи освітньої діяльності.

Наведені дані показують, що поєднання психологічних принципів мотивації з простими ігровими механіками є перспективним напрямком для розвитку персональних систем управління часом. Запропонована структура системи, що базується на системі квестів та накопиченні досвіду, демонструє вищу життєздатність порівняно з класичними методами завдяки активній взаємодії з користувачем. Подальша робота над проектом може бути спрямована на вдосконалення балансу нарахування балів залежно від складності завдань, а також на покращення інтерфейсу для більш чіткої візуалізації особистих досягнень.

Створення такого інструменту дозволяє не просто фіксувати список справ, а й будувати персоналізований простір, де продуктивність стає процесом постійного розвитку та вдосконалення власних навичок [3].

Список літератури

1. Sailor M., Homner L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 2020. Vol. 32. P. 77–112. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
2. Кайдан Н., Тараненко Г. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації. *Збірник наукових праць фізико-математичного факультету ДДПУ*. 2023. P. 74–78. DOI: <https://doi.org/10.31865/2413-26672415-3079132023295357>.
3. Галицька-Дідух Т. В., Гречановська О. В., Батарейна І. О., Гурська В. А., Бабік І. В. Гейміфікація як засіб індивідуалізації навчання XXI століття. 2025. P. 90–124. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17407316>.