

**Список використаних джерел:**

1. Григорова З.В. Стратегії та інструменти просування нового товару на ринок. *Механізм регулювання економіки*. 2023. №12. С. 78-84.
2. Weller J. Innovation in marketing: 10 Methods To Use in 2023. *Smartsheet*, 2023. URL: <https://www.smartsheet.com/content/innovation-in-marketing> (дата звернення: 20.03.2025).
3. MacNeil C. 13 Top Marketing Trends and Strategies. 2024. URL: <https://asana.com/resources/marketing-trends> (дата звернення: 20.03.2025).
4. Get Ahead: A Deep Dive into 7 Emerging MarTech Trends. URL: <https://improvado.io/blog/marketing-technology-trends-and-innovations> (дата звернення: 20.03.2025).

**УДК 377**

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ  
УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ ТОВАРІВ**

**Анастасія Бичкова**

*Державний університет «Київський авіаційний інститут», Київ*

*Науковий керівник – Вікторія Хороших, к.держ.упр., доцент*

Ключові слова: гейміфікація, гра, мотивація, якість

Зростання вимог до якості товарів і конкуренція спонукають шукати нові методи управління. Дослідження Кевіна Вербаха від 2014 року показують, що гейміфікація сприяє кращому контролю якості. У публікації Чена зі співавторами 2023 року відзначено її роль у підвищенні продуктивності праці. Монографія "Gamification in Business" 2022 року акцентує на стимулюванні працівників через ігрові елементи. Актуальність теми пояснюється потребою в таких інноваціях.

Проаналізувати ефект від впровадження гейміфікації як інструмента підвищення ефективності управління якістю товарів.

Гейміфікація — це застосування ігрових елементів і механізмів до неігрових контекстів, таких як робочі процеси, навчання чи навчання [1]. Застосування гейміфікації в управлінні якістю товарів посилює продуктивність, професійну вмотивованість і утримання працівників, залучених до роботи. Її сильні сторони — це зростання ентузіазму й активності через відгуки, бонуси, похвалу та цікаві виклики; удосконалення професійних умінь у комфортному й ігровому форматі для практики й експериментів; поживлення співпраці та діалогу завдяки змаганням, кооперації та обміну досвідом; а також скорочення браку й

ресурсів через підвищену увагу, дисципліну й орієнтацію на стандарти. Більше того, вона сприяє інноваційності, дозволяючи швидше адаптуватися до змін [4].

Для поглиблення розуміння взаємозв'язку якості та витрат у виробничих системах було розроблено симуляційну гру "Quality-Intelligence-Game" (Q-I-Game) [3]. Її створили у співпраці Кафедра метрології та управління якістю й Центр взаємодії людини з комп'ютером Університету RWTH в Аахені. Гравець, виступаючи виробником у тривірневій моделі (постачальник – виробник – споживач) із симульованими постачальником і споживачем, ухвалює рішення через Java-інтерфейс для місячного циклу, прагнучи максимізувати прибуток за певний період. Він визначає інвестиції в перевірку вхідних товарів: більші вкладення зменшують брак, що надходить, стимулюючи ретельний контроль. Виявлені дефекти штрафують постачальника, а модель реагує залежно від штрафів, підвищуючи уважність. Інвестиції в якість процесів скорочують відхилення браку, його загальний рівень і скарги споживачів, що посилює відповідальність. Обсяг закупівель впливає на складські витрати чи недоотримання прибутку, навчаючи оптимізувати процеси. Хоча гра орієнтована на управління ланцюгами постачання, її принципи застосовні ширше — для студентів, інженерів чи менеджерів, які досліджують якість товарів і гейміфікацію. Простота й навчальний формат роблять її універсальним прикладом мотивації, розвитку навичок і зменшення помилок у виробництві.

У дослідженні, проведеному в Школі будівельного середовища Університету Массі та Кафедрі будівельного середовища Національного університету Сінгапуру в рамках сучасного виробництва, щоб оцінити, як нові технології можуть допомагати працівникам швидше навчатися складанню деталей, вивчався вплив гейміфікації та доповненої реальності (AR) на управління якістю товарів [5]. У цьому експерименті 40 учасників поділили на дві групи: перша вчилася за звичайними паперовими інструкціями, а друга — за допомогою AR-окулярів із гейміфікованими функціями, такими як бали за правильні дії, миттєві підказки та відстеження прогресу. Їм доручили зібрати механічний компонент, де точність була критично важливою для якості. Група з гейміфікацією та AR впоралася на 20-30% швидше (18-20 хвилин проти 25) і зробила менше помилок (1,1 проти 3,2), а також зазначила, що відчувала більше мотивації (4,7/5 проти 2,8/5). Це доводить, що гейміфікація разом із AR допомагає швидше опанувати навички та знизити дефекти, що прямо сприяє кращій якості продукції.

### **Висновки**

Впровадження гейміфікації в управління якістю товарів суттєво підвищує залученість працівників, оскільки ігрові механіки стимулюють їхню мотивацію та зосередженість на

виконанні завдань. Чим довше працівник взаємодіє з ігровою системою, тим більше він занурюється в робочий процес як емоційно, так і інтелектуально, що сприяє підвищенню задоволеності від виконаної роботи. Крім того, використання ігрових елементів сприяє активній генерації нових ідей та дозволяє переосмислити рутинні процеси, перетворюючи їх на захопливі завдання або «квести» в межах єдиної концепції. Такий підхід не лише покращує організацію роботи, а й значно підвищує її ефективність та якість, роблячи управління якістю товарів більш гнучким та результативним.

**Список використаних джерел:**

1. Як працює гейміфікація у всьому світі. URL: <https://cleverstaff.net/blog/uk/heymifikatsiya-vbiznesi/> (дата звернення 23.03.2025).
2. Gamification 2020: What Is the Future of Gamification? URL: <https://www.gartner.com/en/documents/2226015> (дата звернення 19.03.2025).
3. Namari, J. (2019). Gamification. Blackwell Pub, In The Blackwell Encyclopedia of Sociology, Malden. pp. 1-3. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321> (дата звернення 19.03.2025).
4. Official site Growth. URL: <https://www.growthengineering.co.uk/19-gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-factsexamples/> (дата звернення 20.03.2025).
5. Werbach, Kevin & Hunter, Dan. For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business. Publisher: Wharton Digital Press.