

**Харківська державна академія культури
Факультет соціальних комунікацій
Кафедра інформаційних технологій**

Дипломна робота
магістра

**на тему: «ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ГЕЙМІФІКОВАНИХ
ПРОДУКТІВ ДЛЯ ОЦІНКИ SOFT SKILLS HR-МЕНЕДЖЕРОМ»**

Виконала:
магістр 2 курсу,
спеціальність: 029 «Ін-
формаційна,
бібліотечна та архівна справа»
Латенкова Анна Сергіївна

Науковий керівник:
завідувач кафедри, доктор
технічних наук, професор
Асєєв Георгій Георгійович

Рецензент:
Латенков Артем Сергійович

Харків – 2020

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	3
ВСТУП	4
1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТА УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ СУЧАСНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ.....	7
1.1 Стан наукової розробки дипломної роботи (огляд джерел за темою дослідження)	7
1.2 Теоретичні підходи до визначення поняття «гейміфікація»	15
1.3 Використання інструментів гейміфікації в управлінні та оцінюванні персоналу	18
Висновки до Розділу 1	30
2 SOFT SKILLS: ЗНАЧЕННЯ, ПІДХОДИ, МЕТОДИ ДІАГНОСТИКИ І РОЗВИТКУ	32
2.1. Роль soft-skills в професійному та кар'єрному розвитку персонала	32
2.2 Сучасні методи оцінювання компетенцій персоналу	38
Висновки до Розділу 2	48
3 ГЕЙМІФІКОВАНІ ПРОДУКТИ ДЛЯ ОЦІНКИ SOFT SKILLS.....	50
3.1 Впровадження інформаційних технологій в HR-менеджмент	50
3.2 Інструменти для діджиталізації діяльності HR-менеджера	63
3.3 Порівняльний аналіз гейміфікованих продуктів для оцінки soft skills	68
Висновки до Розділу 3	77
ВИСНОВКИ.....	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	83
ДОДАТКИ.....	93

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

AICYP	–	Автоматизовані інформаційні системи управління персоналом
ГП	–	Гейміфіковані продукти
APICS	–	American Production and Inventory Control Society
AS		Assessment Center
ATS	–	Applicant Tracking System
CRM	–	Customer Relationship Management
EQ	–	Emotional intelligence
ERP	–	Enterprise Resource Planning
HR	–	Human Resource
KPI	–	Key Performance Indicators

ВСТУП

Актуальність теми. На сьогодні для вирішення проблем, пов'язаних з управлінням персоналу, HR-менеджери використовують найефективніші, оригінальні методи управління, мотивації та оцінки співробітників. Одним з таких є Гейміфікація – ефективний інструмент з використанням елементів гри. Так, зарахунок суперництва, він сприяє підвищенню мотивації до роботи та якості її виконання, зміцнює колектив, особливо коли сам керівник бере участь у грі, стимулює творчість у колективі, змушує мислити креативно, сприяє виявленню нових талантів.

Одним з найважливіших елементів в роботі HR-менеджера є оцінка персоналу, яка дозволяє визначити компетентність співробітників, рівень їх підготовки до екстремальних ситуацій, особисті якості, необхідні на займаній посаді, а також виявити їх слабкі і сильні сторони, які, в свою чергу, необхідно розвивати. Без належної оцінки в організації неможливий її успіх, так як його головний капітал – співробітники, які відповідають сучасним вимогам. Але для роботодавців представляє цінність не тільки професійні компетенції, а й додаткові знання і вміння: креативність, відповідальність, чемність тощо. Так звані, «м'які навички» – soft skills, це придбані компетенції, які можна сформувати через додаткову освіту, особистий досвід, участь у різноманітних проектах. В оцінці цих навичок, на допомогу HR-менеджерам приходять гейміфіковані продукти, які потребують вивчення та аналізу, саме цим обумовлено **актуальність теми дипломної роботи.**

Мета дипломної роботи – здійснити аналіз гейміфікованих продуктів для оцінки soft skills HR-менеджером.

Об'єктом дослідження є оцінка персоналу, зокрема soft skills співробітників.

Предмет дипломної роботи – гейміфіковані продукти для оцінки soft skills HR-менеджером.

Для досягнення мети були поставлені наступні **завдання**:

- 1) Визначити теоретичні підходи до визначення поняття «гейміфікація»;
- 2) Проаналізувати використання інструментів гейміфікації в управлінні персоналом.
- 3) Розглянути роль soft-skills в професійному та кар'єрному розвитку.
- 4) Охарактеризувати сучасні методи оцінювання персоналу.
- 5) Розглянути впровадження інформаційних технологій в HR менеджмент.
- 6) Проаналізувати гейміфіковані продукти для оцінки soft skills персонала.

Теоретичною базою для аналізу гейміфікованих продуктів для оцінки soft skills HR-менеджером стали праці наступних сучасних закордонних фахівців: К. Вербаха, Д. Хантера, Дж. Ліндера, Д. Канемана, А. Тверські, Ю Кай Чоу, А. Марчевського, Г. иммермана, К. Даггана, П. Чепмена, Дж. Макгонігал, А.Безчотнікової, Г. Маркєєвої, О. Яковлевої, Є. Динкіної, А. Макарової, Є. Шатілова, Ю. Шатрова, О. Штонди та ін.

У дипломній роботі використовуються загальнонаукові, теоретичні та емпіричні методи, серед яких: аналіз, синтез, узагальнення, порівняння.

Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, додатків та списку використаних джерел, що містить 68 найменувань.

У першому розділі «Гейміфіковані продукти для оцінки soft skills» визначено теоретичні підходи до визначення поняття «гейміфікація» та проаналізовано використання інструментів гейміфікації в управлінні персоналом.

У другому розділі «Soft skills: значення, підходи, методи діагнос-

тики і розвитку» розглянуто роль soft-skills в професійному та кар'єрному розвитку, розглянуто сучасні методи оцінювання компетенцій персоналу.

У третьому розділі «Гейміфікація як інструмент управління персоналом сучасної організації» розглянуто впровадження інформаційних технологій в HR менеджмент, зокрема сучасні інструменти діджіталізації діяльності HR-менеджера і проаналізовано гейміфіковані продукти для оцінки soft skills персонала.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Brockmeier J. Gartner Adds Big Data, Gamification, and Internet of Things to Its Hype Cycle / Brockmeier J. // Readwrite. – 2017. – P. 45-49.
2. Balcar Jiri. Soft Skills and Their Wage Returns: Overview of Empirical Literature (January 1, 2014) // Review of Economic Perspectives. – 2014. – Vol. 14. – No. 1. – PP. 3-15. – Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=2488740>.
3. Dlugunovych N.A. Soft skills як необхідна складова підготовки іт-фахівців / N.A. Dlugunovych // Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки. – 2014. – № 6. – С. 239-242. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vchnu_tekh_2014_6_47 (11.02.17). – Назва з екрану.
4. Fetzer M. Simulations for personnel selection / Fetzer M., Tuzinski K. // Springer. – 2013. – P. 125-129.
5. Howland A.C. Developing a virtual assessment center / Howland A.C., Rembisz R., Wang-Jones T.S., Heise S.R., Brown S. // Consulting Psychology Journal: Practice and Research. – 2015. – 67(2). – P. 110
6. Janaki K. Gamification at work: designing engaging business software/ Janaki Mythily Kumar, Mario Herger. – Springer, 2013. –168 p.
7. Koster R. Theory of fun for game design / Raph Koster. – O'Reilly Media, Inc., 2013. – 300 p.
8. Maurer Roy. Playing Games with Applicants / Roy Maurer // Society for Human Resource Management. – Aug 11, 2016. – Режим доступу: <https://www.shrm.org/resourcesandtools/hr-topics/talent-acquisition/pages/games-applicants-recruiting.aspx>. (6.01.19). – Назва з екрану.
9. Shapiro J. Making Games: The Ultimate Project-Based Learning [Elektronnyy resurs] / Jordan Shapiro // KQED. – 2014-2015. – Rezhym

доступу: <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning/>. – Назва з екрана.

10. Surabhi P. The Power of Gamification in HR / Surabhi Paliwal // eLearning Industry. – October 21, 2014. – Режим доступу: <https://elearningindustry.com/power-gamification-in-hr> (05.02.19). – Назва з екрана..

11. Александрова А.А. Совершенствование системы оценки персонала геймификацией процесса подбора персонала / А.А. Александрова, М.В. Виниченко // Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 6-11.

12. Абашкина О. Soft skills: ключ к карьере. [Электронный ресурс] / О.Абашкина // Про персонал: сайт. – Режим доступа: <http://www.pro-personal.ru/article/7811-soft-skills-klyuch-k-karere> (09.02.2019). – Заглавие с экрана.

13. Ананьева Т. Десять компетенций, которые будут востребованы в 2020 году [Электронный ресурс] / Т. Ананьева // ТА: блог. – Режим доступа: <http://tananyeva.com/desyat-kompetentsij-kotorye-budut-vostrebovany-v-2020-godu/> (11.12.2017). – Название с экрана.

14. Бандуровська К. Гейміфікація в управлінні персоналом: успішний досвід та кілька порад / Катерина Бандуровська // Кадровик України. – 2017. – № 9. – С. 106-109. – Режим доступу: http://kadrovyyk.com.ua/sites/default/files/hr/Pages%20from%20KU9_2017_sml-2%20%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B2'%D1%8E.pdf (08.01.19). – Назва з екрану.

15. Безчотнікова А.О. Застосування гейміфікації для вирішення рекламних та PR-завдань / А.О. Безотчетнікова // Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації». – 2016. – Вип. 16. – С. 8-18

16. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки / К. Л. Бугайчук // Дистанційна освіта України 2015: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015

р.). – Харків : ХАДІ, 2015. – С. 39-43.

17. Васильева Е.Н. Человековедческая компетентность субъекта управления в сфере культуры / Е.Н. Васильева. – Томск : Издательство Томского университета, 2005. – 257 с.

18. Васьків Р. Гейміфікація: новий інструмент в управлінні персоналом / Р. І. Васьків // Спецпроект: анализ научных исследований. – Режим доступа: http://www.confcontact.com/2014-specproekt/ek4_vaskiv.htm (11.02.19). – Назва з екрану.

19. Великих П.К. HR-геймификация: применение игровых механик в неигровых процессах / П.К. Великих, Я.В. Зарянова // Управление человеческими ресурсами в современном мире: тенденции и вызовы XXI столетия : сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции (Белгород, 13-16 апреля, 2016 г.) / отв. ред. Л.А. Третьякова, Т.В. Целютина. – Белгород : ООО «ЭПИЦЕНТР», 2016. – С. 74-77.

20. Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / Кевин Вербах, Дэн Хантер: Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2015.

21. Вергун В.А. Сучасні інноваційні зміни системи управління персоналом фірми / В.А. Вергун, О.І. Ступницький // Науковий вісник Мукачівського державного університету. – 2015. – Серія Економіка. Випуск 2(4). Частина 1 – С. 96-99. – Електронний аналог. – Режим доступа: <http://www.msu.edu.ua/vism/wp-content/uploads/2015/11/2-4-1-2015-16.pdf> (25.12.17). – Назва з екрану.

22. Геймификация обучения [Электронный ресурс] // Technomatixе-Learning Solutions. – Электрон. дан. – [Б. м.], 2014. – URL: <http://tmx-learning.ru/?p=2987> (12.01.19). – Название с экрана.

23. Геймификация: основные принципы и способы применения [Электронный ресурс] // Lpgenerator технологии привлечения клиентов. - Электрон. дан. [Б. м.], 2015. – URL: <http://lpgenerator.ru/blog/2015/05/05/gejmifikaciyaosnovnye-principy-i-sposoby-primeneniya/> (11.02.2019). – На-

звание с экрана.

24. Геймификация: три способа использования игр HR-службой [Электронный ресурс] // Догма тренинговая компания. – Электрон. дан. – [Б. м.], 2012. – URL: http://www.dogma.perm.ru/index_p_4_p_5_p_2.html?d=338 (11.12.2017). – Название с экрана.

25. Гейміфікація – нематеріальна мотивація. Офіційний сайт компанії SoftServe Business Systems. – Режим доступу: <https://www.softservebs.com/uk/solutions-2/gejmifikatsiya-nematerialna-motivatsiya/> (03.11.17). – Назва з екрану

26. Глобальные тренды управления персоналом 2014 [Электронный ресурс] // Smart education новые стратегии корпоративного развития. - Электрон. дан. – [Б. м.], 2014. – URL: <http://www.smartedu.com/global-hr-trends-2014.html> (Дата обращения: 09.02.2019). – Название с экрана.

27. Горбаль Н. І. Світові тенденції розвитку маркетингу в 2011 році / Н. І. Горбаль, С. Б. Романишин // Сучасні проблеми економіки і менеджменту : тези доповідей міжнародної науково-практичної конференції, Львів, 10–12 листопада 2011 р., присвяченої 45-річчю Інституту економіки і менеджменту та 20-річчю Інституту післядипломної освіти Національного університету "Львівська політехніка" / Національний університет "Львівська політехніка", Інститут економіки і менеджменту, Інститут післядипломної освіти. – Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2011. – С. 38-39. – Бібліографія: 2 назви.

28. Давидова В. Слушать, говорить и договариваться: что такое soft skills и как их развивать. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/11719-soft-skills> (11.02.2019). – Название с экрана.

29. Дынкина Е. Д. Геймификация, как новый тренд в обучении персонала / Е.Д. Дынкина // Бизнес образование в экономике знаний. – 2016. – № 3. – С. 18-21.

30. Затварницька-Мацура Б. Гейміфікація [Текст] : сучасний стан, тенденції та перспективи розвитку / Затварницька-Мацура Б. // Актуальні проблеми економіки : Науковий економічний журнал. – 2016. – № 6. – С. 376-382 : граф.
31. Зикерманн Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Г. Зикерманн, Д. Линдер. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 214 с.
32. Иванов Д.А. Компетентностный подход в образовании: Проблемы, понятия, инструментарий / Д.А. Иванов, О.В. Соколова. – Москва : ACADEMIA, 2003. – 158 с.
33. Ивонина А.И. Современные направления теоретических и методических разработок в области управления: роль soft-skills и hard skills в профессиональном и карьерном развитии сотрудников [Электронный ресурс] / А.И. Ивонина, О.Л. Чуланова, Ю.М. Давлетшина // Интернет-журнал «Науковедение». – Том 9, №1. – 2017 Режим доступа: <http://naukovedenie.ru/PDF/90EVN117.pdf> (доступ свободный). – Загл. с экрана. Яз. рус., англ.
34. Корець Я. Гейміфікація: як використати ігрові механіки в управлінні персоналом? / Ярослав Корець // Адьютор: консалтингова компанія. – Режим доступа: <http://adjutor.com.ua/uk/news/news2/> (19.01.19). – Назва з екрану.
35. Коэн С. 9 примеров геймификации в HR [Электронный ресурс] / Сара Коэн; пер. Т. Борисова // Блог про HR-аналитику. – Вторник, 19 марта, 2019. – Режим доступа: <https://edwvb.blogspot.com/2019/03/9-primerov-gejmifikacii-v-hr.html> (19.01.19). – Заглавие с экрана.
36. Кравець Н. С. Використання методів гейміфікації в навчальному процесі ВНЗ / Н. С. Кравець // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матеріали міжнар. наук. конф. (26-27 листоп. 2015 р.) / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології ; [редкол.: В. М. Шейко

та ін. ; відп. за вип. Н. М. Кушнарєнко]. – Харків, 2015. – С. 156-158. – матеріали.

37. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ / Н. С. Кравець // Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації : зб. наук. пр. / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури ; [редкол.: В. М. Шейко (відп. ред.) та ін.] ; за заг. ред. В. М. Шейка. – Харків, 2017. – Вип. 50. – С. 198-206. – наукова стаття. – Бібліогр.: 8 назв

38. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах [Текст] / Н. С. Кравець // Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації : зб. наук. пр. / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури ; [редкол.: В. М. Шейко (відп. ред.) та ін.] ; за заг. ред. В. М. Шейка. – Харків, 2017. – Вип. 51. – С. 116-125.

39. Красноперова А.С. HR-технологии: развитие, тенденции и тренды/ А.С. Красноперова // Управление человеческими ресурсами в современном мире: тенденции и вызовы XXI столетия : сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции (Белгород, 13-16 апреля, 2016 г.) / отв. ред. Л.А. Третьякова, Т.В. Целютина. – Белгород : ООО «ЭПИЦЕНТР», 2016. –С. 82-86.

40. Леонова Е. Сравнение популярных HR систем. Что выбрать и зачем? [Электронный ресурс] / Елена Леонова // Hurma Blog . – 3 квітня 2019. – Режим доступа: <https://blog.hurma.work/sravnenie-populyarnyh-hr-sistem/> (Дата обращения: 05.10.2019). – Название с экрана.

41. Лымарева О. А. Инновационный подход в кадровом менеджменте / Лымарева О. А., Горенко А. А. // Экономика и менеджмент инновационных технологий. – 2013. – № 10. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ekonomika.snauka.ru/2013/10/3132> (07.09.19). – Название с экрана.

42. Макарова А. С. Игрофикация маркетинговых коммуникаций как эффективный способ общения с целевыми аудиториями [Текст] / А. С. Макарова, С. Н. Басова // Молодой ученый. – 2012. – №8. – С. 122-125.
43. Макушкин С.А. Оценка эффективности профессионального обучения. //Материалы Ивановских чтений. – 2013. – № 3. – С. 107-113.
44. Маркеева А.В. Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации // Российское предпринимательство. — 2015. — Том 16. — № 12. — с. 1923-1936.
45. Мельничук А.В. Эффективная аттестация. //Материалы Афанасьевских чтений. – 2009. – Т. 1. – № 7. – С. 221-227.
46. Мельничук Ю.А. Стимулирование, как один из эффективных методов управления. //Материалы Афанасьевских чтений. – 2014. – № 1. – С. 51-53.
47. Методы и цели оценки персонала: как превратить сотрудников из инструмента в мозговой центр компании. – Режим доступа: <https://www.kp.ru/guide/otsenka-personala.html> (21.12.17) . –Название с экрана.
48. Міжнародне дослідження Deloitte «Тенденції у сфері управління персоналом — 2017» Розділ 7. Цифровий HR: платформи, люди та робота [Електронний ресурс] // Deloitte: сайт.— Режим доступу: <https://www2.deloitte.com/ua/uk/pages/human-capital/articles/human-capital-trends-2017-7th-trend.html> (5.01.19). – Назва з екрану.
49. Нагибина Н.И. Эволюция корпоративных мероприятий: формирование вовлеченности персонала для повышения HR эффективности [Электронный ресурс] / Н.И. Нагибина. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-korporativnyh-meropriyatiy-formirovanie-vovlechenosti-personalat-dlya-povysheniya-hr-effektivnosti> (21.12.17) . –Название с экрана.
50. Назарова Г. В. Технології підбору персоналу на базі сучасних програмних продуктів / Г. В. Назарова / Вісник Донбаської державної

- машинобудівної академії. – 2012. – № 1 (26). – С. 162-165.
51. Осовицкая Н.А. HR-брендинг. Работа с поколением Y, новые инструменты для коммуникации, развитие корпоративной культуры и еще 9 эффективных практик / Осовицкая Н.А; ред. – Кабанова Ю., Муртазина Т., Никитин А. – Санкт-Петербург.: Питер, 2015. – 304с.
52. Позднякова С. В. Сучасні особливості впровадження методів оцінки професійно-кваліфікаційних якостей персоналу [Текст] / Світлана Валеріївна Позднякова, Катерина Юріївна Потапова // Економічний аналіз : зб. наук. праць / Тернопільський національний економічний університет; редкол.: С. І. Шкарабан (голов. ред.) та ін. – Тернопіль : Видавничо-поліграфічний центр Тернопільського національного економічного університету “Економічна думка”, 2013. – Том 14. – № 3. – С. 173-179. – ISSN 1993-0259.
53. Пономаренко В. С. Інформаційні системи в управлінні персоналом. Навчальний посібник / В. С. Пономаренко, І. В. Журавльова, І. Л. Латишева. – Харків: Вид. ХНЕУ, 2008. – 336 с. (Укр. мов.)
54. Райко Д.В. Розробка заходів інформаційно-емоційного впливу на цільові групи щодо підвищення іміджу підприємства / Д.В. Райко, Л.М. Цейтлін, Н.О. Дробаха //БізнесІнформ. – 2017. – №2. – с. 355-36.
55. Савченко В. А. Управління розвитком персоналу : навч. посіб. / В. А. Савченко. – Київ : КНЕУ, 2002. – 351 с.
56. Санагурский Д. Игрофикация как фактор формирования виртуальной идентичности [Текст] / Санагурский Д. // Игрофикация как фактор формирования виртуальной идентичности. / [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.intelros.ru/readroom/kulturologicheskiy-zhurnal/kul-2014/23029-igrofikaciya-gamification-kak-faktor-formirovaniya-virtualnoy-identichnosti.html> (5.11.17). – Название с экрана.
57. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу [Електронный ресурс] / Л. Сергеева // Теорія та методика управління освітою. – 2014. – № 2(15). – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/6072/1/>

%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_%281%29.pdf (5.01.19).

– Назва з екрану.

58. Управление персоналом с помощью геймификации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.jobsmarket.ru/novosti/16128/> (Дата обращения: 05.02.2019). – Название с экрана.

59. Федак В. 15 трендов в диджитализации рекрутинга и HR [Электронный ресурс] / Владимир Федак // Delo.UA: сайт. – 25.06.19. – Режим доступа: <https://delo.ua/opinions/15-trendov-v-didzhitalizacii-rekrutunga-i-hr-354844/> (Дата обращения: 05.06.2019). – Название с экрана.

60. Циганюк Д. Л. Стратегічне управління розвитком soft-skills як метод трудової мотивації банківських працівників / Д. Л. Циганюк // Фінансовий простір. – 2015. – № 2. – С. 352-355. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fin_pr_2015_2_45 (21.03.19). – Назва з екрану.

61. Цивун В.В. Геймификация как инструмент оценки человеческого капитала [Электронный ресурс] / В.В. Цивун. – Режим доступа : Режим доступа: <http://www.jobsmarket.ru/> (21.12.17) . – Название с экрана.

62. Чуланова О.Л. Социально-психологические аспекты управления: эмоциональная компетентность руководителя в структуре soft skills (значение, подходы, методы диагностики и развития) // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» – Том 9, №1. – 2017. – Режим доступа: <http://naukovedenie.ru/PDF/07EVN117.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

63. Шатилова Е. Инструменты геймификации в управлении персоналом [Электронный ресурс] / Евгения Шатилова // HR-портал. – Режим доступа: <http://www.hr-portal.ru/article/instrumenty-geymifikacii-v-upravlenii-personalom> (21.10.19) . – Название с экрана.

64. Шатилова Е.О. Геймификация. Нескучное управление персоналом / Е.О. Шатилова // Управление человеческим потенциалом. – 2013. –

№01 (33). – С. 40–45.

65. Шатилова Е.О. Гемификация как инструмент корпоративной культуры / Е.О. Шатилова // Управление корпоративной культурой. – 2012. – №04 (16). – С. 246–251.

66. Шатров Ю. Дистанционные технологии оценки персонала: прогноз на 2017–2020 [Электронный ресурс] / Юрий Шатров// Assessment: блог Юрия Шатрова. – Режим доступа: <https://assessment.livejournal.com/6355.html> (24.01.2019). – Название с экрана.

67. Шипилов В. Перечень навыков soft-skills и способы их развития [Электронный ресурс] / Владислав Шипилов // Корпоративный менеджмент. – Режим доступа: http://www.cfin.ru/management/people/dev_val/soft-skills.shtml (14.02.19). – Название с экрана.

68. Штонда А.С. Геймификация как новый тренд при отборе и найме персонала // А.С. Штонда // Бизнес образование в экономике знаний. – 2016. – № 3. – С. 74-76.

ДОДАТКИ

Офіційна сторінка компанії «Arctic Shores» (Великобританія)
(<https://www.arcticshores.com/#Games>)

ARCTICSHORES[Our Solution](#) [The Science](#) [Game-Based Assessments](#) [Request a Demo](#) [About Us](#) [Contact Us](#)

Our Game-Based Assessments

We offer a range of themes and styles in our game-based assessments, from an office of the future to more playful settings, tailored to suit your desired candidate experience.



Cosmic Cadet

Game-Based Assessment that measures 13 different job-relevant behaviours and aspects of cognition.

[Find Out More](#)



Yellow Hook Reef

A gamified traditional aptitude assessment.

[Find Out More](#)



Skyrise City

A Game-Based Assessment, plus a gamified traditional aptitude assessment. This is our recommended all-in-one solution.

[Find Out More](#)

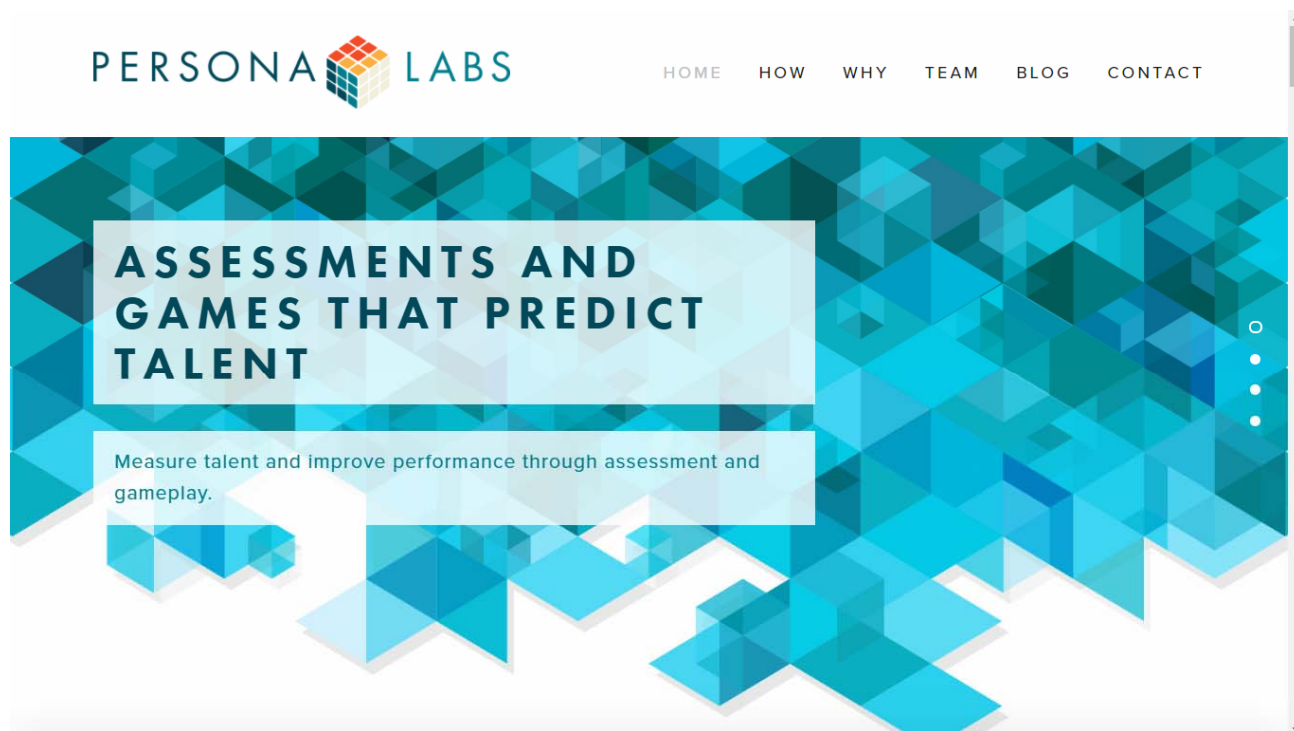


Pinnacle Valley

Game-Based Assessment that measures 13 different job-relevant behaviours and aspects of cognition.

[Find Out More](#)

Офіційна сторінка компанії «Persona Labs» (США)
(<http://www.persona-labs.com/>)



Офіційна сторінка компанії «Pymetrics» (США)
(<https://www.pymetrics.com/>)

