

## О Т З Ы В

**на автореферат диссертации Логинова Константина Викторовича на тему «Метод управления процессом прохождения учебного курса с применением событийно-ориентированных игровых механик», представленную на соискание ученой степени кандидата технических наук по специальности 05.13.10 – Управление в социальных и экономических системах**

Диссертационная работа посвящена разработке теоретико-методологических основ повышения эффективности корпоративных систем электронного обучения предприятий при управлении процессом прохождения учебного курса с применением событийно-ориентированных игровых механик.

Центральное место в этом вопросе занимает развитие метода автоматической генерации воздействий игровых механик в рамках обеспечения прохождения обучающего курса, на основе продукционных правил обработки событий, который в отличие от существующих решений позволяет гибко изменять набор используемых игровых механик без влияния друг на друга, повышая масштабируемость системы относительно совокупности используемых игровых механик; создавать собственные игровые механики, снизив требования к уровню владения техническими компетенциями. Это дает основание утверждать, что научная проблема, сформулированная в диссертации о прямой зависимости результатов деятельности всей компании от наличия, развития и поддержания необходимых компетенций персонала, является важной и актуальной, влияющей в итоге на решение важнейших задач повышения конкурентоспособности современных компаний.

Диссертантом изучены и критически анализируются известные достижения и теоретические положения, существующие в современной литературе по вопросам организации корпоративных систем обучения и применения игровых механик. Автор достаточно корректно использует известные научные методы обоснования полученных результатов, выводов и рекомендаций. Результаты и выводы диссертанта обоснованы и достоверны, они опираются на существующую теоретико-методологическую и нормативно-правовую базу.

Достоинством диссертационной работы является полнота проведенного исследования, охватывающего большинство проблем, связанных с анализом организации систем корпоративного обучения на основе разработанной информационной модели электронной транслирующей обучающей среды с применением игровых механик, удовлетворяющая требованиям стандарта xAPI, на базе которой реализована информационная система управления электронным корпоративным обучением. Автор предлагает новый метод, повышающий эффективность электронного обучения и мотивацию персонала. Предложенная методика учитывает, как мировой опыт, так и существующие в России лучшие практики повышения эффективности систем корпоративного электронного обучения.

В диссертационной работе системно решается задача выбора оптимального набора используемых игровых механик на основе постановки задачи многокритериальной оптимизации относительно достижения четырех уровней модели Киркпатрика оценки эффективности проводимых корпоративных обучающих курсов. Выводы, сделанные автором в диссертации, позволяют реализовать комплексный подход к использованию разработанного метода.

*Замечания по автореферату:*

1. В автореферате описывается множество  $A$  всех возможных, фиксируемых системой, действий, совершаемое пользователем, но не уточнено какие действия пользователей фиксируются, а какие нет.
2. Формула 2 модели событийно-ориентированной игровой механики представлена в конъюнктивной форме, но отсутствует объяснение, допускает ли предложенный метод использование дизъюнкций утверждений о действиях пользователя при генерации события.

Отмеченные замечания и недостатки не снижают качество исследования и не влияют на главные теоретические и практические результаты диссертационного исследования.


Диссертация является законченным научно-исследовательским трудом, выполненным автором на высоком научном уровне. В работе приведены научные результаты, позволяющие ее квалифицировать как разработку научно обоснованных технических решений, внедрение которых вносит заметный вклад в развитие инновационных предприятий, представляет собой завершенную исследовательскую работу на актуальную тему. Она написана доходчиво, грамотно и аккуратно оформлена. В заключении работы сделаны четкие выводы. Выводы и рекомендации обоснованы. В приложении приведены акты, справки об использовании результатов диссертационного исследования, подтверждающие практическую значимость работы.

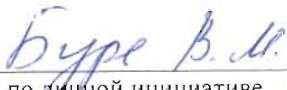
Содержание автореферата позволяет сделать вывод о том, что рассматриваемая диссертация «Метод управления процессом прохождения учебного курса с применением событийно-ориентированных игровых механик» является единолично выполненной автором завершенной научно-квалификационной работой, которая соответствует всем требованиям ВАК РФ и ПНИПУ, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор, Логинов Константин Викторович, заслуживает присуждения ученой степени кандидата технических наук по специальности 05.13.10 – Управление в социальных и экономических системах.

**Профессор кафедры математической теории игр и статистических решений Санкт-Петербургского государственного университета, доктор технических наук, профессор**


01 сентября 2021 года

 **Буре Владимир Мансурович**

198504 Санкт-Петербург, Петергоф, Улица  сп., 35,  
тел. (812) 428-71-59, эл. почта: vlb310154@gmail.com

Личную подпись 


Документ подготовлен по личной инициативе.

Текст документа размещен в открытом доступе на сайте 

заверяю.

адресу: <http://spbu.ru/science/expert.html>.

Ведущий специалист отдела кадров № 3  
Управления кадров ГУОРП СПбГУ

 О.В. Кудрявцева

