

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ
Кафедра международного туризма

Аннотация к магистерской диссертации

Геймификация как инновационный инструмент для повышения
вовлеченности посетителей массового событийного мероприятия

Загдай Анастасия Викторовна

Научный руководитель – кандидат экономических наук, доцент Н. И. Богино

Минск, 2021

АННОТАЦИЯ

1. Структура и объем магистерской диссертации

Магистерская диссертация включает оглавление, общую характеристику, введение, три главы, заключение, список использованных источников. Общий объем диссертации составляет 69 страниц, включая 11 таблиц, 11 рисунков. Список использованных источников занимает 3 страницы и включает 40 позиций.

2. Перечень ключевых слов

ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ИВЕНТ, ИВЕНТ-МАРКЕТИНГ, МАССОВОЕ СОБЫТИЙНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ, ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ВОВЛЕЧЕННОСТЬ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ, ИГРОВЫЕ ПОДХОДЫ, МАРКЕТИНГ, ЛОЯЛЬНОСТЬ КЛИЕНТОВ, МАРКЕТИНГОВЫЕ КОММУНИКАЦИИ.

3. Содержание работы

Объект исследования: игровые элементы при организации и проведении массового событийного мероприятия.

Предмет исследования: процесс повышения вовлеченности посетителей массового событийного мероприятия с помощью элементов геймификации.

Цель исследования: изучение международного опыта проведения мероприятий с элементами геймификации, разработка рекомендаций по внедрению элементов геймификации в массовые событийные мероприятия Республики Беларусь.

Методы исследования: обобщение, аналогия, описательный, сравнительный, графический и табличный методы.

Полученные итоги и их новизна. Оценены тренды в области геймификации, изучен отечественный и мировой опыт использования геймификации при организации мероприятий, рассмотрены метрики эффективности внедрения геймификации, разработаны рекомендации для внедрения элементов геймификации при организации мероприятия ЕРАМ Summer Camp 2021.

Достоверность материалов и результатов исследования. Использованные материалы и результаты диссертации являются достоверными. Автор подтверждает, что заимствованные из источников теоретические, методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Рекомендации по использованию результатов работы. Результаты работы могут быть использованы в практической деятельности ивент-компаний «Терра Групп» при организации событийных мероприятий различной направленности.

АНАТАЦЫЯ

1. Структура і аб'ём магістарскай дысертацыі

Магістарская дысертацыя ўключае змест, агульную характарыстыку, уводзіны, тры главы, заключэнне, спіс выкарыстаных крыніц. Агульны аб'ём дысертацыі складае 69 старонак, уключаючы 11 табліц, 11 малюнкаў. Спіс выкарыстаных крыніц займае 3 старонкі і ўключае 40 пазіцый.

2. Пералік ключавых слоў

ГЕЙМІФІКАЦЫЯ, ПАДЗЕЯ, ПАДЗЕЙНЫ МАРКЕТЫНГ, МАСАВАЕ ПАДЗЕЙНАЕ МЕРАПРЫЕМСТВА, ГУЛЬНЯВЫЯ ЭЛЕМЕНТЫ, УЦЯГНУТАСЦЬ СПАЖЫЎЦОЎ, ГУЛЬНЯВЫЯ ПАДХОДЫ, МАРКЕТЫНГ, ЛАЯЛЬНАСЦЬ КЛІЕНТАЎ, МАРКЕТЫНГАВЫЯ КАМУНІКАЦЫІ.

3. Змест працы

Аб'ект даследавання: гультыявыя элементы пры арганізацыі і правядзенні масавага падзейнага мерапрыемства.

Прадмет даследавання: працэс павышэння ўцягнутасці наведвальнікаў масавага падзейнага мерапрыемства з дапамогай элементаў гейміфікацыі.

Мэта даследавання: вывучэнне міжнароднага вопыту правядзення мерапрыемстваў з элементамі гейміфікацыі, распрацоўка рэкамендацый па ўкараненні элементаў гейміфікацыі ў масавыя падзейныя мерапрыемствы Рэспублікі Беларусь.

Метады даследавання: абагульненне, аналогія, апісальны, параўнальны, графічны і таблічны метады.

Атрыманыя вынікі і іх навізна. Ацэнены трэнды ў галіне гейміфікацыі, вывучаны айчынны і сусветны вопыт выкарыстання гейміфікацыі пры арганізацыі мерапрыемстваў, разгледжаны метрыкі эфектыўнасці ўкаранення гейміфікацыі, распрацаваны рэкамендацыі для ўкаранення элементаў гейміфікацыі пры арганізацыі мерапрыемства EPAM Summer Camp 2021.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў даследавання. Выкарыстаныя крыніцы і вынікі дысертацыі ўяўляюць сабой дакладны матэрыял. Аўтар пацвярджае, што запазычаныя з рэсурсаў тэарэтычныя, метадычныя палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

Рэкамендацыі па выкарыстанні вынікаў працы. Вынікі работы могуць быць выкарыстаны ў практычнай дзейнасці івэнт-кампаніі «Тэра Груп» пры арганізацыі падзейных мерапрыемстваў рознай накіраванасці.

ANNOTATION

1. The structure and volume of the master's thesis

The master's thesis includes table of contents, general description, introduction, three chapters, conclusion, list of sources used. The volume of the thesis is 69 pages, including 11 tables, 11 figures. List of references takes 3 pages and includes 40 positions.

2. The list of keywords

GAMIFICATION, EVENT, EVENT MARKETING, MASS EVENT, GAME ELEMENTS, CONSUMER INVOLVEMENT, GAME APPROACHES, MARKETING, CUSTOMER LOYALTY, MARKETING COMMUNICATIONS.

3. The text of the abstract

The object of the research: game elements used in organizing and holding a mass event.

The subject of the research: the process of increasing the involvement of visitors of a mass event with the help of game elements.

The purpose of the research: studying of international experience in holding events with elements of gamification, development of recommendations for the implementation of elements of gamification in mass events in the Republic of Belarus.

Research methods: synthesis, analogy, descriptive, comparative, graphical and tabular methods.

The results and their novelty. Trends in the field of gamification were assessed, domestic and international experience of using gamification in organizing events was studied, performance metrics of the implementation of gamification were considered, recommendations for introducing gamification elements in the process of organizing event «EPAM Summer Camp 2021» were developed.

Authenticity of materials and results of the master's thesis. The sources used and the results of the thesis are reliable. The author confirms that theoretical, methodological provisions and concepts borrowed from sources are accompanied by references to their authors.

Recommendations on the usage of the results. The results of the work can be used in the practical activities of event company "Terra Group" when organizing mass events of various kinds.