

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

Кафедра экономической информатики

БЕРЕЗИН

Андрей Александрович

**ФОРМИРОВАНИЕ МАРКЕТИНГОВОЙ СТРАТЕГИИ
ПРОДВИЖЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ
МАССОВОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ «WORLD OF
TANKS»)**

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат экономических наук,
доцент Д.А. Марушко

Допущен к защите

«__» _____ 2018 г.

Зав. кафедрой экономической информатики
кандидат экономических наук, доцент Д.А. Марушко

Минск, 2018

РЕФЕРАТ

«Формирование маркетинговой стратегии продвижения компьютерных игр (на примере массовой многопользовательской игры «World of Tanks»)»

Дипломная работа: 64 с., 5 рис., 3 табл., 51 источник.

Ключевые слова: ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ИГРОВОЕ ОНЛАЙН ПРИЛОЖЕНИЕ, СЕРВИС ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ, ВИДЕОХОСТИНГОВАЯ ПЛОЩАДКА, СТРИМЕРСКАЯ ПЛОЩАДКА, АМБАССАДОР, БЛОГ, ЦИФРОВОЙ МАРКЕТИНГ, МАРКЕТИНГ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ, СРАВНИТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА

Цель исследования: разработать приложений к созданию маркетинговой стратегии и продвижения компьютерных игровых приложений.

Объект исследования: игровые приложения.

Методы исследования: методы анализа и синтеза, рейтинговые методы, методы статистического анализа.

Полученные результаты и их новизна: предложены способы интеграции разных методов продвижения для повышения оценки потенциального уровня показателей.

Область возможного практического применения: возможность использования полученных результатов работы при разработке стратегий для продвижения игровых приложений.

Автор работы подтверждает, что приведенный в ней расчетно-аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на авторов.

РЭФЕРАТ

« Фарміраванне маркетынгавай стратэгіі прасоўвання камп'ютэрных гульняў (на прыкладзе масавай шматкарыстальніцкай гульні «World of Tanks»)»

Дыпломная праца: 64 с., 5 мал., 3 табл., 51 крыніц.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯВЫЯ ПРЫКЛАДАННІ, ГУЛЬНЯВЫ ОНЛАЙН ПРЫКЛАДАННІ, СЭРВІС ЛІЧБАВАЙ ДЫСТРЫБУЦЫІ, ВІДЭАХОСТЫНГАВАЯ ПЛЯЦОЎКА, СТРЫМЕРСКАЯ ПЛЯЦОУКА, АМБАСАДОР, БЛОГ, ЛІЧБАВЫ МАРКЕТЫНГ, МАРКЕТЫНГ ГУЛЬНЯВЫХ ПРЫКЛАДАННЯЎ, ПАРАЎНАЛЬНАЯ АДЗНАКА

Мэта даследавання: распрацаваць групу канцэптуальных падыходаў да стварэння маркетынгавай стратэгіі і прасоўвання камп'ютэрных гульнявых прыкладанняў.

Аб'ект даследавання: гульнявыя прыкладанні.

Метады даследавання: метады аналізу і сінтэзу, рэйтынжавыя метады, метады статыстычнага аналізу.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: прапанаваны спосабы інтэграцыі розных метадаў прасоўвання для павышэння ацэнкі патэнцыйнага ўзроўню паказчыкаў.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: магчымасць выкарыстання атрыманых вынікаў працы пры распрацоўцы стратэгіі для прасоўвання гульнявых прыкладанняў.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў ёй разлікова-аналітычны матэрыял правільна і аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц тэарэтычныя, метадалагічныя і метадычныя становішча і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

ANNOTATION

«Formation of the marketing strategy for the promotion of computer games
(on the example of a mass multiplayer game «World of Tanks»))»

Thesis: 64 p., 5 Fig., 3 Tab., 51 Sources.

Keywords: GAME APP, GAME ONLINE APP, DIGITAL DISTRIBUTION SERVICE, VIDEOHOSTING SITE, STREAMER SQUARE, AMBASSADOR, BLOG, DIGITAL MARKETING, GAME APPLICATION MARKETING, COMPARATIVE EVALUATION

Objective of the research: to develop a group of conceptual approaches to creating a marketing strategy and promoting computer gaming applications.

Object of research: game app.

Methods: methods of analysis and synthesis, rating methods, the methods of statistical analysis.

The results obtained and their novelty: suggested ways to integrate different methods to improve the assessment of the potential level of indicators.

Realm of the possible practical applications: the possibility of using the results of the work in developing strategies for promoting gaming applications.

Copyright work confirms that resulted in it cash-analytical material correctly and objectively reflects the state of the process under investigation, and all borrowed from the literature and other sources of theoretical and methodological terms and concepts are accompanied by references to their authors.
