

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО  
УНИВЕРСИТЕТА»**

**КАФЕДРА МАРКЕТИНГА**

**Аннотация к дипломной работе**

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ТЕХНОЛОГИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ ПРОДУКТА  
НА ВНЕШНИХ РЫНКАХ**

**МЕДВЕДЕВ**

**Александр Александрович**

**Руководитель**

**Жуковская Ольга Юрьевна,  
кандидат экономических наук, доцент**

**Минск, 2021**

Дипломная работа: 62 с., 5 рис., 15 табл., 65 источников, 14 прил.  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ, ПРОДВИЖЕНИЕ  
ПРОДУКТА, ПРОДВИЖЕНИЕ, ИНТЕРНЕТ - МАРКЕТИНГ.

Целью дипломной работы: на основе исследования теоретических основ использования геймификации и анализа использования технологии ООО «Grizzly digital company» разработать предложения по возможностям использования геймификации при продвижении продукта организации на внешние рынки.

В рамках достижения поставленной цели автором были поставлены следующие задачи:

- изучить сущность и экономическое содержание понятия технологии геймификации;
- проанализировать особенности применения технологии геймификации в международном маркетинге;
- изучение организационно-экономической характеристики ООО «Grizzly digital company»;
- сбор информации об использовании технологии геймификации ООО «Grizzly digital company» как технологии продвижения продукта на внешний рынок;
- разработка предложений по возможности использования технологии геймификации ООО «Grizzly digital company» как технологии продвижения продукта на внешний рынок.

Объектом исследования дипломной работы является технологии геймификации. Предметом исследования – технологии геймификации при продвижении продуктов ООО «Grizzly digital company» на внешние рынки.

Методы исследования: анализ, дедукция, индукция, сравнительный, структурно-функциональный.

Исследования и разработки: на основе изучения теоретических вопросов исследования геймификации, определены особенности и эффективность её использования на предприятии при продвижении продукта на внешний рынок. Выдвинуты предложения по использованию технологии геймификации для ООО «Grizzly digital company»: «Применение технологии геймификации через CRM», «Применение геймификации в Instagram».

Область возможного практического применения: практическая маркетинговая деятельность ООО «Grizzly digital company».

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

Thesis: 62 p., 5 figures, 15 tables, 65 sources, 14 appendixes.  
GAMIFICATION, ELEMENTS OF GAMIFICATION, PRODUCT PROMOTION,  
PROMOTION, INTERNET - MARKETING.

The aim of the thesis: on the basis of the study of theoretical foundations of gamification and analysis of the use of technology LLC «Grizzly digital company» to develop proposals on the possibilities of using gamification technology in the promotion of the organization's product on foreign markets.

In order to achieve the goal, the author set the following tasks:

Study the essence and economic content of the concept of gamification technology;

to analyze the peculiarities of gamification technology application in international marketing;

to study the organizational and economic characteristics of "Grizzly digital company" Ltd;

to collect information about the use of gamification technology by "Grizzly digital company" LLC as a product promotion technology in the foreign market;

to develop proposals on the possibility of using the gamification technology of "Grizzly digital company" LLC as a technology to promote the product in the foreign market.

The object of the thesis is gamification technologies. The subject of the research is gamification technologies in the promotion of products of LLC «Grizzly digital company» in foreign markets.

Research methods: analysis, deduction, induction, comparative, structural and functional.

Research and development: on the basis of the study of theoretical issues of gamification research, the features and effectiveness of its use in the enterprise when promoting the product on the foreign market. Proposals on the use of gamification technology for LLC «Grizzly digital company»: «Application of gamification technology through CRM», «Application of gamification in Instagram».

Scope of possible practical application: practical marketing activities of "Grizzly digital company" LLC.

The author of the work confirms that the calculation and analytical material presented in it objectively reflects the state of the process under study, and all the theoretical, methodological and methodological provisions and concepts borrowed from the literature and other sources are accompanied by references to their authors.