

УДК: 339.138

Иванова В.А., Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики.

Гаврилюк Е.С., к.э.н. старший преподаватель. Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики.

Использование геймификации в совершенствовании digital-стратегии продвижения IT-мероприятий

Актуальность темы и постановка проблемы

В современных технологических условиях отмечается рост популярности социальных сетей. Большинство продвинутых пользователей зарегистрированы и являются активными пользователями сразу нескольких интернет-ресурсов. Это ведет к потреблению большого количества информации. Замечается перегруженность однотипным контентом, поэтому все чаще пользователи совершают скролл. Для компаний, которые ведут активный digital-маркетинг, скролл не допустим, ведь это значит, что теряется связь с пользователем, да и новые алгоритмы работы социальных сетей более не позволяют расширять охваты на новых пользователей, и урезают охваты и для существующих, если активность начинает падать. Поэтому постоянно следует совершенствовать существующую digital-стратегию продвижения. Внедрение геймификации является актуальным направлением совершенствования в условиях конкурентной среды. Геймификация — это когда используются наработки из игровой индустрии (игровые механики) для вовлечения и удержания пользователей.

Анализ фактического состояния стратегии позволил выделить проблемы, решение которых необходимо для повышения конкурентных преимуществ компании в условиях конкурентной среды:

1. Аудитория IT-мероприятий компании делится на 3 сектора: студенты, выпускники, специалисты. Отсутствует объединение.
2. Отсутствует регулярный контент, ограничено количество тем.
3. Отсутствует коммуникация с целевой аудиторией.

Цель работы

Совершенствование digital-стратегии продвижения IT-мероприятий с помощью внедрения инструмента геймификации для большего вовлечения старых и привлечения новых участников.

Промежуточные результаты

В рамках исследования было проведено глубинное интервью (12 человек), а также массовые опросы (110 человек) среди целевой аудитории.

Результаты опроса позволили установить, что определяющими свойствами вовлечения являются:

- Интерес к новинкам IT-сферы
- Проверка существующих знаний и скилов
- Общение и знакомство
- Решение нестандартных задач

Основной инсайт всех секторов ЦА: надоела рутинная - необходимо развлечение.

Также были проанализированы все IT-мероприятия проекта, с целью обнаружения конкурентных преимуществ.

Основной результат:

На основе результатов опросов и выявленных основных свойств вовлечения следует реализовать интерактивность с пользователями на основе геймификации.

Ниже расписаны 3 уровня построения Геймификации:

1. Динамика

Создание атмосферы чего-то нового, исследования, работы в команде, неожиданные награды, признания среди других.

2. Механика

Цели, которые необходимо достичь участнику IT-мероприятий:

- Получение опыта и знаний, общение с помощью тренировок;
- Победа в мероприятиях;
- Накопление внутренней валюты результатам участия в мероприятиях и прочих активностях;
- Получение наград за призовые места в мероприятиях и прочих активностях.

3. Компоненты

После регистрации на мероприятие у каждого пользователя открывается индивидуальный счет. Баллы на счет зачисляются в зависимости от логики раундов IT-мероприятия.

Валюта можно обменять на сувениры от компании, доступ к закрытому контенту от компании, а также приглашения на закрытые мероприятия (курсы, конференции, митапы), где компания будет делиться своими секретами создания качественного продукта. При этом, иногородним участникам полностью компенсируется оплата проезда и проживания.

Также необходимо доработать количество тем для контента. Предложенные темы представлены ниже:

- Интересные факты о компании как о IT продукте
- IT Вакансии в компании
- Лайфхаки от сотрудников
- Истории о сотрудниках
- Инфоповоды в сфере IT
- Рассказать, какие программисты бывают
- Мемы, картинки, смешные истории о работе программиста
- Афиша IT мероприятий
- Напоминания о регистрации

Таким образом, применение указанных мер позволит удержать существующую участников IT-мероприятий и привлечь новых.

Автор

Иванова В.А.

Научный руководитель

Гаврилюк Е.С.

Руководитель направления

Тихомирова О.Г.