**Рецензия**

**НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ**

**Горловской Маргариты Дмитриевны**

**«Геймификация как инструмент внутрикорпоративной коммуникации в офлайн и онлайн среде»,**

**представленной на соискание академической степени бакалавра**

**по направлению «Реклама и связи с общественностью»**

**(очная форма)**

Научный руководитель: д.ф.н., доцент кафедры связей с общественностью в бизнесе Елена Владимировна Быкова

Рецензируемая работа М. Д. Горловской «Геймификация как инструмент внутрикорпоративной коммуникации в офлайн и онлайн среде» посвящена анализу эффективности применения технологий геймификации в мотивировании и стимулировании персонала организации в онлайн и офлайн среде. Внедрение игровых технологий является крайне востребованным в работе с представителями так называемого Поколения Z, по отношению к которым традиционные средства мотивации и стимулирования персонала часть оказываются неэффективными. Очевидно, что современные внутрикорпоративные коммуникации должны учитывать фактор геймификации, в связи с этим актуальность предпринятого исследования не вызывает сомнений.

Опираясь на широкий круг исследований, автор детально описывает психологические и поведенческие особенности Поколения Z, разбирает принципы выстраивания коммуникации с его представителями, а также систематизирует инструменты внутрикорпоративной коммуникации. Практическая часть исследования включает в себя опрос, условия которого детально описаны (включение каждого блока вопросов вполне убедительно обосновано), вдумчивый и внимательный разбор кейсов, а также детализированные и аргументированные рекомендации по использованию геймификации как инструмента внутрикорпоративной коммуникации. Предлагаемые автором рекомендации применимы на практике и будут безусловно востребованы специалистами.

Помимо безусловной актуальности и очевидной практической значимости, к достоинствам дипломной работы Маргариты Дмитриевны отнесём ясность изложения, которая обеспечивается стройностью мысли и композиционной завершённостью текста. В качестве пожелания отметим, что местами стоило бы чуть лучше структурировать текст, делая абзацы короче (например, в разделе 2.3). Автор свободно оперирует терминологией, теоретическая база исследования включает как отечественные, так и зарубежные источники. Библиографические описания составлены корректно, оформление работы в целом в целом отличается аккуратностью. Хотелось бы только, чтобы каждый раздел начинался с новой страницы (это касается в том числе списка источников и всех приложений).

Очень удачным представляется выбор использование средств наглядного представления данных, а также иллюстративного материала в приложении 3. В целом работа имеет высокую степень самостоятельности, написана хорошим языком, все указанные во введении задачи выполнены в полной мере. Со всей определённостью можно говорить о вдумчивом подходе автора и о возможности дальнейшего развития темы. Приведённые выше замечания носят формальный характер и ни в коей мере не снижают общего благоприятного впечатления о работе. Вместе с тем хотелось бы задать автору вопрос, подробного ответа на который в работе мы не нашли: как деятельностная сторона геймификации влияет на жанровое наполнение и стилистические особенности корпоративных изданий? Кажется целесообразным уделить этому внимание в дальнейших исследованиях, ведь изменение характера отношений между работодателем и сотрудниками должно неизбежно повлиять на текстовое наполнение внутрикорпоративных изданий. Описание данных изменений (хотя бы в общих чертах) было бы полезно для специалистов, занимающихся подготовкой текстов внутрикорпоративных изданий.

В заключение считаем необходимым отметить, что выпускная квалификационная работа Маргариты Дмитриевны Горловской производит впечатление завершённой; она в полной мере соответствует требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и, на наш взгляд, заслуживает высокой положительной оценки.

К.ф.н., доцент кафедры медиалингвистики А. А. Горячев

18.05.2018.