

Евразийский ивент-форум в Политехе: лидеры событийной индустрии обсудили актуальные вопросы

22 января в Политехническом университете состоялась кейс-сессия «Увлечь, вовлечь и поиграть. Интерактивные форматы для организаторов мероприятий» в рамках XIV Евразийского ивент-форума (EFEA), который проходит в Санкт-Петербурге с 22 по 24 января. Лидеры событийной индустрии, делового и инсентив-туризма, специалисты в области регионального маркетинга обсудили актуальные вопросы отрасли. Партнёрами встречи выступили СПбПУ и креативное бюро «Глазами инженера».



Евразийский ивент-форум (EFEA) представляет собой коммуникационную площадку для специалистов ивент-отрасли, организаторов выставок, форумов и конференций, специалистов делового и инсентив-туризма. Участники имеют возможность получить актуальную информацию о развитии конгрессно-выставочной и ивент-индустрии от экспертов мирового уровня, а также наладить новые деловые связи. Организатором мероприятия является выставочный научно-исследовательский центр (ВНИЦ) R&C.

В этот раз ключевой темой форума стала «Сила Событий». Гости обсуждали,

как приумножить созидательную силу событий, где искать баланс между бизнесом и постоянно меняющейся действительностью, как адаптировать мероприятия и какие ресурсы возможно использовать, сохраняя при этом равновесие. В деловую программу вошли дискуссии, сессии и полезные кейсы.

В научно-исследовательском корпусе «Технополис Политех» прошла кейс-сессия «Увлечь, вовлечь и поиграть. Интерактивные форматы для организаторов мероприятий». Участников встречи поприветствовал учёный секретарь СПбПУ Дмитрий Карпов. Он отметил, что в Политехническом университете геймификация применяется, в первую очередь в учебно-образовательных целях, но не только.



«В Политехе проводятся квесты для первокурсников, задача которых — знакомство с университетом, командообразование, формирование студенческого сообщества. Например, [„Облачный квест для первокурсников“](#) позволяет большому числу студентов буквально за пару часов познакомиться с вузом. Участники выполняют ряд заданий, посещают различные корпуса и объекты, узнают о проектах и программах для студентов. Также в Политехе проходят деловые игры на отработку бизнес-процессов с партнёрами университета. Одно из таких мероприятий под названием „Ценностное предложение Центра трансфера компетенций“ прошло в рамках международного форума технологического развития [„Технопром-2023“](#).

Активно используются учебные цифровые тренажёры и компьютерные симуляторы. В СПбПУ на Цифровой платформе CML-Bench.EDU™ [разработано несколько таких тренажёров](#), которые позволяют отрабатывать и совершенствовать определённые навыки по широкому спектру практических сценариев и ситуаций, адаптированных к различным уровням знаний, опыта и интересов учащихся. Симуляторы применяются в курсах ДПО, реализуемых для партнёров университета — крупнейших госкорпораций, а также в образовательном процессе для магистров «Передовой инженерной школы СПбПУ», — рассказал Дмитрий Карпов.

Модератором беседы выступил управляющий партнёр компании «Шармол» Игорь Лютенко. Бизнес-тренер Академии бизнеса Б1 Альфия Ярмухаметова представила тренды и практики использования бизнес-игр в компаниях.



Основатель и генеральный директор компании Sputnik-M Маргарита Баулина в докладе «Геймификация в мероприятиях на примере кейса для компании Туту» рассказала о внедрении игр в производственные процессы, о том, как с помощью такого формата можно познакомить сотрудников с продуктами, подразделениями и ценностями компании.



Основатель и управляющий партнёр компании Event Platform Олег Крючков поделился, как удалось решить HR-задачу через игровые механики и специальные методики, которые развивает ивент-платформа. Креативный директор и партнёр компании «Фабрика квестов» Леонид Воробьёв представил конкретные форматы квестов, которые особо популярны и актуальны в корпоративной среде. Успешным опытом также поделились руководитель проектов компании Event Point Мария Ханина, управляющий партнёр агентства смелых решений «Мы» Михаил Климанов и творческий директор креативного бюро «Глазами инженера» Варвара Любова.



После выступлений участники сессии провели дискуссию. Эксперты поговорили о том, где и как уместно применять геймификацию, как популяризировать через игру и современные формы сторителлинг, какие бывают игры для решения корпоративных задач, а также обсудили цифровые форматы геймификации.

[Фотоархив](#)

Дата публикации: 2025.01.23

>>Перейти к новости

>>Перейти ко всем новостям