

Інформація до проекту

Секція: "Економічні перетворення; демографічні зміни та благополуччя суспільства"

Назва проекту: Наукові засади впровадження інноваційних технологій задля підвищення рівня безпеки харчування дітей

Тип роботи: наукова робота

Організація-виконавець: Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного

АВТОРИ ПРОЕКТУ:

Керівник проекту (П.І.Б.): Коноваленко Анастасія Сергіївна

Науковий ступінь: кандидат економічних наук

Вчене звання: доцент

Місце основної роботи: Таврійський державний агротехнологічний університет

Посада: доцент кафедри маркетингу

Тел.: 0979943364

E-mail: anastasiia.konovalenko@tsatu.edu.ua

Дата народження: 31.10.1980

Проект розглянуто й погоджено рішенням науково-технічної ради Таврійського державного агротехнологічного університету ім. Д. Моторного від «11» вересня 2020 р., протокол № 1.

Інші автори проекту:

2. Сокіл Яна Сергіївна – доцент кафедри маркетингу Таврійського державного агротехнологічного університету ім. Д. Моторного

3. Марчук Анастасія Олександрівна – асистент кафедри маркетингу Таврійського державного агротехнологічного університету ім. Д. Моторного

2. Майборода Ганна Олександрівна – асистент кафедри маркетингу Таврійського державного агротехнологічного університету ім. Д. Моторного

Пропоновані терміни виконання проекту з 01.01.2021 по 31.12.2023.

Орієнтовний обсяг фінансування проекту: 1500,0 тис. грн.

1. АНОТАЦІЯ

Проект прикладних досліджень, спрямований на розробку програми підвищення рівня безпеки харчування дітей шкільного віку у сільській місцевості через впровадження гейміфікації процесу навчання раціональному харчуванню дітей шкільного віку, модернізації харчового сервісу, розробки програми впровадження системи дистанційного попереднього замовлення їжі у закладах харчування при загальноосвітніх закладах. Модернізація системи харчового сервісу передбачає посилення позиціонування виробників агропромислового комплексу на локальних ринках та впровадження практики соціальної відповідальності бізнесу в АПК. Вагоме наукове значення має розробка програми заходів з підвищення рівня конкурентоспроможності регіональних виробників та ефективності брендингу продуктів харчування вітчизняного виробництва у дитячому сегменті на основі визначення споживчої моделі поведінки школярів на ринку продуктів харчування.

2. ПРОБЛЕМАТИКА ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇЇ АКТУАЛЬНІСТЬ

Проект вирішує проблему, пов'язану із необхідністю впровадження інформаційних технологій та гейміфікації задля підвищення рівня захисту дітей від маркетингового тиску виробників з метою підвищення рівня продовольчої безпеки дітей, покращення якості дитячого харчування шляхом розробки впровадження новітніх технологій популяризації

здорового харчування, модернізації системи харчового сервісу у шкільних закладах, зокрема у сільській місцевості, з метою збереження здоров'я дітей у стратегічній перспективі та підвищення рівня благополуччя майбутніх поколінь.

3. МЕТА ТА ОСНОВНІ ЗАВДАННЯ

Мета проекту – розробити програму впровадження гейміфікації у освітній процес у середніх закладах освіти та модернізації системи харчового сервісу для школярів з метою підвищення рівня безпеки харчування дітей у довгостроковій перспективі.

Завдання, на вирішення яких спрямовано проект:

- дослідити особливості моделі споживчої поведінки дітей шкільного віку на ринку продуктів харчування;
- розробити програму заходів щодо впровадження гейміфікації освітнього процесу споживчої соціалізації дітей у загальноосвітніх закладах із залученням виробників-партнерів програми;
- обґрунтувати програму модернізації шкільних закладів харчування у відповідності до споживчих уподобань та очікувань школярів;
- провести експериментальні дослідження та розробити технологічні рішення впровадження гейміфікації у процес підвищення рівня безпеки харчування дітей;
- розробити програму залучення до програми підвищення рівня харчової безпеки дітей виробників продуктів та послуг на локальних ринках;
- провести оцінку відповідності розроблених програм та технологій психолого-педагогічним особливостям становлення особистості у ранньому, середньому та старшому шкільному віці.

4. ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ПРОЕКТУ ТА ЇХ НАУКОВА НОВИЗНА

В результаті виконання проекту очікується отримання нових наукових результатів:

Уперше:

- визначення моделі споживчої поведінки дітей шкільного віку на ринку продуктів харчування;
- застосування нейромаркетингових досліджень задля забезпечення об'єктивності отримання інформації від дітей щодо впливу моделі споживчої поведінки на рівень безпеки харчування;
- застосування гейміфікації для забезпечення підвищення рівня безпеки харчування дітей;
- визначено можливості застосування маркетингового механізму управління безпекою харчування дітей шкільного віку;
- Набуде подальшого розвитку:
 - обґрунтування програми модернізації шкільної їдальні;
 - розробка напрямів запровадження системи електронних попередніх замовлень та оплати замовлень;

Удосконалено:

- підходи до брендингу вітчизняних виробників агропромислової продукції та їх позиціонування у дитячому сегменті

В результаті роботи над проектом будуть розширені наукові засади щодо інноваційних підходів до підвищення рівня безпеки харчування дітей через модернізацію системи харчування.

В результаті роботи над проектом будуть розширені наукові засади щодо інноваційних підходів до підвищення рівня безпеки харчування дітей через модернізацію системи шкільного харчування.

5. НАУКОВА ТА/АБО ПРАКТИЧНА ЦІННІСТЬ РЕЗУЛЬТАТІВ

Зростаюче покоління у будь-якій державі формує довгострокові перспективи суспільства, тож поточна модель споживчих стереотипів та поведінки дітей на ринку продуктів харчування становить базис для забезпечення здоров'я як цього покоління громадян, так й наступних поколінь. Проведене наукове дослідження дозволить визначити інструменти впливу на підростаюче покоління громадян за рахунок застосування інноваційних підходів з метою формування їх свідомого вибору продуктів харчування дітей в процесі їх споживчої соціалізації та зниження маркетингового тиску з боку виробників. Програма, запланована до розробки в ході дослідження дасть можливість підвищити ефективність брендингу вітчизняних виробників продуктів харчування, які на сьогодні потерпають від тиску відомих міжнародних брендів та не знаходять свого споживача серед молодого покоління. Гейміфікація процесу споживчої соціалізації дітей шкільного віку передбачає можливість адаптувати наукові розробки до умов будь-якої іншої країни з урахуванням соціо-культурних та правових особливостей із залученням стейкхолдерів.

Керівник проекту



доцент, к.е.н. А.С. Коноваленко