

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ TP.HCM



**BÁO CÁO ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CHƯƠNG TRÌNH
REPOW – HUỖN THOẠI HỒI SINH**

MÔN HỌC: QUAN HỆ CÔNG CHÚNG

GVHD: TS. Đinh Tiên Minh
Nhóm 1 – MRC01

Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 12, năm 2020

DANH SÁCH NHÓM 1 - LỚP PR MC01 K44

STT	TÊN	MSSV	VỊ TRÍ
1	Lê Phương Vy	31181025696	Trưởng BTC
2	Hoàng Chí Thành	31181023772	Trưởng nội dung
3	Lê Nhật Tuấn	31181021666	Thành viên nội dung
4	Võ Nhật Uyên Thy	31181025256	Thành viên nội dung
5	Bùi Ngọc Đan Thanh	31181020865	Trưởng sự kiện
6	Mai Hồ Gia Huấn	31181021833	Thành viên sự kiện
7	Trần Thạch Thảo	31181023557	Thành viên sự kiện
8	Huỳnh Lý Khánh Huỳnh	31181025955	Thành viên sự kiện
9	Nguyễn Thị Thùy Trang	31181024172	Trưởng truyền thông
10	Bùi Lê Tĩnh	31181022948	Thành viên truyền thông
11	Nguyễn Thị Mỹ An	31181025231	Thành viên truyền thông

MỤC LỤC

1. KHÁI QUÁT NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH	1
1.1. Thời gian – Địa điểm tổ chức – Thành phần tham gia chương trình	1
1.2. Tên chương trình	1
1.3. Thông điệp chương trình	1
1.4. Giá trị mang lại	2
1.5. Format chương trình	2
1.6. Tiến độ thực hiện chương trình	2
1.7. Timeline chương trình	3
2. QUY TRÌNH TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH	5
2.1. Lên định hướng chung cho chương trình	5
2.2. Lên kế hoạch về nội dung	5
2.3. Lên kế hoạch về truyền thông	6
2.4. Lên kế hoạch về hậu cần - tài chính	11
2.5. Lên kế hoạch về đối ngoại	11
3. QUẢN TRỊ TRONG VIỆC TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH	12
3.1. Quản trị tài chính	11
3.2. Quản trị quan hệ đối tác đối ngoại	11
3.3. Quản trị rủi ro chương trình	12
3.4. Quản trị nhân sự	17
4. ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CHƯƠNG TRÌNH	17
4.1. Đánh giá mức độ hài lòng của người tham dự	17
4.2. Đánh giá hiệu quả về mặt truyền thông	24
4.3. Đánh giá hiệu quả từ đối tác đồng hành	26
4.4. Đánh giá hiệu quả chi phí	26
PHỤ LỤC	29
Phụ lục 1: Thư mời khách mời đặc biệt	29
Phụ lục 2: Thư mời nhà tài trợ	30
Phụ lục 3: Thư mời nhà báo	31
Phụ lục 4: Thư mời người tham dự	33

Phụ lục 5: Thư nhắc nhở tham dự trước sự kiện	34
Phụ lục 6: Mẫu khảo sát về chất lượng phiên bản mới game Gunny Mobi	34
Phụ lục 7: Mẫu khảo sát đánh giá chất lượng sự kiện	34

1. KHÁI QUÁT NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH

1.1. Thời gian - Địa điểm tổ chức - Thành phần tham gia chương trình

- Thời gian: 8h30, thứ 3, ngày 17/11/2020.
- Địa điểm tổ chức: Phòng 602, Cơ sở B2, Đại học Kinh tế TP HCM, 279 Nguyễn Tri Phương, phường 5, quận 10, TP HCM.
- Thành phần tham dự
 - + Khách mời:
 - TS. Đinh Tiên Minh - Nhà tài trợ địa điểm
 - ThS. Nguyễn Quốc Vương - Giảng viên trường Đại học Văn Lang
 - Chị Trần Thu Huệ - Đại diện thương hiệu Trà xanh C2 - Đồng tài trợ chương trình
 - 2 streamer: An Nguyn và Huấn Roxie
 - Bình luận viên: Misthie
 - + Đại diện Gunny Mobi:
 - Chị Ngô Thị Kim Chi - Brand Manager
 - Anh Hoàng Chí Thành - Product Manager
 - + Phóng viên đến từ các đơn vị Báo chí: GameK, Kenh14, Thanhniengame, Zing News.
 - + Sinh viên tham dự.

1.2. Tên chương trình

- Tên chương trình: RePow - Huyền thoại hồi sinh.
- Ý nghĩa: “Pow” là tiếng bắn súng đặc trưng và cũng là hình ảnh biểu tượng khi sử dụng chiêu cuối trong Gunny Mobi. Với game thủ, “Pow” như mang lại niềm vui, hy vọng chiến thắng và là một thứ gì đó rất riêng của Gunny. RePow có nghĩa là hãy tiếp tục Pow lại như trước kia, khơi gợi lại những kí ức huy hoàng tưởng chừng đã bị lãng quên. “RePow” có phát âm giống với “rebound”, cũng mang trong đó gửi gắm về sức bật trở lại của Gunny, một sự trở lại đầy mong chờ.

1.3. Thông điệp chương trình

Sự kiện ra mắt phiên bản mới Gunny Mobi với chủ đề **REPOW - HUYỀN THOẠI HỒI SINH** như một sự khẳng định ngày quay trở lại của huyền thoại game Gunny. Gunny nói chung và Gunny Mobi nói riêng sẽ được hồi sinh một lần nữa, tiếp tục đồng

hành và hiện hữu trong tâm trí của người chơi ở những thế hệ tiếp theo, như 1 người bạn đồng niên cùng nhau trưởng thành - điều mà tựa game huyền thoại Gunny đã từng làm. Những âm thanh “pow pow pow” trong game Gunny ngày xưa sẽ được sống lại qua phiên bản 3.9 mới nhất của Gunny Mobi. Gunny Mobi phiên bản 3.9 được đầu tư kỹ lưỡng cả về giao diện và tính năng nổi bật.

1.4. Giá trị mang lại

- Đối với thương hiệu game Gunny Mobi: Chương trình là cơ hội để khẳng định sự quay trở lại của tựa game huyền thoại Gunny trong tâm trí của người chơi thông qua Gunny Mobi phiên bản 3.9 mới nhất.
- Đối với khán giả: Có cơ hội là một trong những người đầu tiên được trải nghiệm phiên bản mới nhất của Gunny Mobi.

1.5 Format chương trình

- Hoạt động văn nghệ, giới thiệu khách mời và nhà tài trợ.
- Đại diện phía Gunny Mobi chia sẻ về game và về phiên bản mới.
- Streamer và sinh viên trải nghiệm thực tế về phiên bản mới.
- Giải đáp thắc mắc từ báo chí.
- Bốc thăm trúng thưởng, khảo sát và bốc mạt chương trình.

1.6. Tiến độ thực hiện chương trình (từ ngày 27/10 đến ngày 17/11)

- Từ ngày 27/10/2020 đến ngày 2/11/2020: Hoàn thành kế hoạch và nội dung, chuẩn bị tổ chức và tuyên truyền.
- Từ ngày 2/11 đến ngày 16/11 : Tổ chức các hoạt động truyền thông về sự kiện và gửi thư mời tham gia.
- Từ ngày 10/11 đến ngày 16/11: Chuẩn bị quà tặng và các vật dụng cần thiết cho chương trình.
- Ngày 17/11: Tổ chức sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi: REPOW - HUYỀN THOẠI HỒI SINH.
- Từ ngày 18/11 đến ngày 30/11: Tổng kết báo cáo hiệu quả chương trình và các công tác hậu chương trình.

1.7. Timeline chương trình

ĐỊA ĐIỂM	THỜI LƯỢNG	BẮT ĐẦU	KẾT THÚC	HOẠT ĐỘNG	PHỤ TRÁCH
TRƯỚC SỰ KIỆN					
Thăm dò	00:20	8h30	8h50	Đón tiếp khách mời, đơn vị báo chí và người tham dự.	BTC
ỔN ĐỊNH VỊ TRÍ					
Phòng B2.602	00:05	8h50	8h55	MC nhắc nhở khán phòng ổn định vị trí chỗ ngồi và chuyển điện thoại sang chế độ yên lặng.	MC + BTC
KHAI MẠC VÀ GIỚI THIỆU CÁC ĐƠN VỊ LIÊN QUAN					
Phòng B2.602	00:05	8h55	9h00	Văn nghệ khai mạc với tiết mục nhảy của nhóm GĐT.	Nhóm nhảy Giai Diệu Trẻ
	00:05	9h00	9h05	MC giới thiệu về bản thân, Gunny Mobi, tên chương trình và lý do.	MC
	00:05	9h05	9h10	Giới thiệu khách mời, nhà tài trợ, đại diện Gunny Mobi và truyền thông.	MC + BTC
GIỚI THIỆU VÀ TRẢI NGHIỆM PHIÊN BẢN MỚI					
Phòng B2.602	00:03	9h10	9h13	Brand Manager của Gunny Mobi phát biểu.	MC + Ekip

	00:02	9h13	9h15	Chiếu clip trailer giới thiệu phiên bản mới Gunny Mobi.	MC + Ekip
	00:10	9h15	9h25	Product Manager giới thiệu phiên bản 3.9 của Gunny Mobi về giao diện, tính năng và clip quá trình tạo nên được phiên bản 3.9 này.	MC + Ekip
	00:10	9h25	9h35	2 streamer lên trải nghiệm phiên bản 3.9 Gunny Mobi.	MC + BTC + Bình luận viên
	00:05	9h35	9h40	MC giao lưu cùng với streamer về tính năng của phiên bản 3.9 Gunny Mobi.	MC + BTC
	00:07	9h40	9h47	MC chọn ra 2 người tham dự để thi đấu với nhau.	MC + BTC + Bình luận viên
	00:03	9h47	9h50	MC giao lưu với sinh viên về tính năng của phiên bản 3.9 Gunny Mobi.	MC + BTC
BÁO CHÍ ĐẶT CÂU HỎI					
Phòng B2.602	00:10	9h50	10h00	MC giao lưu đại diện Gunny Mobi và các phóng viên, nhà báo.	MC + BTC + Đại diện
BỐC THĂM MAY MẮN					
Phòng	00:03	10h00	10h03	Bốc thăm may mắn bằng	MC + BTC

B2.602				cách quay số trên màn hình powerpoint. MC đọc 3 số may mắn hiện trên màn hình để trao quà.	
KHẢO SÁT CUỐI GIỜ					
Phòng B2.602	00:05	10h03	10h08	MC hướng dẫn mọi người quét mã QR để thực hiện bài khảo sát ngắn và phỏng vấn về cảm xúc với người tham dự trong khán phòng.	MC
BẾ MẠC					
Phòng B2.602	00:02	10h08	10h10	Kết thúc chương trình, gửi quà cho người tham dự, tiễn khách mời và người tham dự.	MC + BTC

2. QUY TRÌNH TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH

2.1. Lên định hướng chung cho chương trình

Sau khi xác định đối tượng cho sự kiện là game Gunny Mobi, nhóm hướng đến mục đích của sự kiện là nhằm đề hồi sinh lại Gunny nói chung và Gunny Mobi nói riêng dựa trên tình hình thực tế hiện tại của Gunny Mobi là muốn thay đổi hình ảnh truyền thông theo hướng trẻ trung hơn, nhắm đến khách hàng mục tiêu trẻ hơn. Sau khi đã xác định được mục đích của sự kiện, tất cả các thành viên cùng thảo luận về tên chương trình, thông điệp, giá trị mang lại, format, tiến độ và timeline chung - tổng thể cho cả chương trình.

2.2. Lên kế hoạch về nội dung

2.2.1. Kịch bản chương trình

- Thời lượng chương trình: Tối đa là 90 phút
- Địa điểm: B2.602

- Thành phần tham gia:
 - + Khách mời đặc biệt: thầy Minh (và khách mời của thầy).
 - + Đại diện bên phía Gunny Mobi
 - + Nhà tài trợ (nếu có)
 - + Streamers trải nghiệm game và bình luận viên
 - + Sinh viên
- Mục đích của sự kiện là để người tiêu dùng trở lại chơi game Gunny Mobi, hình ảnh của Gunny Mobi sẽ tiếp tục đồng hành cùng với người tiêu dùng trẻ tuổi trong tương lai. Để đạt được mục đích đó thì sự kiện phải đạt được mục tiêu thu hút người tham dự có độ tuổi từ 18-25 tuổi, không chỉ tham dự mà sự kiện còn phải tạo được ấn tượng, khiến người tham dự luôn muốn sử dụng game này để giải trí trong thời gian tới, vì vậy, các streamers và bình luận viên sẽ là điểm nhấn để thu hút người tham dự.
- Concept: Sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi sẽ chú trọng nhiều vào phần trải nghiệm, cụ thể sẽ hướng đến xây dựng thành 1 buổi đấu game giữa hai streamers một cách sôi động khiến người tham dự có cảm xúc hào hứng, không đơn thuần là một hộp báo ra mắt bình thường.

2.2.2. Chuẩn bị MC script

MC script được chuẩn bị từ những phần tổng quan đến chi tiết và sẽ thay đổi linh hoạt trong quá trình thực hiện. Ban tổ chức cũng thống nhất mọi timeline chương trình và các nội dung chi tiết trong chương trình có chỉnh sửa sẽ được ghi chép và chỉnh sửa vào MC script trước.

2.3.1. Chuẩn bị các video cần thiết

- Các video cần thực hiện: video trailer phiên bản mới, video quá trình tạo ra phiên bản mới.
- Các công việc cần thực hiện: viết script và thực hiện hoàn chỉnh các video.

2.3. Lên kế hoạch về truyền thông

(Nội dung chi tiết được thể hiện tại thư mục thuộc Truyền thông)

2.3.1. Đối tượng mục tiêu truyền thông

Giới trẻ thuộc độ tuổi từ 18 - 25 tuổi:

- Có sự năng động và yêu thích những trò chơi mang tính thử thách.

- Có nhu cầu, giải trí, giải tỏa căng thẳng và kết nối với bạn bè.
- Có sự quan tâm đến tựa game Gunny nói chung và Gunny Mobi nói riêng.

2.3.2. Insight của đối tượng mục tiêu truyền thông

“Sau những giờ học và làm việc căng thẳng, muốn tìm một hình thức giải trí nào đó giúp tôi giải tỏa stress và có thể vui vẻ cùng bạn bè dù bất cứ đâu thông qua chiếc điện thoại”.

2.3.3. Thông điệp truyền thông

Gunny Mobi, sự trở lại của Huyền thoại game tại thị trường Việt Nam với hình ảnh trẻ hóa, năng động và gần gũi với các bạn trẻ.

2.3.4. Xác định kênh truyền thông

Fanpage Facebook: M-Winner

2.3.5. Xác định hoạt động kênh truyền thông

Các hoạt động truyền thông được tiến hành theo 3 giai đoạn chính như sau:

- Giai đoạn 1: Awareness (Từ ngày 31/10 - 04/11)
 - + Thông báo về kênh truyền thông của M-Winner trên Facebook.
 - + Tăng sự phổ biến, độ nhận biết về kênh truyền thông của M-Winner.
 - + Giới thiệu chung về sự kiện sẽ diễn ra vào tháng 11/2020.
- Giai đoạn 2: Engage (Từ ngày 5/11 - 12/11)
 - + Công bố thời gian, hoạt động chính thức của sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi.
 - + Đẩy mạnh hoạt động truyền thông về sự kiện trên Fanpage.
 - + Duy trì và gia tăng sức lan tỏa tới các đối tượng mục tiêu đối với sự kiện.
- Giai đoạn 3: Interest (Từ ngày 13/11 - 17/11)
 - + Gia tăng sự thu hút của sự kiện, khích lệ đăng ký tham dự sự kiện.
 - + Tăng cường các hoạt động truyền thông tương tác với đối tượng mục tiêu thông qua minigame.
 - + Livestream trực tiếp sự kiện trên Fanpage.
- Giai đoạn 3: Amplify (Từ ngày 18/11 - 26/11)
 - + Tổng kết thông tin, hình ảnh, kết quả đạt được sau sự kiện trên trang fanpage của M-Winner.

2.3.6. Xác định lịch trình (timeline) truyền thông tại Fanpage

(Timeline chi tiết hơn sẽ được biểu thị tại thư mục Truyền thông)

GIAI ĐOẠN	THỜI GIAN	KHUNG GIỜ	TÊN BÀI ĐĂNG	NỘI DUNG
Giai đoạn Trước sự kiện	27 - 28		Tạo Fanpage - Tên fanpage: M-Winner. - Cập nhật thông tin giới thiệu, thông tin liên hệ, số điện thoại, địa chỉ.	
	30.10	20h	Avatar Facebook	Cập nhật hình ảnh đại diện cho Fanpage. => Logo công ty M-Winner.
		21h	Cover Facebook	Cập nhật hình ảnh bìa cho Fanpage.
	31.10	21h	M-Winner và các dự án đã tiến hành	Giới thiệu về M-Winner và các dự án giả lập đã tiến hành.
	02.11	20h30	Top game huyền thoại	- Khơi gợi ký ức về những tựa game đã từng nổi bật tại thị trường trò chơi tại Việt Nam. - Nhắc nhở theo dõi Fanpage.
	04.11	20h	Cú hit comeback	- Thông báo về một sự quay trở lại của tựa game quen thuộc trước đây tại Việt Nam. - Tạo sự thu hút về sự kiện sắp diễn ra.
	05.11	20h30	Truyền thông chính thức sự kiện "REPOW - HUYỀN THOẠI HỒI SINH"	- Giới thiệu về tên chương trình. - Mục đích diễn ra. - Thông tin về chương trình.
	06.11	20h	Bìa Gunny Mobi	Cập nhật hình ảnh bìa về sự kiện cho Fanpage.
	07.11	21h	Bạn có biết.	- Giới thiệu thông tin về game Gunny Mobi. => GM đang hướng đến hình ảnh trẻ trung,

				<p>năng động.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hướng sự đón chờ đến fanpage.
	09.11	20h	<p>Minigame</p> <p>"Log (in) liền tay, nhận quà ngay"</p>	<p>Bước 1: Like và follow fanpage M-Winner và tải game Gunny Mobi thông qua link: http://m.onelink.me/70054ed8.</p> <p>Bước 2: Like, tag 3 người bạn vào cùng tham gia, comment ảnh chụp màn hình tên tài khoản khi đăng nhập vào game Gunny Mobi cùng với một con số may mắn từ 1 đến 500.</p> <p>Bước 3: Share bài viết này về trang cá nhân ở chế độ công khai kèm hashtag #MWinner #GunnyMobi #RePow #Huyenthoaihoisinh.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giải nhất: 200.000 VNĐ. - Giải nhì: 100.000 VNĐ. - Giải ba: 50.000 VNĐ. <p>Note: Ngày 18/11 công bố kết quả.</p>
	11.11	20h	<p>Teaser của game</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nói sơ lược về sự kiện sắp diễn ra một cách ngắn gọn. - Hướng người tham dự quan tâm về chương trình.
	12.11	21h	<p>Bạn có sẵn sàng Re-Pow</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dẫn vào suy nghĩ quá khứ của mỗi người. - Dẫn vào Gunny Mobi, cái tên đã cũ nhưng đem lại cảm giác mới mẻ. - Đón chờ sự kiện.
	13.11	20h30	<p>Giới thiệu đại diện từ phía Gunny</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nhấn mạnh thời gian diễn ra chương trình chỉ còn vài ngày. - Thông báo về đại diện từ Gunny + Brand Manager game Gunny Mobi.

				+ Product Manager game Gunny Mobi.
	14.11	20h	Thông báo check mail	Thông báo khách mời, người tham dự kiểm tra thư mời thông qua mail.
	15.11	20h30	Giới thiệu đại diện từ phía Streamer	- Nhấn mạnh về sự kiện sắp diễn ra. - Thông báo streamer: + An Nguyn + Huân Roxie
	16.11	20h	Chuẩn bị những gì khi đến với sự kiện	- Thông báo về sự kiện sắp diễn ra. - Nhắc nhở thông tin về ngày giờ, địa điểm diễn ra event và những thông tin quan trọng về gửi xe.
Giai đoạn sau sự kiện	17.11	9h	Livestream	Livestream về sự kiện đang diễn ra.
	18.11	20h	Công bố kết quả Minigame	- Thông báo kết quả chiến thắng minigame. - Cảm ơn mọi người vì đã tham gia sự kiện.
	19.11	20h	Lời cảm ơn tới sự tham gia của khách mời: các cá nhân, tổ chức, nhà tài trợ...	- Cảm ơn sự tham dự của khách mời, nhà tài trợ, cá nhân và tổ chức.
	24.11	20h	Recap Sự kiện	Tổng hợp lại hình ảnh sự kiện.
	27.11	20h30	Những mảnh ghép tạo nên M-Winner	Gửi lời cảm ơn tới sự tham gia tạo nên sự thành công của sự kiện.

2.4. Lên kế hoạch về hậu cần - tài chính

- Team sự kiện sẽ phụ trách về kế hoạch này, liệt kê các khâu cần chuẩn bị và các vật dụng cần phải mua.
- Lập bảng dự trù kinh phí dựa trên list các vật dụng cần phải mua và tiến hành thu quỹ.

2.5. Lên kế hoạch về đối ngoại

- Xây dựng proposal hỗ trợ truyền thông và bổ trợ truyền thông do team truyền thông phụ trách. Các thành viên Ban tổ chức sẽ cùng xem xét quyền lợi và nghĩa vụ của hai bên để chốt vấn đề.

3. QUẢN TRỊ TRONG VIỆC TỔ CHỨC CHƯƠNG TRÌNH

3.1. Quản trị tài chính

- Phần tài chính được giao cho duy nhất một thành viên trong ban Event nắm giữ và kiểm soát thu chi cho toàn bộ dự án.
- Sau khi các ý tưởng về sự kiện được hoàn thành thì lập ra bản Dự trù kinh phí sơ bộ và mỗi thành phần đều được tham khảo giá một cách kỹ càng nên sự chênh lệch giữa giá dự trù và giá thực không nhiều.
- Các vật dụng mua trong sự kiện được chia ra phù hợp với các thành viên trong ban Event. Mỗi người sẽ được nhận số tiền đúng với số tiền đã dự trù và phải có biên lai của mỗi đơn hàng. Bạn nắm giữ tài chính sau khi xác nhận biên lai sẽ ghi chú vào bản Thực thu thực chi và thanh toán số tiền còn thừa/thiếu cho mỗi người.
- Các khoản thu chi đều được trình bày rõ ràng và công khai, ghi chú cụ thể. Thường xuyên kiểm tra và cân đối ngân sách các mức dự trù đã đề ra.
- Khi dự án có những ý tưởng mới phát sinh, người nắm tài chính sẽ xem xét và cân nhắc ý tưởng đó có vẫn nằm trong khoảng dự trù cho phép hay không và bàn bạc lại với mọi người.

3.2. Quản trị quan hệ đối tác đối ngoại

Nhà tài trợ cho chương trình

- Hướng đến các nhà đồng hành phù hợp với tính chất của sự kiện.
- Cung cấp các hồ sơ cần thiết cho các đối tác.
- Các quyền lợi và nghĩa vụ của các bên được đảm bảo và thực hiện đầy đủ.

- Trao đổi và cập nhật mọi thông tin chương trình cũng như mọi sự bổ sung, thay đổi cho các đối tác.
- Phân công cho người liên hệ trực tiếp và cung cấp thông tin cho các đối tác.

3.3. Quản trị rủi ro chương trình

STT	RỦI RO	NỘI DUNG	CÁCH GIẢI QUYẾT	MỨC ĐỘ NGUY HIỂM	KHẢ NĂNG XẢY RA
1	RỦI RO VỀ CON NGƯỜI	Phân chia nhân sự không hiệu quả trong công việc.	<ul style="list-style-type: none"> - Các thành viên trong Ban tổ chức tự ứng cử vào vị trí có thể mạnh, những thành viên còn lại sẽ được phân bổ các vị trí còn trống dựa theo sự quan sát, đánh giá của Trưởng Ban tổ chức và các thành viên. - Thường xuyên họp nội bộ để kiểm tra chất lượng của nhân sự tại vị trí được giao. Có sự luân chuyển nhân sự nếu không phù hợp. 	2	Thấp
		Nhân sự bất ngờ không thể tham dự.	<ul style="list-style-type: none"> - Thường xuyên nhấn mạnh thời gian diễn ra sự kiện và nhắc nhở nhân sự sắp xếp thời gian. - Dự phòng nhân sự cho mỗi vị trí. 	4	Thấp
		Khách mời, người tham dự không đến đúng giờ	Gửi email nhắc nhở trước khi diễn ra sự kiện và nhắc nhở người tham dự thông qua bài đăng trên fanpage.	4	Cao
2	RỦI RO TRONG KẾ HOẠCH	Ngân sách dự trù không phù hợp (thấp hơn/cao hơn) so với thực tế.	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin nhanh chóng tới các thành viên trong Ban tổ chức để nhanh chóng bổ sung ngân sách cho chương trình. - Liệt kê chi tiết chi phí phát 	1	Thấp

			sinh trong báo cáo chi phí.		
		Chi phí mua đồ vượt quá dự kiến đề ra.	<ul style="list-style-type: none"> - Lên danh sách địa điểm mua đồ và giá tiền đi kèm. - Tìm kiếm thêm những địa điểm mua hàng với giá cả phù hợp và tiến hành lựa chọn. - Lên danh sách dụng cụ có sẵn, tranh thủ nguồn lực vốn có của các thành viên trong Ban tổ chức. 	2	Thấp
		Thiếu dụng cụ, thiết bị.	<ul style="list-style-type: none"> - Lên danh sách kiểm tra để liệt kê ra tất cả những vật dụng, thiết bị cần thiết trước khi diễn ra sự kiện. - Tiến hành rà soát vật dụng, dụng cụ trước và trong khi set-up sự kiện. 	3	Trung bình
		Phân chia thời gian dự kiến vẫn chưa hợp lý khiến cho thời gian thực tế bị kéo dài.	<ul style="list-style-type: none"> - Bộ phận Nội dung và Bộ phận Event sau khi lên kế hoạch sơ lược cần phải có buổi tiến hành thử nghiệm để căn chỉnh thời gian hợp lý. - Diễn tập thử khi trước ngày sự kiện diễn ra để có sự chỉnh sửa nhanh chóng và hợp lý nhất. - Bất kỳ sự chỉnh sửa thời gian nào đều cần phải có sự đồng ý của toàn bộ Ban tổ chức và thông tin nhanh chóng tới khách mời và người tham dự nếu cần thiết. 	4	Trung bình
		Ấn phẩm truyền thông, hình ảnh khi in ấn bị lỗi, vỡ ảnh.	<ul style="list-style-type: none"> - Đo đạc, ghi chép chính xác kích thước thực tế cần dùng trong sự kiện. - Dự phòng sẵn file gốc 	5	Trung bình

			photoshop (psd) để bên in ấn chỉnh sửa trong trường hợp cần thiết.		
		Kế hoạch truyền thông không đạt được KPI.	Tăng cường cập nhật xu hướng hiện tại, sáng tạo trong nội dung và hình ảnh. - Có sự phân công, kết hợp hiệu quả trong công tác truyền thông.	4	Trung bình
3	RỦI RO TRONG DỊCH VỤ CHĂM SÓC KHÁCH MỜI, NGƯỜI THAM DỰ	Thông tin tham dự sự kiện không được thông báo đến khách mời, người tham dự.	- Thông báo, cập nhập và nhắc nhở về sự kiện thường xuyên trong các bài đăng trên fanpage. - Gửi email thông báo, nhắc nhở về thời gian, thông tin diễn ra sự kiện.	3	Thấp
		Hoạt động chăm sóc khách mời, người tham dự không chu đáo.	- Phân chia nhân sự chăm sóc khách mời, người tham dự. - Thường xuyên quan sát và giải quyết một số vấn đề trong phạm vi nhiệm vụ.	3	Thấp
4	RỦI RO TRONG QUYẾT ĐỊNH ĐỊA ĐIỂM KHÔNG GIAN	Tính toán sai số lượng khách mời, người tham dự dẫn đến không gian nơi diễn ra sự kiện không đáp ứng được sức chứa.	Ước lượng và thống nhất một số lượng người tham dự nhất định để chọn địa điểm tổ chức phù hợp.	3	Trung bình
		Không có bãi đỗ xe cho người tham dự.	- Thông báo cho người tham dự về những khu vực giữ xe xung quanh. - Nhắc nhở người tham dự và khách mời đến sớm.	4	Trung bình
5	RỦI RO TRONG VẤN ĐỀ	Có đánh nhau, xô xát ở ngay gần nơi tổ chức sự kiện.	- Phân công nhân sự điều phối, trấn an khách mời, người tham dự.	1	Thấp

	AN TOÀN TRONG KHI DIỄN RA SỰ KIỆN		- Có sự liên hệ với bảo vệ của nơi diễn ra sự kiện nếu cần thiết.		
		Xảy ra tình trạng mất mát đồ đạc của khách mời, người tham dự.	- Các thành viên trong Ban tổ chức cần họp bàn và đề ra phương án giải quyết trước khi sự kiện diễn ra. - Phân công nhân sự linh hoạt, nhanh chóng trấn an khách mời, người tham dự và tiến hành tìm kiếm vật dụng.	2	Thấp
		Vấn đề về thức ăn, nước uống không đảm bảo.	Kiểm tra kỹ nguồn gốc của thức ăn, nước uống. Chuẩn bị sẵn bộ dụng cụ y tế và có đội y tế túc trực xuyên suốt buổi diễn ra sự kiện.	4	Trung bình
6	RỦI RO DO CÁC YẾU TỐ MÔI TRƯỜNG	Các yếu tố thời tiết bất chợt như mưa, mưa lớn.	Xem trước dự báo thời tiết ngày và nơi sẽ tổ chức sự kiện	4	Cao
		Giờ giấc, không khí của sự kiện không phù hợp với văn hóa, lối sống sinh hoạt của người dân trong khu vực.	Nghiên cứu văn hóa, thói quen của khách mời cũng như người dân sinh sống tại khu vực tổ chức sự kiện.	1	Thấp
		Ban quản lý, chính quyền khu vực đến yêu cầu làm việc trong khi sự kiện đang diễn ra.	Chuẩn bị sẵn sàng đủ tất cả các giấy tờ, dự phòng rủi ro.	1	Thấp
		Phát sinh những tình huống xấu về thời tiết, tình hình giao thông làm khách mời, streamer đến nơi trễ.	Phải linh hoạt và chỉnh sửa kịp thời để chương trình không bị gián đoạn	3	Cao
		Vấn đề pháp lý.	Tìm hiểu kỹ các quy định	3	Thấp

			pháp luật về những điều cho phép và không cho phép các hoạt động nào được tổ chức.		
7	RỦI RO TRONG QUÁ TRÌNH DIỄN RA SỰ KIỆN	Kết nối mạng, dây nối đường truyền không ổn định.	Kiểm tra thật kỹ đường truyền và thường xuyên quan sát để tránh rủi ro.	5	Cao
		Mất điện.	Dự trù một máy phát điện, mở đèn dự phòng và nhanh chóng chuyển nguồn điện sang thiết bị hỗ trợ.	5	Cao
		Có trục trặc kỹ thuật về micro, ánh sáng, âm thanh, kết nối máy tính, điện thoại...	<ul style="list-style-type: none"> - Kiểm tra cẩn thận tất cả thiết bị trước khi diễn ra sự kiện, bám sát timeline để điều chỉnh thiết bị cho phù hợp. - Có thiết bị dự phòng để thay thế khi cần thiết. - Có một kỹ thuật viên chuyên về điện và ánh sáng để kịp thời xử lý. 	5	Rất cao
		Khách mời văn nghệ gặp sự cố bất ngờ không thể đến kịp để biểu diễn.	Linh hoạt điều chỉnh timeline tiết mục giao lưu.	5	Trung bình
		Sự hợp tác không ăn ý giữa các thành viên trong Ban tổ chức trong quá trình diễn ra sự kiện.	<ul style="list-style-type: none"> - Lập bản kế hoạch chi tiết, cẩn thận. - Rehearsal ít nhất 1 lần trước sự kiện diễn ra. 	4	Trung bình
		Streamer, bình luận viên và MC không theo sát kịch bản của chương trình.	<ul style="list-style-type: none"> - Diễn tập thử trước với các đối tượng trên để có sự hiểu biết về kịch bản chương trình diễn ra. - Phân chia nhân sự quan sát và có sự nhắc nhở trước và trong chương trình cho các đối tượng 	4	Trung bình

		Thời gian diễn ra trên thực tế không đúng với timeline đã lên, bị chậm trễ hơn.	Linh hoạt điều chỉnh, giảm bớt thời lượng nếu không cần thiết.	4	Rất cao
		Livestream bị ngắt quãng.	Dự phòng trước các trường hợp xảy ra và đưa ra biện pháp xử lý nhanh chóng: - Thiết bị dùng cho livestream phải được chuẩn bị, kiểm tra kỹ lưỡng. - Chuẩn bị sẵn thiết bị mạng dự phòng cho trường hợp rớt mạng và thiết bị sạc dự phòng khi hết pin. - Kiểm tra kỹ Camera và thiết bị tripod.	5	Rất cao

3.4. Quản trị nhân sự

- Lên kế hoạch nhân sự nội bộ trước dựa theo kịch bản của chương trình gồm những phần gì, những nhân vật đóng vai trò gì trong sự kiện, từ đó, phân bổ nhân sự với những vai trò nhất định và kết luận được số lượng nhân sự còn thiếu.
- Xây dựng một guideline chi tiết để thể hiện rõ vai trò của từng thành viên trong sự kiện, luồng di chuyển và hiệu quả nhập vai.
- Trong quá trình chuẩn bị trước, trong và sau sự kiện, sự luân chuyển nhân sự sẽ được phân bổ như sau:
 - + Trước sự kiện: Nhân sự ở 3 team sẽ thực hiện công việc và nhiệm vụ của team mình.
 - + Trước sự kiện 2-3 ngày: Nhân sự sẽ tập trung vào team sự kiện để hỗ trợ các vật dụng và setup.
 - + Trong sự kiện: Tất cả các thành viên cùng nhau hỗ trợ để setup.
 - + Sau sự kiện: Nhân sự chia ra 3 team như ban đầu để làm báo cáo.

4. ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CHƯƠNG TRÌNH

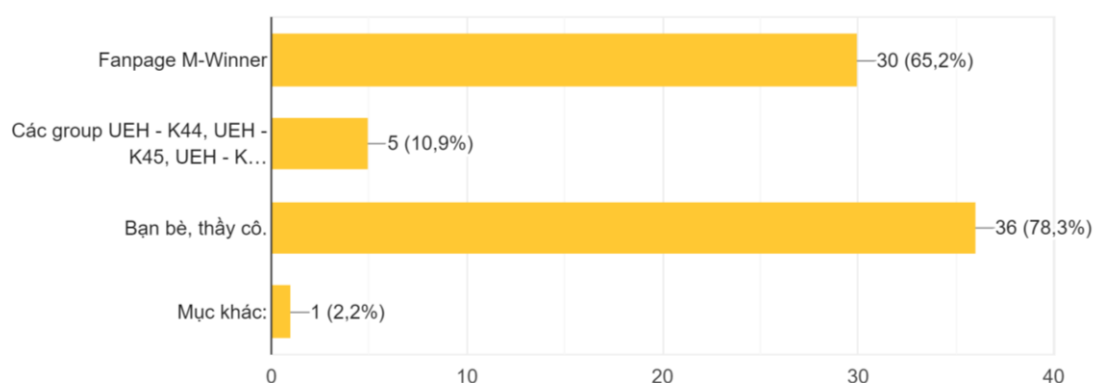
4.1 Đánh giá mức độ hài lòng của người tham dự

Số lượng: 46 đáp viên

Quy ước:

- 1 - Hoàn toàn không đồng ý
- 2 - Không đồng ý
- 3 - Trung lập
- 4 - Đồng ý
- 5 - Hoàn toàn đồng ý

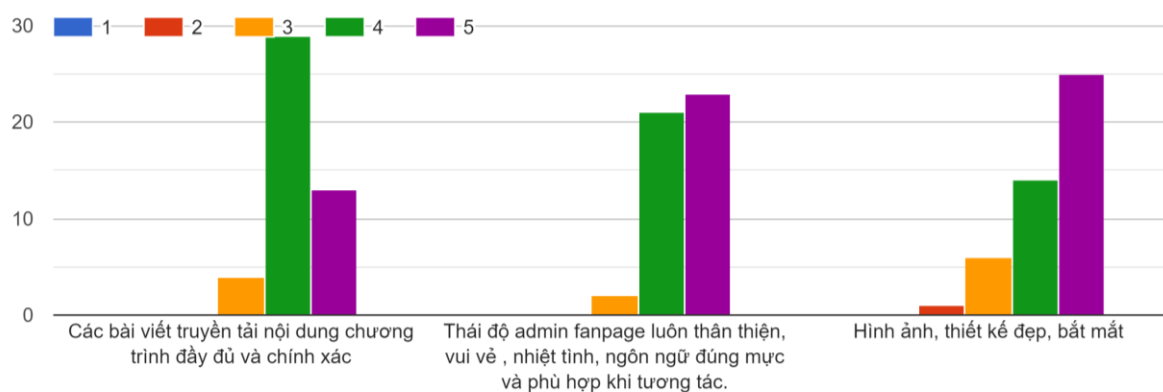
a. Kênh thông tin biết đến sự kiện



Đáp viên biết đến sự kiện này thông các kênh thông tin phong phú như:

- Sự kiện được người tham dự biết đến nhiều nhất qua kênh thông tin từ Bạn bè, thầy cô (36/46 đáp viên, chiếm 78,3%)
- Ngoài ra, 30/46 đáp viên đã trả lời rằng họ biết đến sự kiện qua Fanpage M-Winner; điều đó cho thấy fanpage đã tiếp cận được khá nhiều người và thu hút họ đến với sự kiện.
- Có 5/46 đáp viên biết đến sự kiện thông qua các bài đăng trên các group như UEH - K44, UEH - K45...

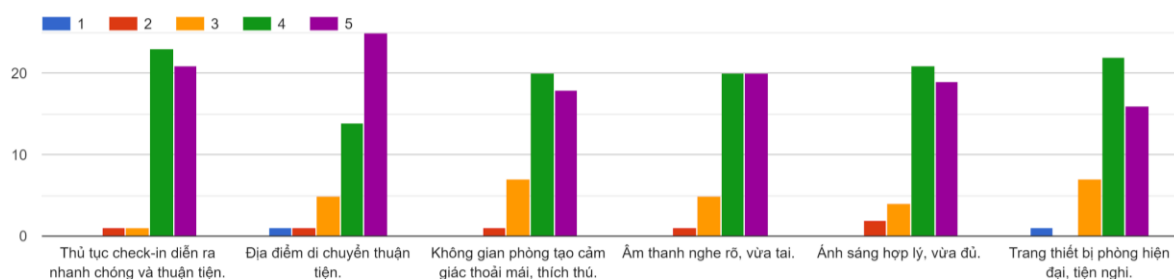
b. Về các hoạt động truyền thông online của sự kiện



Phần lớn các hoạt động truyền thông online của sự kiện được các đáp viên đánh giá cao, cụ thể:

- 42/46 đáp viên đánh giá ở mức đồng ý trở lên rằng Các bài viết truyền tải nội dung chương trình đầy đủ, chính xác.
- 21/46 đáp viên trả lời đồng ý và 23/46 hoàn toàn đồng ý với việc thái độ admin fanpage luôn thân thiện, vui vẻ, nhiệt tình, ngôn ngữ đúng mực và phù hợp khi tương tác.
- Về phần thiết kế hình ảnh đẹp, bắt mắt ở các bài viết thì 25/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý với nhận định này. 14/46 đáp viên đánh giá ở mức đồng ý, 6/46 trung lập ý kiến và chỉ có 1/46 thể hiện sự không đồng ý.

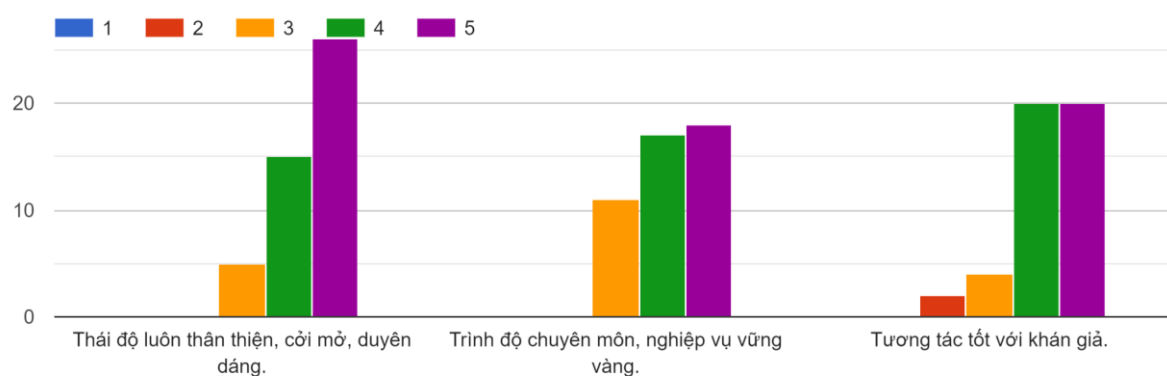
c. Về địa điểm tổ chức chương trình



Hầu hết đáp viên đều phản hồi ở mức đồng ý trở lên với các nhận định về địa điểm tổ chức chương trình:

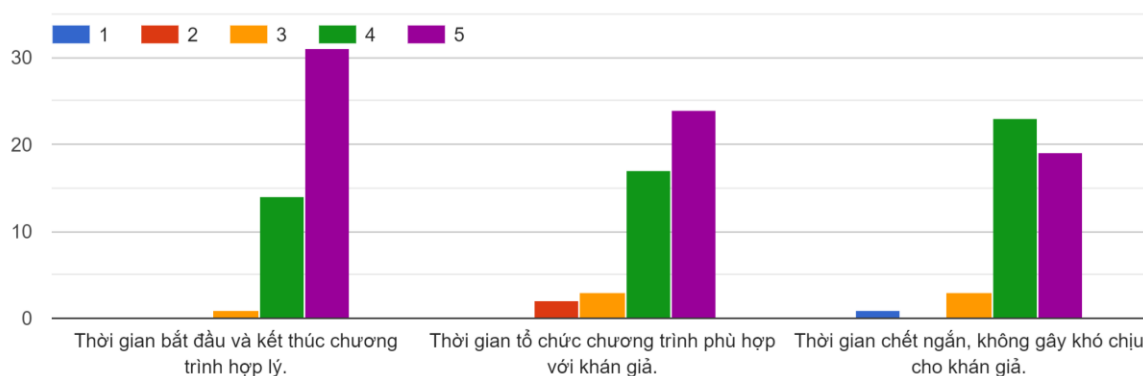
- 95,7% đáp viên đánh giá ở mức đồng ý và hoàn toàn đồng ý về việc thủ tục check-in diễn ra nhanh chóng, thuận tiện.
- Về vấn đề địa điểm di chuyển thuận tiện thì 25/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý, 14/46 đáp viên đồng ý, 7/46 ở mức trung lập và 1/46 đáp viên không đồng ý.
- 38/46 đáp viên ở mức đồng ý trở lên với không gian phòng tạo cảm giác thoải mái, thích thú. Ngoài ra, có 7/46 đáp viên trung lập với nhận định này.
- Ánh sáng của chương trình được 19/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý và 21/46 đồng ý với việc ánh sáng được điều chỉnh hợp lý, vừa đủ với sự kiện.
- Với 16/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý và 22/46 đáp viên đồng ý cho thấy trang thiết bị phòng được trang bị hiện đại, tiện nghi. Bên cạnh đó, 7/46 đáp viên trung lập và có 1 đáp viên hoàn toàn không đồng ý với ý kiến này, cho thấy sự kiện nên có sự đầu tư hơn cho các trang thiết bị, cơ sở vật chất tại nơi diễn ra sự kiện.

d. Về người dẫn chương trình



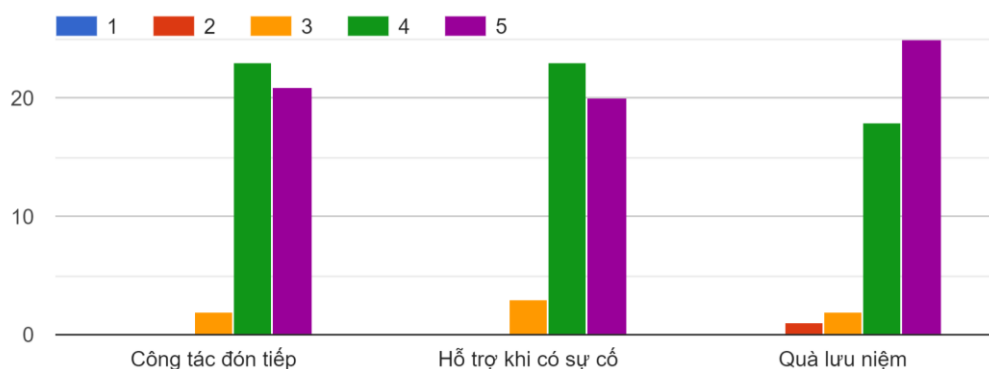
- 41/46 đáp viên nhận xét ở mức đồng ý trở lên với việc thái độ của người dẫn chương trình luôn thân thiện, cởi mở, duyên dáng.
- Về sự vững vàng trong trình độ chuyên môn và nghiệp vụ của người dẫn chương trình thì 18/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý và 17/46 đồng ý, bên cạnh đó nhận được khá nhiều phản hồi ở mức trung lập (11/46).
- Hầu hết đáp viên đều đồng ý với việc người dẫn chương trình tương tác tốt với khán giả thể hiện qua 40/46 đáp viên đánh giá ở mức đồng ý trở lên.

e. Về thời gian chương trình



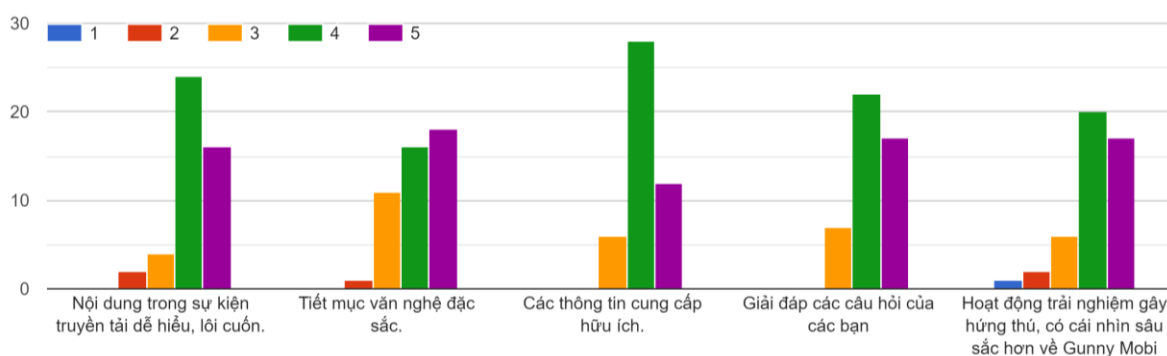
- Về thời gian bắt đầu và kết thúc chương trình thì hầu hết người tham dự cảm thấy hợp lý (31/46 hoàn toàn đồng ý, 14/46 đồng ý).
- 24/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý và 17/46 đáp viên đồng ý với vấn đề thời gian tổ chức chương trình phù hợp với khán giả, 3/46 trung lập và chỉ 2/46 không đồng ý về vấn đề này.
- Phần lớn người tham dự cảm thấy đồng ý và hoàn toàn đồng ý với thời gian chết ngắn, không gây khó chịu cho khán giả (chiếm 91,3%).

f. Về những hoạt động trong sự kiện



- Công tác đón tiếp người tham dự được nhận xét khá tốt với phần lớn người tham dự đánh giá ở mức hài lòng đến rất hài lòng (chiếm 95,7%).
- Hầu hết người tham dự đều hài lòng với công tác hỗ trợ khi gặp sự cố, chiếm 93,5% tổng số đáp viên.
- Về phần quà lưu niệm do chương trình gửi đến người tham dự, có 24/46 hoàn toàn hài lòng, 18/46 hài lòng. Tuy nhiên, vẫn có 1 đáp viên cảm thấy không hài lòng với vấn đề này.

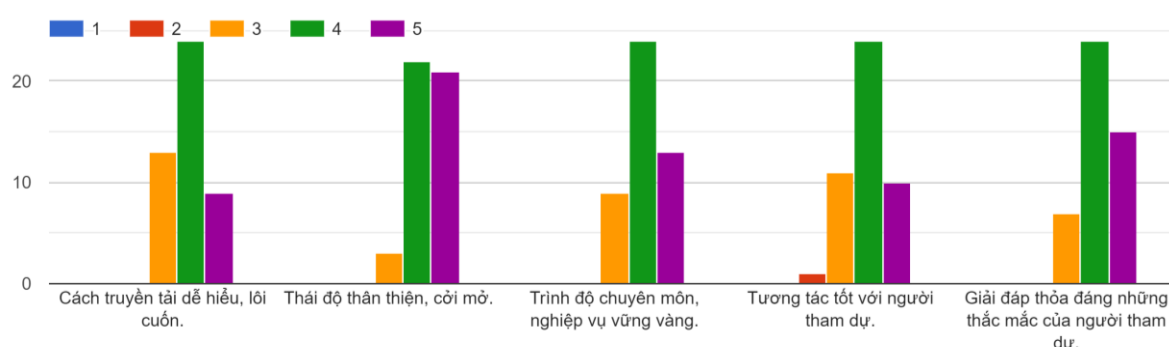
g. Về nội dung sự kiện



- Bên cạnh phần lớn đáp viên đồng ý với đánh giá nội dung trong sự kiện truyền tải dễ hiểu, lời cuốn (40/46 đáp viên) thì vẫn còn 2 đáp viên không đồng ý, điều này cho thấy nội dung vẫn còn những sai sót và chưa hoàn toàn truyền tải hết đến cho khán giả.
- Tiết mục văn nghệ được 34/46 đáp viên đánh giá đặc sắc, thu hút khán giả. Bên cạnh đó, mức trung lập cũng ở mức tương đối cao với 11/46 phản hồi.
- Thông tin do chương trình cung cấp được đánh giá ở mức khá tốt với 12 đáp viên hoàn toàn đồng ý, 28 đồng ý và không có phản hồi nào không đồng ý.

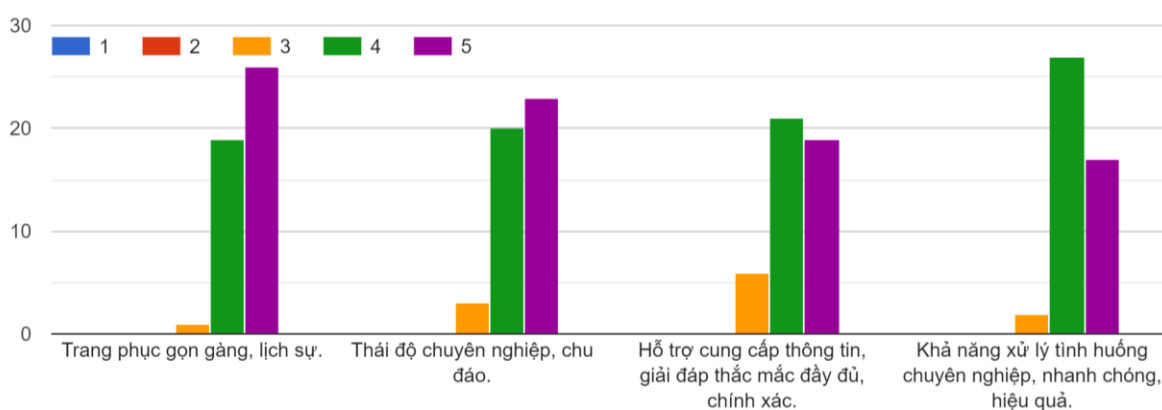
- 84,8% người tham dự đồng ý với việc chương trình đã giải đáp thỏa đáng câu hỏi của người tham dự.
- 37/46 người tham dự đồng ý với các hoạt động gây hứng thú, có cái nhìn sâu sắc hơn về Gunny Mobi, tuy nhiên về nhận định này có 2 phản hồi không đồng ý và 1 phản hồi hoàn toàn không đồng ý, cho thấy sự kiện nên đem đến cho toàn bộ người tham dự cơ hội để trải nghiệm về game Gunny Mobi.

h. Về đại diện Gunny Mobi trong phần chia sẻ



- Cách truyền tải của ban đại diện được 8/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý, 24/46 đáp viên đồng ý với việc truyền tải dễ hiểu, lôi cuốn người nghe. Ngoài ra, 13 đáp viên có ý kiến trung lập với nhận xét này.
- Hầu hết người tham dự đánh giá đồng ý đến hoàn toàn đồng ý với thái độ của ban đại diện thân thiện, cởi mở, chiếm 93,5% tổng số đáp viên.
- 13/46 người tham dự hoàn toàn đồng ý với trình độ chuyên môn, nghiệp vụ của ban đại diện vững vàng, 24/46 ở mức đồng ý, 9/46 đáp viên có ý kiến trung lập.
- Đánh giá về việc ban đại diện có sự tương tác tốt với người tham dự thì 10 đáp viên hoàn toàn đồng ý, 24 đáp viên đồng ý, 11 đáp viên có ý kiến trung lập.
- 24/46 đáp viên hoàn toàn đồng ý và 24 đồng ý với nhận định ban đại diện đã giải đáp thỏa đáng những thắc mắc của người tham dự.

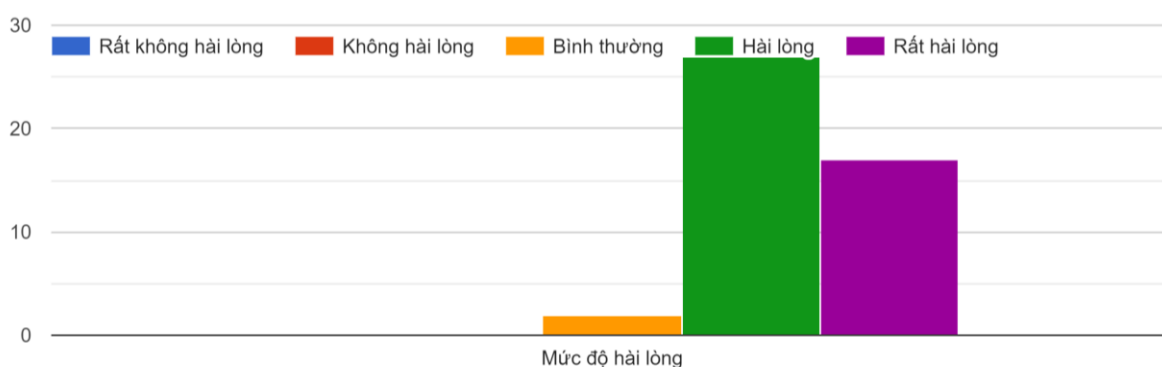
i. Về Ban tổ chức chương trình



Ban tổ chức chương trình được đánh giá khá cao bởi người tham dự.

- Về trang phục Ban tổ chức, 45/46 người tham dự đánh giá ở mức đồng ý đến hoàn toàn đồng ý trang phục gọn gàng và lịch sự.
- 23/46 người tham dự hoàn toàn đồng ý và 20/46 đồng ý với nhận định thái độ của Ban tổ chức chuyên nghiệp và chu đáo, 3/46 có ý kiến trung lập.
- Về vấn đề hỗ trợ cung cấp thông tin, giải đáp thắc mắc thì 19/46 người tham dự hoàn toàn đồng ý và 21/46 đồng ý Ban tổ chức đã cung cấp, giải đáp đầy đủ, chính xác các thông tin cho người tham dự.
- Phần lớn người tham dự đồng ý đến hoàn toàn đồng ý về khả năng xử lý tình huống chuyên nghiệp, nhanh chóng, hiệu quả của Ban tổ chức sự kiện (chiếm 95,7%)

j. Mức độ hài lòng về tổng thể sự kiện



Với 17 người tham dự đánh giá rất hài lòng, 27 hài lòng, chỉ có 2 người tham dự nhận xét bình thường và không có người tham dự nào cảm thấy không hài lòng với sự kiện. Điều này cho thấy sự kiện đã diễn ra khá thành công, đáp ứng được những kỳ vọng mà người tham dự đặt ra trước khi đến với sự kiện Repow - Huyền thoại hồi sinh.

k. Điều ấn tượng nhất khi tham gia sự kiện

Có khá nhiều khía cạnh mà người tham dự cảm thấy ấn tượng về chương trình Repow - Huyền thoại hồi sinh, trong đó ý kiến nhận được nhiều nhất là về chương trình được tổ chức chuyên nghiệp, hoàn thành tốt, đầy đủ các khâu từ chuẩn bị, đón tiếp, văn nghệ, các hoạt động trong chương trình như phần trải nghiệm của hai streamers và phần của bình luận viên cũng được đánh giá khá cao, sôi nổi và tạo điểm nhấn cho chương trình. Ngoài ra, phần quà lưu niệm nhỏ do chương trình gửi đến người tham dự cũng được nhận xét là chỉnh chu, đem đến sự hài lòng cho người tham dự về những trải nghiệm trong sự kiện.

l. Điều chưa hài lòng với sự kiện

Bên cạnh những điều mà người tham dự cảm thấy ấn tượng về sự kiện thì vẫn có những điều mà người tham dự cảm thấy chưa hài lòng và cần phải cải thiện như vẫn chưa cho toàn bộ người tham dự tham gia trải nghiệm game để có được những cảm nhận rõ ràng nhất và thu hút họ đến với game Gunny Mobi hơn. Ngoài ra thì khu vực backdrop nắng nóng, gây cảm giác không thoải mái cho người tham dự khi chụp hình, giao lưu tại đây...

4.2. Đánh giá hiệu quả về mặt truyền thông

Theo số liệu thống kê từ Facebook và từ KPI đã đề ra, nhận thấy lượt tiếp cận tổng bài đăng Fanpage đạt:

- + Vượt gấp 6 lần chỉ tiêu KPI đề ra
- + Tăng 533% chỉ tiêu KPI đề ra
- Tổng lượt Like & Follow trên Fanpage:
 - + 871 lượt thích.
 - + 883 lượt theo dõi.
- Lượt tiếp cận tổng bài đăng Fanpage: 64149
- Lượt tương tác tổng Fanpage: 12060
- Thông tin chi tiết từng bài đăng:

BÀI ĐĂNG	SỐ LƯỢT TIẾP CẬN	LƯỢT TƯƠNG TÁC	THỜI GIAN
Avatar Facebook	661	301	20h00 ngày 30/10/2020
Cover Facebook	619	85	21h00 ngày 30/10/2020

Tự hào về chặng đường đã qua	5373	802	21h00 ngày 31/10/2020
Top game huyền thoại	2545	546	20h30 ngày 02/11/2020
Cú hit comeback	1552	558	20h00 ngày 04/11/2020
Truyền thông chính thức sự kiện "REPOW - HUYỀN THOẠI HỒI SINH"	11452	1358	20h30 ngày 05/11/2020
Bìa Gunny Mobi	461	73	20h00 ngày 06/11/2020
Bạn có biết	2279	331	21h00 ngày 07/11/2020
Minigame "Log (in) liền tay, nhận quà ngay"	2491	526	20h00 ngày 09/11/2020
Teaser của game	2784	338	20h00 ngày 11/11/2020
Bạn đã sẵn sàng để REPOW	2161	323	21h00 ngày 12/11/2020
REPOW - Giới thiệu đại diện từ phía Gunny Mobi	2942	627	20h00 ngày 13/11/2020
Thông báo check mail	3023	261	20h00 ngày 14/11/2020
REPOW - Giới thiệu đại diện từ phía Streamer	2389	482	21h00 ngày 15/11/2020
Nhắc nhở tham dự	3996	338	20h00 ngày 16/11/2020
Livestream	1664	1553	09h00 ngày 17/11/2020
Công bố kết quả Minigame	3690	281	20h00 ngày 18/11/2020

Lời cảm ơn	1408	332	20h00 ngày 19/11/2020
Recap Sự kiện	9305	1285	20h45 ngày 24/11/2020
Những mảnh ghép tạo nên M-Winner	2474	347	20h30 ngày 28/11/2020

4.3. Đánh giá hiệu quả từ đối tác đồng hành

Chương trình nhận được sự đồng hành từ nhà tài trợ là TS. Đinh Tiên Minh - Trưởng bộ môn Marketing trường Đại học Kinh tế TP HCM.

- Được hỗ trợ để khảo sát địa điểm, lên kế hoạch setup.
- Tạo điều kiện để chúng tôi tiếp cận vị trí setup sự kiện sớm, từ đó có nhiều thời gian chuẩn bị chu đáo hơn cho sự kiện.

Chương trình còn có sự đồng hành từ nhãn hàng Trà xanh C2, nhãn hàng đã tài trợ cho chương trình nước uống giải khát để phục vụ cho người tham dự.

4.4. Đánh giá hiệu quả chi phí

TỔNG THU					
STT	Nội dung	Số lượng	Unit cost	Thành tiền	Ngày
1	Thu tiền lần 1	11	200.000	2.200.000	07/11/2020
2	Thu tiền lần 2	11	150.000	1.650.000	12/11/2020
TỔNG CỘNG				3.850.000	
TỔNG CHI					
STT	Nội dung	Số lượng	Unit cost	Thành tiền	Ngày
1	IN ẮN				
1.1	Standee	1	100.000	100.000	12/11/2020
1.2	Hashtag	4	25.000	100.000	12/11/2020
1.3	Backdrop	1	180.000	180.000	12/11/2020
1.4	Phân cách sân khấu	1	85.000	85.000	12/11/2020
1.5	Logo GUNNY	100	800	80.000	12/11/2020
1.6	Bảng trang trí	1	120.000	120.000	12/11/2020
1.7	Kệ chức danh	11	3.000	33.000	12/11/2020
1.8	Logo micro	2	5.000	10.000	12/11/2020

1.9	Certificate	3	25.000	75.000	12/11/2020
1.10	Sticker dán mascot	1	10.000	10.000	12/11/2020
1.11	Thẻ BTC + nhà báo	7	7.000	49.000	15/11/2020
1.12	Agenda	80	3.000	240.000	15/11/2020
1.13	Thư cảm ơn	11	3.000	33.000	15/11/2020
1.14	Presskit	5	20.000	100.000	15/11/2020
1.15	Kịch bản/timeline	4	3.000	12.000	15/11/2020
1.16	MC script	4	3.000	12.000	15/11/2020
2	SET UP				
2.2	Bong bóng	20	900	18.000	11/11/2020
2.3	Chữ bong bóng	10	4.000	40.000	11/11/2020
2.6	Dây đeo nhà báo + BTC	30	2.600	78.000	11/11/2020
2.7	Bao đựng thẻ	30	2.600	78.000	11/11/2020
2.8	Ruy băng vàng	1	10.000	10.000	11/11/2020
2.9	Cục hít tường	5	1.000	5.000	11/11/2020
2.10	Trình ký	1	15.000	15.000	13/11/2020
2.11	Tờ giấy A3	1	1.000	1.000	13/11/2020
2.12	Bút lông	2	7.000	14.000	13/11/2020
2.5	Nước đóng chai	8	3.400	27.200	14/11/2020
2.1	Mascot con gà	1	300.000	300.000	16/11/2020
2.4	Bó hoa hướng dương	5	50.000	250.000	16/11/2020
3	MINIGAME				
3.1	Sổ tay	3	24.000	72.000	13/11/2020
3.2	Bút	3	6.500	19.500	13/11/2020
3.3	Túi giấy cứng	5	10.000	50.000	13/11/2020
4	QUÀ TẶNG				
4.1	Túi giấy	100	600	60.000	13/11/2020
4.2	Kẹp con gà	100	2.200	220.000	13/11/2020
4.3	Bánh gạo	6	18.000	108.000	14/11/2020
4.4	Kẹo soda chanh dây	8	6.000	48.000	14/11/2020

4.5	Nước nhà tài trợ C2	80	5.000	400.000	14/11/2020
5	KHÁC				
5.1	Dây thùng	1	20.000	20.000	14/11/2020
5.2	Băng keo các loại	1	20.000	20.000	14/11/2020
5.3	Pin	4	2.000	8.000	16/11/2020
5.4	Thuê giai điệu trẻ	1	400.000	400.000	17/11/2020
TỔNG CỘNG				3.500.700	
CÒN LẠI				349.300	

PHỤ LỤC

Phụ lục 1: Thư mời khách mời đặc biệt

Tiêu đề: [M-WINNER AGENCY][SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI][THƯ MỜI THAM DỰ]

Nội dung:

Kính chào <<Học vị và tên của khách mời>>,

Đầu tiên, **M-Winner** kính gửi đến <<Học vị và tên của khách mời>> lời chào và lời chúc sức khỏe trân trọng nhất.

Nhằm mục đích thay đổi hình ảnh truyền thông trò chơi theo hướng mới lạ, năng động, làm sống lại huyền thoại game Gunny và đẩy mạnh phiên bản mới của Gunny Mobi (phiên bản 3.9), chúng tôi chính thức tiến hành **Sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi**.

M-Winner xin gửi đến <<Học vị và tên của khách mời>> thư mời tham dự có thông tin chi tiết của sự kiện:

KHUNG CHƯƠNG TRÌNH	
8:30	Đón tiếp khách mời
8:55	Văn nghệ khai mạc
9:10	Đại diện Gunny Mobi phát biểu
9:25	Streamer trải nghiệm phiên bản mới
9:40	Sinh viên trải nghiệm phiên bản mới
9:50	Trả lời báo chí
10:00	Bốc thăm may mắn và khảo sát
10:10	Kết thúc chương trình

ĐẠI HỌC KINH TẾ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - KHOA KINH DOANH QUỐC TẾ - MARKETING
BỘ MÔN PR - SỰ KIỆN GIẢI LẬP RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI

**TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI QUÝ VỊ ĐẾN THAM DỰ
SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI**



🕒 Ngày 17 tháng 11 năm 2020
📍 Phòng B2-602, trường Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh
279 Nguyễn Tri Phương, P.5, Q.10, TP. Hồ Chí Minh

[P] (+84) 939 752 644 (Lê Phương Vy) [G] mwinneragency@gmail.com

Để tạo điều kiện cho công tác tiếp đón diễn ra được chu đáo nhất, chúng tôi rất mong nhận được sự phản hồi từ Quý khách mời về việc xác nhận tham gia sự kiện trước **23h59p ngày 12/11/2020**.

Sự hiện diện của Quý khách mời sẽ góp phần tạo nên thành công cho sự kiện ra mắt lần này.

Rất mong được tiếp đón Quý khách mời vào ngày diễn ra sự kiện.

Chúc Quý khách mời sức khỏe và thành công trong công việc.

Trân trọng,

Phụ lục 2: Thư mời nhà tài trợ

Tiêu đề: [M-WINNER AGENCY][SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI][THƯ MỜI THAM DỰ]

Nội dung:

Kính chào Quý nhà tài trợ Thương hiệu Trà xanh C2,

Đầu tiên, **M-Winner** kính gửi đến Quý nhà tài trợ lời chào và lời chúc sức khỏe trân trọng nhất.

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn và cảm thấy vinh hạnh khi nhận được sự tài trợ từ Quý Thương hiệu Trà xanh C2 cho **Sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi.**

M-Winner xin gửi đến Quý nhà tài trợ thư mời tham dự có thông tin chi tiết của sự kiện:

KHUNG CHƯƠNG TRÌNH

8:30	Đón tiếp khách mời
8:55	Văn nghệ khai mạc
9:10	Đại diện Gunny Mobi phát biểu
9:25	Streamer trải nghiệm phiên bản mới
9:40	Sinh viên trải nghiệm phiên bản mới
9:50	Trả lời báo chí
10:00	Bốc thăm may mắn và khảo sát
10:10	Kết thúc chương trình

ĐẠI HỌC KINH TẾ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - KHOA KINH DOANH QUỐC TẾ - MARKETING
BỘ MÔN PR - SỰ KIỆN GIẢI LẬP RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI



TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI QUÝ VỊ ĐẾN THAM DỰ
SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI



🕒 Ngày 17 tháng 11 năm 2020

📍 Phòng B2-602, trường Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh
279 Nguyễn Tri Phương, P.5, Q.10, TP. Hồ Chí Minh

[P] (+84) 939 752 644 (Lê Phương Vy) [G] mwinneragency@gmail.com

Để tạo điều kiện cho công tác tiếp đón diễn ra được chu đáo nhất, chúng tôi rất mong nhận được sự phản hồi từ Quý nhà tài trợ về việc xác nhận tham gia sự kiện trước **23h59p ngày 12/11/2020**.

Sự hiện diện của Quý nhà tài trợ sẽ góp phần tạo nên thành công cho sự kiện ra mắt lần này.

Rất mong được tiếp đón Quý nhà tài trợ vào ngày diễn ra sự kiện.

Chúc Quý nhà tài trợ sức khỏe và thành công trong công việc.

Trân trọng,

Phụ lục 3: Thư mời nhà báo

Tiêu đề: [M-WINNER AGENCY][SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI][THƯ MỜI THAM DỰ]

Nội dung:

Kính chào Quý anh/chị nhà báo <<Tên đơn vị báo chí>>,

Đầu tiên, **M-Winner** kính gửi đến Quý nhà báo lời chào và lời chúc sức khỏe trân trọng nhất.

Nhằm mục đích thay đổi hình ảnh truyền thông trò chơi theo hướng mới lạ, năng động, làm sống lại huyền thoại game Gunny và đẩy mạnh phiên bản mới của Gunny Mobi (phiên bản 3.9), chúng tôi chính thức tiến hành **Sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi**.

M-Winner xin gửi đến Quý nhà báo thư mời tham dự có thông tin chi tiết của sự kiện:

KHUNG CHƯƠNG TRÌNH	
8:30	Đón tiếp khách mời
8:55	Văn nghệ khai mạc
9:10	Đại diện Gunny Mobi phát biểu
9:25	Streamer trải nghiệm phiên bản mới
9:40	Sinh viên trải nghiệm phiên bản mới
9:50	Trả lời báo chí
10:00	Bốc thăm may mắn và khảo sát
10:10	Kết thúc chương trình

ĐẠI HỌC KINH TẾ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - KHOA KINH DOANH QUỐC TẾ - MARKETING
BỘ MÔN PR - SỰ KIỆN GIẢI LẬP RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI

**TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI QUÝ VỊ ĐẾN THAM DỰ
SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI**



🕒 Ngày 17 tháng 11 năm 2020
📍 Phòng B2-602, trường Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh
279 Nguyễn Tri Phương, P.5, Q.10, TP. Hồ Chí Minh

[P] (+84) 939 752 644 (Lê Phương Vy) [C] mwinneragency@gmail.com

Dresscode: Tối màu, năng động, lịch sự.

Sự hiện diện của Quý nhà báo sẽ góp phần tạo nên thành công cho sự kiện ra mắt lần này.

Rất mong được tiếp đón Quý nhà báo vào ngày diễn ra sự kiện.

Chúc Quý nhà báo sức khỏe và thành công trong công việc.

Trân trọng,

Phụ lục 4: Thư mời người tham dự

Tiêu đề: [M-WINNER AGENCY][SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI][THƯ MỜI THAM DỰ]

Nội dung:

Thân chào bạn,

Lời đầu tiên, **M-Winner** chân thành cảm ơn bạn vì đã dành sự quan tâm và đăng ký tham dự **Sự kiện giả lập ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi**.

M-Winner gửi đến bạn **thư mời tham dự** có thông tin chi tiết của sự kiện:

KHUNG CHƯƠNG TRÌNH	
8:30	Đón tiếp khách mới
8:55	Văn nghệ khai mạc
9:10	Đại diện Gunny Mobi phát biểu
9:25	Streamer trải nghiệm phiên bản mới
9:40	Sinh viên trải nghiệm phiên bản mới
9:50	Trả lời báo chí
10:00	Bốc thăm may mắn và khảo sát
10:10	Kết thúc chương trình

ĐẠI HỌC KINH TẾ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - KHOA KINH DOANH QUỐC TẾ - MARKETING
BỘ MÔN PR - SỰ KIỆN GIẢ LẬP RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI

TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI QUÝ VỊ ĐẾN THAM DỰ
SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI

Ngày 17 tháng 11 năm 2020
Phòng B2-602, trường Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh
279 Nguyễn Tri Phương, P.5, Q.10, TP. Hồ Chí Minh

[P] (+84) 939 752 644 (Lê Phương Vy) [G] mwinneragency@gmail.com

Một số lưu ý:

- **Dresscode:** Tối màu, năng động, lịch sự.
- **Số may mắn của bạn:** X. (Số may mắn sẽ được sử dụng để tham gia vào phần bốc thăm trúng thưởng cuối sự kiện).

Bạn vui lòng xác nhận tham gia sự kiện bằng cách **reply email** trước **23h59p ngày 15/11/2020**.

Sự hiện diện của bạn sẽ góp phần tạo nên thành công cho sự kiện ra mắt lần này.

Rất mong được tiếp đón bạn vào ngày hôm đó.

Chúc bạn luôn vui vẻ, nhiều năng lượng và đừng quên chuẩn bị tinh thần thật tốt để tham dự sự kiện cùng tụi mình nhé!

Trân trọng,

Phụ lục 5: Thư nhắc nhở tham dự trước sự kiện

Tiêu đề: [M-WINNER AGENCY][SỰ KIỆN RA MẮT PHIÊN BẢN MỚI GAME GUNNY MOBI][THƯ NHẮC NHỞ THAM DỰ]

Nội dung:

Bạn thân mến,

Chỉ còn vài tiếng nữa **Sự kiện ra mắt phiên bản mới game Gunny Mobi: REPOW - HUYỀN THOẠI HỒI SINH** sẽ chính thức bắt đầu.

Bạn hãy đọc thật kĩ những thông tin về khung timeline sự kiện, thời gian diễn ra chương trình, dresscode và con số may mắn của mình để có thể thưởng thức trọn vẹn chương trình và có cơ hội chiến thắng minigame nha.

Chương trình sẽ bắt đầu check-in lúc **8h30** sáng ngày **17/11/2020**, tại phòng B2-602, trường Đại học Kinh tế TP HCM, 279 Nguyễn Tri Phương, P5, Q10, TP HCM. Bạn nhớ đến đúng giờ để được check in và ổn định vị trí nhé!

Hẹn gặp bạn vào ngày mai.

Phụ lục 6: Mẫu khảo sát về chất lượng phiên bản mới game Gunny Mobi

Vì sự kiện đã kết thúc nên nhóm đã đóng form khảo sát, không còn chấp nhận phản hồi nên nhóm gửi đến thầy link chỉnh sửa [form khảo sát về chất lượng phiên bản mới game Gunny Mobi](#) để thầy nhìn thấy được các câu hỏi trong form.

Phụ lục 7: Mẫu khảo sát đánh giá chất lượng sự kiện

Vì sự kiện đã kết thúc nên nhóm đã đóng form khảo sát, không còn chấp nhận

phản hồi nên nhóm gửi đến thầy link chỉnh sửa [form khảo sát đánh giá chất lượng sự kiện](#) để thầy nhìn thấy được các câu hỏi trong form.