

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра економіки, права та управління бізнесом

**РЕФЕРАТ**  
**кваліфікаційної роботи**  
**на здобуття освітнього ступеня бакалавра**  
**зі спеціальності 6.030504 «Економіка підприємства»**

**на тему: «Економічне обґрунтування проекту створення квест-  
кімнати»**

**Виконавець:**

студент ФЕУП

Осадчий Максим Леонідович

\_\_\_\_\_  
/підпис/

**Науковий керівник:**

к.е.н, доцент

Доброва Наталя Василівна

\_\_\_\_\_  
/підпис/

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми** кваліфікаційної роботи. На сучасному етапі розвитку зміна пріоритетів у системі культурних цінностей українців зумовлює трансформацію концепції використання їх вільного часу. В умовах вивільнення частини доходів, особливої актуальності набуває ринок розваг. Послуги цієї індустрії дуже різноманітні та характеризуються комплексністю, тому що здатні задовольнити різні потреби людини і мають величезний емоційний вплив на людину, сприяють її особистісному розвитку. Під час кризи люди шукають яскраві емоції: це допомагає відволіктися від насущних проблем. І тут на допомогу можуть прийти не тільки звичні розваги типу походу в кіно або кафе, а й адреналінові заходи – на зразок стрибків з парашутом або проходження квестів. Інтерес до квестів в Україні з'явився давно, ще років 10 тому.

Індустрія розваг є однією з наймолодших сфер культурного сектору економіки. Тому її склад і структура точно не визначені, відсутні критерії виділення підприємств, що не дозволяє формувати статистичні дані. У зв'язку з цим ринок розваг мало вивчений, тому він потребує глибокого розгляду в науковому і практичному аспектах.

Безумовно, тема квест-кімнати дуже цікава і особливо актуальна в наш час. Багато людей замислюються, як їм провести вільний час, використавши його з користю. Людям потрібне спілкування і розвиток в колі своїх друзів. Квест-кімната може стати цим сучасним способом до використання вільного часу та чудовою альтернативою іншим розважальним закладам.

Дослідженню підвищення привабливості сфери розважальних послуг, а саме квест-кімнат, присвячені наукові роботи таких вітчизняних учених, як: С.С. Галасюк, В.Г. Герасименко, Я.Є. Гончаренко, І.В. Давиденко, С.Г. Нездоймінов, В.Ф. Семенов та ін.

**Мета кваліфікаційної роботи** – теоретичні, методичні та прикладні аспекти започаткування власної справи у сфері розважальних послуг.

Для досягнення мети були поставлені наступні **завдання**:

- 1) надати характеристику бізнес-ідеї започаткування квест-кімнати на ринку розважальних послуг;
- 2) дослідити умови організації та здійснення підприємницької діяльності в Україні в сфері розважальних послуг;
- 3) обґрунтувати вибір організаційно-правової форми новостворюваного бізнесу та системи оподаткування;
- 4) надати характеристику діяльності новостворюваного бізнесу;
- 5) провести оцінку конкурентних переваг квест-кімнати на ринку розважальних послуг у м. Южний;
- 6) сформулювати стартові витрати на створення квест-кімнати;
- 7) сформулювати поточні витрати на функціонування квест-кімнати;
- 8) спрогнозувати прибуток під реалізації послуг;

9) розрахувати та проаналізувати показники економічної ефективності проекту;

10) проаналізувати можливі ризики та запропонувати заходи щодо їх мінімізації.

**Об'єкт дослідження** – процес обґрунтування доцільності створення квест-кімнати у сфері розважальних послуг у м. Южний.

**Предмет дослідження** – бізнес-проектування започаткування власної справи на ринку розважальних послуг.

**Методи дослідження**, які застосовувалися у роботі:

– метод системного аналізу – у 2 розділі для дослідження конкурентного середовища на ринку розважальних послуг;

– метод аналогії – у 2 розділі для порівняння конкурентних переваг та недоліків аналогічних закладів;

– методи економіко-статистичного аналізу: табличний – для більш наглядного узагальнення інформації; графічний – для відображення динаміки народжуваності населення, доходів населення та вікової ознаки дітей;

– методи маркетингового аналізу: SWOT-аналізу, PEST-аналізу, метод зваженої оцінки – у 2 розділі для того, щоб на їхній основі обрати конкурентну стратегію.

У процесі розробки проекту використанні наступні програмні продукти:

– програма Microsoft Excel – для розрахунку даних за допомогою таблиць та для побудови графічних відображень;

– програма Project Expert – для розрахунку показників економічної ефективності проекту, а також для знаходження точки беззбитковості, для проведення аналізу чутливості та для аналізу руху коштів Cash-Flow.

**Інформаційна база дослідження** – Закони України, законодавчо-нормативні матеріали Верховної Ради України, Кабінету Міністрів України, офіційні дані органів державної статистики України, галузеві інструкції та нормативні документи, наукові публікації та монографічні видання вітчизняних і закордонних учених, матеріали наукових конференцій і досліджень, звіти та аналітичні матеріали відповідних державних органів та ін.

**Структура та обсяг роботи.** Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (50 найменувань) та 5-х додатків. Загальний обсяг роботи становить 71 сторінок. Основний зміст викладено на 52 сторінках. Робота містить 19 таблиць, 4 рисунки та 2 діаграми.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У першому розділі «Загальна концепція відкриття власної справи в Україні у сфері розважальних послуг» розглядаються теоретичні засади започаткування власної справи у сфері розважальних послуг: розглянуто бізнес-ідею започаткування квест-кімнати; досліджуються нормативно-

правове регулювання підприємницької діяльності в Україні у сфері розважальних послуг.

У другому розділі «**Аналітична оцінка можливості створення квест-кімнати**» проаналізовано конкурентне середовище у сфері розважальних послуг у м. Одеса й м. Южний та визначені внутрішні конкурентні переваги створюваної квест-кімнати. Розраховано витрати на створення та функціонування квест-кімнати.

У третьому розділі «**Економічне обґрунтування доцільності відкриття квест-кімнати**» спрогнозовано прибуток від реалізації послуг квест-кімнати. Проведено оцінку економічної ефективності проекту. Проаналізовані можливі ризики та запропоновані заходи щодо їх мінімізації.

## **ВИСНОВКИ**

У роботі досліджуються теоретичні, методичні та прикладні аспекти започаткування власної справи у сфері розважальних послуг та зроблено наступні висновки.

1. Актуальність бізнес-ідеї започаткування квест-кімнати на ринку розважальних послуг полягає у зростанні попиту населення на активні види відпочинку. Під час кризи люди шукають яскраві емоції: це допомагає відволіктися від насущних проблем. І тут на допомогу можуть прийти не тільки звичні розваги типу походу в кіно або кафе, а й адреналінові заходи – на зразок стрибків з парашутом або проходження квестів.

2. Основними умови організації та здійснення підприємницької діяльності в Україні в сфері розважальних послуг є:

- державна реєстрація фізичної особи-підприємця;
- дотримання обов'язкових вимог до оренди приміщення, для відкриття квест-кімнати;
- дотримання вимог правил пожежної безпеки в квест-кімнаті;
- придбання та введення в експлуатацію РРО;
- дотримання вимог по оформленню трудових відносин та прийняття працівників на роботу та ін.

3. Створена квест-кімната буде мати статус ФОП, буде мати назву «INSOMNIA» працювати на спрощеній системі оподаткування, буде платником єдиного податку на третій групі, не платник ПДВ.

4. Створювана квест-кімната буде надавати послуги з активного відпочинку й складатися з чотирьох різних сюжетів. Перший сюжет буде побудований в жанрі «фільми жахів» й матиме легкий рівень складності. Другий сюжет буде побудований в жанрі «вестерн» й матиме середній рівень складності. Третій сюжет буде побудований в жанрі «пригодницький фільм» й матиме високий рівень складності. Четвертий сюжет буде містити тематичний жанр, в даному випадку «аніме» і містить середній рівень складності.

5. Проведена оцінка конкурентних переваг квест-кімнати на ринку розважальних послуг у м. Южний свідчить, що проект створення квест-

кімнати має багато як можливостей так і небезпек, як сильних так і слабких сторін. Безумовно треба розвивати свої «сильні» сторони і посилювати «слабкі».

6. Для реалізації проекту створення квест-кімнати необхідно мати 900 000 грн стартового капіталу. Джерелами фінансування будуть виступати власні кошти в розмірі 500 000 грн та кредити комерційних банків в розмірі 400000 грн.

7. Загальна сума поточних витрат на функціонування квест-кімнати за місяць складе 112385,3 грн, а за рік 1348623,6 грн. Найбільшу питому вагу в структурі поточних витрат займають виплати по кредиту, які складають біля 32,99%; оренда приміщення в структурі займає 32,03; питома вага заробітної плати працівників займає 26,05%.

8. Прибуток під реалізації послуг в перший рік функціонування буде отриманий у розмірі 2285880,0 грн.

9. Розраховані показники економічної ефективності проекту свідчать, що при ставці дисконтування за гривнею у 25 % дисконтований період окупності проекту становить 8 місяців, а індекс прибутковості 4,42. При цьому чистий приведений доход складе 3080772 грн, що свідчить про доцільність реалізації запропонованого інвестиційного проекту.

10. Для забезпечення беззбиткового функціонування квест-кімнати необхідно забезпечити продаж 82-105 квитків на місяць. В розрахунках фінансових показників плановий обсяг продажу квитків за місяць планувався на рівні 400, тобто зона безпеки складає щонайменш 300 квитків.

## АНОТАЦІЯ

**Осадчий М.Л. «Економічне обґрунтування проекту створення квест-кімнати».**

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра зі спеціальності 6.030504 «Економіка підприємства». – Одеський національний економічний університет. – Одеса, 2019.

У роботі розглядаються теоретичні засади започаткування власної справи у сфері розважальних послуг: розглянуто бізнес-ідею започаткування власної справи; досліджуються нормативно-правове регулювання підприємницької діяльності в Україні у сфері розважальних послуг.

Проаналізовано конкурентне середовище у сфері розважальних послуг у м. Одеса та визначені внутрішні конкурентні переваги створюваної квест-кімнати. Розраховано витрати на створення та функціонування квест-кімнати. Спрогнозовано прибуток від реалізації послуг. Проведено оцінку економічної ефективності проекту. Проаналізовані можливі ризики та запропоновані заходи щодо їх мінімізації.

**Ключові слова:** квест-кімната, бізнес-ідея, проект, прибутковість, ефективність, доцільність, ризик.

### ANNOTATION

Osadchyi M.L. «Economic justification of the project of creation of a quest-room».

Qualifying work on obtaining a bachelor's degree in the specialty 6.030504 «Enterprise economy». – Odessa National Economics University. – Odessa, 2019.

The work deals with the theoretical principles of starting a business in the sphere of entertainment services. Therefore, author considers the business-idea of starting business in the sphere of entertainment services; he also examines the regulatory and legal regulation of entrepreneurial activity in Ukraine in the sphere of entertainment services. The competitive environment of entertainment services in Odessa were analyzed as well as internal competitive advantages of the created quest room. The costs of establishing and operating of the quest room. Income from the sale of services forecasted. The economic efficiency of the project reviewed. The possible risks analyzed and measures to minimize them proposed.

Keywords: quest room, business idea, project, profitability, efficiency, expedience, risk.