

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра туристичного та готельно-ресторанного бізнесу

Допущено до захисту
Завідувач кафедри

(підпис)
" ____ " _____ 2019 р.

РЕФЕРАТ
кваліфікаційної роботи
на здобуття освітнього ступеня бакалавр
зі спеціальності 242 "Туризм"
за освітньою програмою "Економіка та управління туристичною діяльністю"
на тему: «КВЕСТ ЯК ВИД АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ»

Виконавець:
студентка ФМЕ 8 групи 4 курсу
Яковенко Г. О.
(прізвище, ім'я, по батькові)

/підпис/

Науковий керівник:
к.е.н., доцент
(науковий ступінь, вчене звання)
Іванов А.М.
(прізвище, ім'я, по батькові)

/підпис/

Одеса 2019

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність роботи. Дозвілля - це одна з найважливіших сфер життєдіяльності людини. Воно допомагає відновленню нормального стану організму, приданню йому бадьорості, відновленню сил та працездатності людини, підвищенню енергії, покращенню здоров'я та настрою та робить великий вплив на розвиток особистості.

Анімація - це новий та необхідний напрям організації дозвілля у закладах туристичного та готельного господарства, та цей напрям є дуже перспективним та актуальним для подальшого розвитку туризму в Україні.

Сучасна анімація – це діяльність зі створення та здійснення спеціальних програм проведення вільного часу. Анімація здатна урізноманітнити відпочинок та і подарувати незабутні враження від особистої участі у заходах.

У наш час люди стають все більш вибагливими. Ринок перевантажений і перенасичений величезною кількістю пропозицій. Люди перестають отримувати задоволення від простого перегляду фільму або прогулянок в якості відпочинку. Вони шукають щось незвичайне і готові платити чималу кількість грошей за хороші враження.

Метою дослідження є визначення напрямів розвитку анімаційної діяльності у світі та особливості та перспективи її впровадження в Україні.

Завдання:

- узагальнити поняття про анімацію, визначити її типи, види та функції;
- визначити технологію створення анімаційних програм;
- проаналізувати ринок квест-послуг м. Одеси;
- визначити методiku розрахунку витрат на організацію діяльності квест-кімнати розрахувати витрати на відкриття квест-кімнати;
- розробити програму квест-послуги;

Об'єктом дослідження є анімаційна діяльність України.

Предметом дослідження є квест-послуги в анімаційній діяльності як один з напрямків розвитку туризму в Україні.

Методи дослідження: загальнонаукові: аналогія, системний аналіз, формалізація; логічної абстракції: аналіз і синтез; економіко-статистичного аналізу: табличний, графічний, групування, класифікації; експертної діагностики: порівняння, оцінювання, та інші.

Інформаційна база роботи – це книги, періодичні видання, праці вітчизняних і зарубіжних вчених, які стосуються туристичної сфери, результати власних досліджень.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний зміст роботи викладено на 63 с.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У першому розділі **«ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ТУРИЗМІ»** розглянуто теоретичні аспекти щодо видів, типів та функцій анімації, технологію розробки анімаційних програм.

Відпочинок - це засіб, за допомогою якого відбувається відновлення сил і працездатності людини. Від організації дозвілля (відпочинку) населення залежить морально-психологічний клімат в суспільстві, його культурний рівень, фізичне і моральне здоров'я. До різновиду дозвілля можна віднести анімаційну діяльність.

Туризм сьогодні є одним з найбільш активних і цікавих видів дозвілля, що поєднує одночасно захоплюючу й пізнавальну діяльність. У походах, поїздках, подорожах виховуються терпіння, сміливість, витривалість, допитливість; на екскурсіях заохочується пізнавальна активність; в клубах за інтересами розвиваються творчі здібності.

Туристична анімація – це різновид туристської діяльності, здійснюваної на туристському підприємстві (туркомплекс, готель, круїзний теплохід, поїзд тощо). Це своєрідна послуга, яка спрямована на те, щоб урізноманітнити дозвілля відпочиваючих. Анімація зазвичай передбачає активну участь туриста. Він приймає участь у спеціально розроблених програмах дозвілля. Протягом усього процесу аніматор також приймає участь. Він особисто контактує з туристами, приймає разом з ними участь у розвагах, які складають анімаційну програму туристичного комплексу.

Технологія створення та реалізації анімаційних програм – це дуже складний та довгий процес. Він потребує повної віддачі, творчого мислення, коштів та ретельного аналізу потреб туристів. Всі елементи функціонування технологічного процесу знаходяться в єдності і взаємодії, утворюють єдину систему. Програми анімації складають заздалегідь відповідно до можливостей матеріально-технічної бази засобу розміщення, наявності спеціалістів з анімації, відповідно до запитів відпочиваючих (туристів).

Кінцева мета туристичної анімації, як і любого тур продукту, це – догодити туристу, задовольнити всі його бажання та забезпечити його масою незабутніх вражень, подарувати йому відмінний настрій та позитивні враження, відновити його фізичні та моральні сили. У цьому полягають головні рекреаційні функції туристичної анімації.

Таким чином, значення туристської анімації полягає в підвищенні якості, різноманітності та привабливості туристичного продукту; збільшенні кількості постійних клієнтів і попиту на турпродукт; підвищенні навантаження на матеріальну базу турпідприємства, а отже, і в підвищенні ефективності її використання, прибутковості і рентабельності туристської діяльності.

У другому розділі **«ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КВЕСТ-ПОСЛУГ»** проведено дослідження тенденцій розвитку квест-послуг, як виду анімаційної діяльності, проаналізовано ринок квест-послуг м. Одеси, надана порівняльна характеристика популярних квест-послуг м. Одеси, визначена методика розрахунку витрат на організацію діяльності квест-кімнати

Об'єктом дослідження в роботі обрані популярні квест-кімнати м. Одеси. У даній роботі проведено дослідження думки відвідувачів та з'ясувано, якому жанру квесту вони віддають перевагу, яку з квест-кімнат вони вважають більш цікавою та які недоліки були ними виявлені при відвідуванні квест-кімнат. Проведено опитування серед людей, які часто обирають квест, як основний вид дозвілля. У ньому взяли участь 70 осіб у віці 18-26 років.

За результатами опитування можна визначити, що люди найбільш люблять «хоррор» квести. Проаналізувавши чотири популярних квеста, можна відзначити, що квест-кімнати не конкурують між собою. Організатори активно співпрацюють і допомагають один одному. Жоден квест не повторює інший.

Умови проходження квестів приблизно однакові, відрізняється тільки максимально допустима кількість осіб в команді, яка залежить від масштабів квесту і від кількості головоломок. Як правило, мінімальна кількість учасників - двоє людей, а максимальне - чотири або шість чоловік. Час проходження квесту приблизно однакове.

Треба відмітити, що відвідувачі звертають увагу на наявність системи бронювання, кімнати очікування, місце розташування та на наявність сайту, що дозволяє гравцеві дізнатися, в чому головна ідея квеста, час проходження, потрібну кількість гравців і його вартість.

Виходячи з інформації, отриманої на сайті, слід відмітити, що багато квест-кімнат мають вікове обмеження 16+. Також можна зробити висновок про цінову політику серед квестів. Середня вартість відвідування квесту в м. Одеса командою в 4-5 осіб становить 700 гривень.

Проаналізувавши дані, що стосуються вікових груп учасників ігор, які надали організатори квест-проектів, можна підсумувати, що головними споживачами послуг квест-кімнат є молоді люди у віці від 20 до 29 років. Можна припустити, що клієнтами квест-проектів є саме ця вікова група, тому що гравці вже переросли той період в своєму розвитку, коли їм були цікаві тільки комп'ютерні квести. Квест-проекти розраховані на людей, у яких вже сформовано логічне мислення і які здатні вибудувати грамотний ланцюжок дій.

До разових витрат слід віднести розробку сценарію, ремонт та декорації приміщення, технічне обладнання та розробку концепції просування проекту. Загалом вийде близько 145 тисяч гривень. До поточних витрат для роботи підприємства відносяться: орендна плата, комунальні послуги, зарплата співробітників, просування проекту (робота сайту), телефонні та інтернет послуги, канцелярія та інше. За розрахунками вони складуть 35 300 гривень.

Далі розрахуємо дохід від проекту, чистий прибуток з урахуванням поточних витрат та за скільки часу окупиться проект.

Проаналізувавши квест-руми, ми з'ясували, що середня вартість відвідування квесту в м. Одеса командою в 4-5 осіб становить 700 гривень, при проходженні квесту за годину. На початку роботи квест-кімнати треба встановити не дуже високу ціну на її відвідування – близько 500 грн з команди. Це означає, що за годину на проекті ми зможемо заробити 500 грн. Для нормальної роботи проекту потрібно, щоб приходило по 3 команди в день. Тоді дохід на день становитиме близько 1500 грн. Отже, на місяць доходи складуть 45000 грн. Щоб розрахувати суму чистого

прибутку віднімаємо поточні і маркетингові витрати та отримаємо 9700 грн. Віднімаємо податки (25% від прибутку) та отримаємо 7275 грн чистого прибутку.

Як показав економічний аналіз, проект є більш ніж привабливим, оскільки чистий прибуток підприємства складе близько 7275 грн на місяць, що дозволить окупити весь проект за 20 місяців, що є гарним показником.

Виходячи з вищесказаного можна підсумувати, що в цілому підготовка квест-кімнати займає десь 6-12 місяців - адже, крім написання сюжету, потрібно знайти приміщення, відремонтувати його і протестувати.

Підбиваючи підсумки роботи, хочеться відзначити, що квест-проекти на сьогоднішній день - це справа, яка приносить гарний прибуток. Однак, необхідно врахувати всі ті нюанси, про які було сказано вище. У даній роботі ми дізналися про основні напрямки квест-проектів, дізналися у постійних гравців про їх переваги, виявили сервісні послуги, які надаються в квестах, а також вказали сильні і слабкі сторони регіональних проектів.

У третьому розділі **«РОЗРОБКА НОВОЇ КВЕСТ-ПОСЛУГИ «ІСТОРИЧНА ОДЕСА»** запропонована квест-послуга, яка будить сприяти розвитку анімаційної діяльності у місті Одеса та будить позитивно впливати на загальний розвиток внутрішнього туризму. Був розроблений пішохідний квест, який розрахований на декілька команд. Тривалість квесту – до чотирьох годин. До витрат для проведення гри треба віднести заробітню плату п'яти операторів, пачку паперу, 25 бейджів, три кубка та грошовий приз. Загальні розходи складають 1355 гривень для проведення однієї гри.

Участь у квесті для одного учасника коштує 70 гривень. Для проведення квесту потрібно щонайменш 5 команд. В кожній команді по 5 осіб. З цього можна визначити, що ми отримаємо 1750 грн з однієї гри. Віднімаємо загальні розходи та отримаємо 395 гривень чистого прибутку:

З часом квест-послугу можна удосконалити. Додати більше пунктів та більше складних завдань. Це приверне і зацікавить більше учасників. На підставі цього, ціну на участь у грі можна підняти, що спричинить за собою збільшення доходів.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі було проведено аналіз анімаційної діяльності в Україні на прикладі квест-послуг м. Одеси з метою дослідження напрямів розвитку туризму та анімаційної діяльності. Розглянуті особливості та перспективи розвитку анімаційної діяльності в Україні. Базуючись на проведеному аналізі можна зробити висновок, що цей напрям набирає популярність серед видів дозвілєвої діяльності, він є дуже перспективним і може зробити великий вклад у розвинення туризму України.

Туристична анімація – це різновид туристської діяльності, здійснюваної на туристському підприємстві (туркомплекс, готель, круїзний теплохід, поїзд тощо). Це різновид туристської діяльності, це своєрідна послуга, яка спрямована на те, щоб урізноманітнити дозвілля відпочиваючих. Анімація зазвичай передбачає активну участь туриста. Він приймає участь у спеціально розроблених програмах дозвілля. Протягом усього процесу аніматор також приймає участь. Він особисто контактує з

туристами, приймає разом з ними участь у розвагах, які складають анімаційну програму туристичного комплексу.

Анімацію в туризмі в цілому можна поділити на два основні типи: рекреаційний і туристичний. Туристична і готельна анімація тісно пов'язані з рекреаційною, бо головною роллю анімаційних програм як в готелях, туристичних комплексах і санаторіях, так і в спеціалізованих анімаційних турах. Основна функція анімації полягає у відновленні життєвих сил, підвищенні енергії, приданні бадьорості організму, покращенні здоров'я та настрою. Відтак, стає очевидним приналежність готельної анімації до загальної туристичної.

Реалізація анімаційного проекту залежить від професійної майстерності постановника і режисера анімаційної програми в сфері туристської діяльності, яка визначається вмінням знаходити найбільш оптимальні, прийнятні засоби впливу на особистість туриста, задоволення його потреб та інтересів на основі застосування універсальних, придатних для різних організаційно-економічних умов методів, що представляють собою певні закономірності, стійкі і надійні правила функціонування технологічного процесу.

Для того щоб створити анімаційну програму, недостатньо тільки добре розбиратися в законах її драматургічної побудови. Необхідно знати і точно розуміти можливості кожного виразного засобу, вміти використовувати можливості методів художнього монтажу, ілюстрування, театралізації гри.

Технологія створення та реалізації анімаційних програм – це дуже складний та довгий процес. Він потребує повної віддачі, творчого мислення, коштів та ретельного аналізу потреб туристів. Це ціла система, в якій приймають участь усі її компоненти.

У наш час люди стають все більш вибагливими. Ринок перевантажений і перенасичений величезною кількістю пропозицій. Люди перестають отримувати задоволення від простого перегляду фільму або прогулянок в якості відпочинку. Вони шукають щось незвичайне і готові платити чималу кількість грошей за хороші враження. Тому розробка на проведення квест-послуг у наш час можуть дуже допомогти нашій країні у розвитку внутрішнього туризму.

Як свідчать наведені розрахунки, приблизно за 20 календарних місяців при правильній розробці та постійному відновленню квест-кімнати проект повністю окупиться та буде приносити високий дохід. Для цього підприємству слід в першу чергу оформити усі необхідні документи, мати стартовий капітал, на сумму якого треба розробити сценарій квесту або купити франшизу, використати всілякі види маркетингу, знайти відповідне приміщення та повністю обладнати його, купити усі необхідні пристрої, найняти на роботу кваліфікованих операторів.

Також треба враховувати фактори ризику та знати способи реагування на загрози. До зовнішніх факторів належать загрози, пов'язані з економічною ситуацією в країні, ринків збуту. До внутрішніх - ефективність управління організацією.

Розробка пішохідного квесту потребує в рази менше зусиль та коштів, але від цього вони користуються не меншою популярністю.

Розробка та проведення таких квестів позитивно впливає на загальний розвиток внутрішнього туризму. У даній роботі був розроблений для студентів з

метою розвинути їх комунікативні навички, навчити студентів працювати в команді, забезпечити релаксацію учасників освітнього процесу, усунути нервові навантаження, переключити їх увагу, поглибити знання про визначні пам'ятки Одеси, розвинути знання та вміння загальної туристичної краєзнавчої підготовки студентів, підвищити загальну культуру поведінки студентів. Мотивацією став грошовий приз.

Для правильної розробки такої квест послуги необхідно знати алгоритм організації та проведення квест-гри.

Таким чином, в ході дипломної роботи нами:

- узагальнено поняття про анімацію, її типи, види та функції;
- визначена технологія створення анімаційних програм;
- проаналізовано ринок квест-послуг м. Одеси;
- визначена методика розрахунку витрат на організацію діяльності квест-кімнати;
- розроблено нову квест-послугу з ціллю розвитку внутрішнього туризму.

АНОТАЦІЯ

Яковенко Г. О. «Квест як вид анімаційної діяльності».

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра зі спеціальності «242 туризм»

за освітньою програмою «Економіка та управління туристичною діяльністю».

Одеський національний економічний університет. – Одеса, 2019.

У роботі розглядаються теоретичні аспекти анімаційної діяльності, її види, типи та функції, технологія розробки анімаційних програм.

Проаналізовано ринок квест-послуг м. Одеси. Охарактеризовані найбільш поширені жанри квест-кімнат. Виявлені основні потреби туристів. Розраховано витрати на створення і функціонування квест-кімнати. Спрогнозовано прибуток від реалізації послуг.

Проведено оцінку економічної

ефективності проекту. Проаналізовані можливі ризики та запропоновані заходи щодо їх мінімізації. Запропонована розробка програми квест-послуги та приведення його економічне обґрунтування.

Ключові слова: анімація, розробка анімаційної програми, дозвілля, туристична фірма, квест-кімната, турист.

ANNOTATION

Yakovenko A.Ф. "Quest as a kind of animation activity".

Qualifying work on obtaining a bachelor's degree in the specialty «242 tourism»

for the educational program «Economy and management of tourism activities».

Odessa National Economics University. – Odessa, 2019.

The theoretical aspects of animation activity, its types, types and functions, technology of development of animation programs are considered in this work.

The market of quest-services of Odessa city has been analyzed. The most common types of quest-rooms genres are described. The basic needs of tourists are revealed. The cost of creating and operating a quest room is calculated. The profit from the sale of services has been slashed. The economic evaluation is carried out project effectiveness. The analysis of possible risks and proposed measures to minimize them are carried out. The proposed quest-service program is developed and its economic justification is given.

Keywords: animation, animation program development, leisure, travel agency, quest room, tourist.