

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

Кафедра економіки, права та управління бізнесом

**РЕФЕРАТ**  
**кваліфікаційної роботи**  
**на здобуття освітнього ступеня бакалавр**  
зі спеціальності 076 «Підприємництво, торгівля та біржова діяльність»  
за освітньою програмою «Економіка та планування бізнесу»  
на тему: **«ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ СТВОРЕННЯ КЛУБУ  
СІМРЕЙСІНГУ»**

**Виконавець:**  
студентка ФЕУП  
Гринюк Жанна Геннадіївна \_\_\_\_\_

**Науковий керівник:**  
д.е.н, професор  
Андрейченко Андрій Вадимович \_\_\_\_\_

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми.** Актуальність теми створення клубу віртуальної реальності в сучасних умовах обумовлена кількома важливими факторами, пов'язаними з розвитком інноваційних технологій, трансформацією індустрії розваг та зміною споживчих переваг.

По–перше, віртуальна реальність – це передова технологія, яка набуває все більшого поширення у різних сферах, включаючи ігрову індустрію, освіту, медицину, архітектуру та бізнес. З розвитком технологій VR стає більш досконалою та доступною для широкого кола користувачів, що відкриває нові можливості для бізнесу.

По–друге, ігрова індустрія активно трансформується під впливом цифрових технологій та зміни споживчих вподобань. Традиційні форми розваг, такі як кінотеатри та парки розваг, стикаються з викликами у вигляді зростаючої конкуренції з боку інтерактивних та віртуальних форматів. Створення клубу віртуальної реальності дозволяє задовольнити попит споживачів на інноваційні, захопливі та технологічно–просунуті розважальні послуги.

По–третє, зміна способу життя та цінностей, особливо серед молодого покоління, зумовлює зростання популярності нових форм дозвілля. Споживачі прагнуть не лише розваг, а й емоційного задоволення.

Крім того, актуальність проєкту створення клубу віртуальної реальності підкріплюється відносною новизною цього бізнесу в Україні. Незважаючи на поступове зростання інтересу до VR–технологій, сфера розважальних закладів, присвячених віртуальній реальності, залишається недостатньо розвиненою. Реалізація такого проєкту дозволить задовольнити існуючий попит на інноваційні форми дозвілля та зайняти передові позиції на ринку.

**Мета кваліфікаційної роботи.** Теоретичні, методичні та прикладні аспекти економічного обґрунтування проєкту створення клубу сімрейсінгу.

Для досягнення поставленої мети були передбачені наступні **завдання роботи:**

- 1) визначити характеристику бізнес-ідеї створення клубу;
- 2) охарактеризувати умови здійснення підприємницької діяльності;
- 3) обґрунтувати вибір організаційно-правової форми;
- 4) охарактеризувати ринок віртуальної реальності в Україні;
- 5) здійснити аналіз конкурентного середовища на ринку віртуальної реальності в Україні;
- 6) сформулювати витрати на започаткування бізнесу;
- 7) зробити економічне обґрунтування доцільності створення клубу віртуальної реальності;
- 8) зробити аналіз можливих ризиків.

**Об'єкт дослідження** – процес економічного обґрунтування проєкту створення клубу сімрейсінгу.

**Предмет дослідження** – сукупність теоретичних, методичних, прикладних аспектів економічного обґрунтування створення клубу сімрейсінгу.

**Методи дослідження.** Для виконання передбачених завдань було використано такі методи: аналізу, індукції та дедукції; економіко–статистичні

методи (таблиці, графіки); маркетингові методи, такі, як SWOT та PESTLE аналізи, спостереження; експертні діагностики (порівняння, оцінювання).

**Інформаційна база дослідження.** Для підготовки дослідження були використані нормативно–законодавчі акти впровадження підприємницької діяльності в Україні; наукові публікації вітчизняних вчених; статті дослідження ринку віртуальної реальності; статистичні дані ринку ігрової індустрії та віртуальної реальності.

**Структура та обсяг кваліфікаційної роботи.** Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (49 найменувань) та 3-х додатків. Загальний обсяг роботи становить 87 сторінок. Основний зміст викладено на 72 сторінки. Робота містить 17 таблиць, 6 рисунків.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У першому розділі «**Теоретичні аспекти відкриття власної справи в Україні у сфері сімрейсінгу**» розглядаються теоретичні засади започаткування власної справи у сфері ігрової індустрії: розглянуто бізнес-ідею започаткування клубу віртуальної реальності; досліджується нормативно-правове регулювання підприємницької діяльності в Україні; обґрунтовується вибір організаційно-правової форми і системи оподаткування створюваного бізнесу.

У другому розділі «**Аналітичний огляд ринку сімрейсінгу в Україні**» охарактеризовано ринок віртуальної реальності в Україні та проаналізовано конкурентне середовище у сфері віртуальної реальності в м. Одеса та визначені внутрішні конкурентні переваги новоствореного клубу; розраховано витрати на створення та функціонування клубу віртуальної реальності.

У третьому розділі «**Економічне обґрунтування доцільності відкриття клубу сімрейсінгу**» спрогнозовано прибуток та грошовий потік від реалізації послуг клубу. Проведено розрахунок та аналіз показників економічної ефективності проєкту. Проведений аналіз можливих ризиків та заплановані заходи щодо їх запобігання.

## ВИСНОВКИ

1. Визначення характеристики бізнес-ідеї створення клубу віртуальної реальності засвідчило її актуальність та перспективність. Ринок ігрової індустрії, включно з віртуальною реальністю, демонструє стрімке зростання та високі темпи росту. За прогнозами, глобальний дохід від ігрової індустрії становитиме \$286,8 млрд у 2025 році, а ринок віртуальної реальності досягне \$38,6 млрд у 2024 році. Клуб віртуальної реальності може запропонувати різноманітні формати ігор, а також додаткові послуги, що відповідає зростаючому попиту на ігрові розваги та нові технології в цій галузі.

2. Охарактеризовано умови здійснення підприємницької діяльності. В Україні підприємницька діяльність регулюється десятками законодавчих актів, які охоплюють усі основні аспекти ведення бізнесу. До основних законодавчих актів можна віднести такі: Конституція України, Господарський кодекс України,

Цивільний кодекс України, Податковий кодекс України, Закон України "Про державну реєстрацію юридичних осіб, фізичних осіб–підприємців та громадських формувань", Закон України "Про ліцензування видів господарської діяльності", Закон України "Про розвиток та державну підтримку малого і середнього підприємництва в Україні", Закон України "Про бухгалтерський облік та фінансову звітність в Україні", Кодекс законів про працю України, Закон України "Про охорону праці" та інші закони з питань безпеки праці.

Крім того, є значна кількість підзаконних нормативно–правових актів, що деталізують порядок застосування законів у певних сферах підприємництва.

3. Обґрунтовано вибір організаційно-правової форми. У контексті створення клубу віртуальної реальності, найоптимальнішим вибором організаційно-правової форми на початковому етапі є фізична особа-підприємець на спрощеній системі оподаткування (2 група). Така форма господарювання характеризується простотою процедури реєстрації, відсутністю необхідності формування статутного капіталу, спрощеною системою бухгалтерського обліку та звітності, що забезпечує високий рівень оперативності та гнучкості в прийнятті рішень. Крім того, спрощена система оподаткування для 2 групи передбачає помірно податкове навантаження у вигляді єдиного податку за ставкою до 20% від мінімальної заробітної плати.

4. Охарактеризовано ринок віртуальної реальності в Україні. В Україні ринок віртуальної реальності переживає бурхливий розвиток та має великий потенціал, хоча й знаходиться на ранній стадії становлення. За оцінками аналітиків, прибуток ринку віртуальної та доповненої реальності на 2024 рік прогнозується на рівні \$31,6 млн з приростом 117,9% порівняно з 2023 роком. Основним бар'єром для масового поширення віртуальної реальності в Україні залишається висока вартість обладнання, що створює можливості для розвитку спеціалізованих клубів, де відвідувачі можуть скористатися можливістю зануритись у віртуальний світ за доступною ціною.

5. Здійснено аналіз конкурентного середовища на ринку віртуальної реальності. Ринок клубів віртуальної реальності в Одесі перебуває на зародковій стадії розвитку, і конкуренція на ньому є мінімальною. Сьогодні в місті діє лише п'ять спеціалізованих клубів віртуальної реальності, що є досить малою кількістю порівняно з насиченим ринком інших розважальних закладів. Це відкриває сприятливі можливості для входження нових гравців, оскільки спостерігається значний попит, який поки що не задоволений повною мірою через обмежену пропозицію. Успішними стратегіями можуть стати фокусування на унікальних перевагах, високому рівні сервісу, активному маркетингу та партнерствах.

6. Для формування стартового капіталу клубу віртуальної реальності були здійснені такі витрати: витрати на реєстрацію ФОП у розмірі 3 000 грн, оренда комерційного приміщення за 20 000 грн на місяць, витрати на дизайн та ремонт приміщення - 88 725 грн, придбання необхідного обладнання для клубу на суму 588 517 грн, а також інші витрати на підключення до Інтернету, рекламну кампанію, реєстратор розрахункових операцій, охоронну та пожежну сигналізацію. Загальна сума стартового капіталу становить 830 000 грн, частина якого буде профінансована за рахунок залучення банківського кредиту.

7. Здійснено обґрунтування доцільності створення клубу сімрейсінгу та віртуальної реальності. Обґрунтування доцільності створення клубу віртуальної реальності підтверджується показниками фінансової привабливості проєкту. Стартовий капітал у розмірі 830 000 гривень може бути повністю відшкодований усього за 1 рік і 2 місяці, що є відносно коротким періодом окупності. Чиста поточна вартість (NPV) проєкту становить 1 726 800 гривень, а індекс прибутковості 1,288 свідчить про те, що надходження перевищуватимуть витрати, забезпечуючи додатковий прибуток для інвесторів. Ці показники доводять високу прибутковість та фінансову вигідність проєкту відкриття клубу віртуальної реальності.

8. Зроблено аналіз можливих ризиків. Ретельний аналіз дозволив виявити ключові ризики, які потребують управління та моніторингу: операційні ризики, пов'язані з пошкодженням чи крадіжкою обладнання, репутаційні ризики через можливі інциденти чи негативну інформацію, ризики зміни поведінки та уподобань споживачів, технологічні ризики збоїв та несправностей, а також ринкові ризики цінових війн та демпінгування з боку конкурентів. Для ефективного функціонування клубу керівництво має приділяти першочергову увагу мінімізації цих ризиків шляхом забезпечення якості обслуговування, інвестицій у надійне обладнання, моніторингу тенденцій та своєчасної адаптації, а також запровадження належних процедур управління ризиками в цілому.

## АНОТАЦІЯ

### **Гринюк Ж. Г. “Економічне обґрунтування створення клубу сімрейсінгу”**

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра зі спеціальності 076 «Підприємництво, торгівля та біржова діяльність» за освітньою програмою «Економіка та планування бізнесу». Одеський національний економічний університет. Одеса, 2024.

У роботі розглядаються теоретичні засади започаткування власного бізнесу в Україні у сфері ігрової індустрії: розглядаються теоретичні засади започаткування власної справи у сфері ігрової індустрії: розглянуто бізнес-ідею започаткування клубу віртуальної реальності; досліджується нормативно-правове регулювання підприємницької діяльності в Україні; обґрунтовується вибір організаційно-правової форми і системи оподаткування створюваного бізнесу.

Охарактеризовано ринок віртуальної реальності в Україні та проаналізовано конкурентне середовище у сфері віртуальної реальності в м. Одеса та визначені внутрішні конкурентні переваги новоствореного клубу; розраховано витрати на створення та функціонування клубу віртуальної реальності.

Запропоновано проєкт створення клубу сімрейсінгу. Сформовано стартовий капітал на реалізацію проєкту, розраховані поточні витрати та прогнозовано прибуток від реалізації послуг клубу. Здійснено економічне обґрунтування доцільності реалізації проєкту, охарактеризовані можливі ризики реалізації проєкту та шляхи їх мінімізації.

**Ключові слова:** бізнес-ідея, проєкт, ринок віртуальної реальності, сімрейсінг, витрати, аналіз, прибуток, грошовий потік, ефективність, ризик.

## ANNOTATION

### **Hryniuk Zh. H. "Economic substantiation for creating the project of a simracing club"**

Qualifying work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 076 «Entrepreneurship, trade and stock market activity» for the educational program «Economics and business planning». Odesa National Economic University. Odesa, 2024.

The work examines the theoretical foundations of starting a business in Ukraine in the gaming industry: the theoretical foundations of starting a business in the gaming industry are considered; the business idea of starting a virtual reality club is considered; the regulatory and legal regulation of entrepreneurial activity in Ukraine is investigated; the choice of the organizational and legal form and the taxation system of the created business is substantiated.

Author characterizes the virtual reality market in Ukraine, the competitive environment in the field of virtual reality in Odesa is analyzed, and the internal competitive advantages of the newly created club are determined; the costs of creating and operating a virtual reality club are calculated.

Author offers the project of creation of the simracing club. The initial capital for the project implementation is formed, the current expenses are calculated, and the profit from the sale of cast and flexible marble is forecasted.

The economic justification for the feasibility of the project implementation is carried out, the possible risks of the project implementation and ways to minimize them are characterized.

**Key words:** business idea, project, virtual reality market, simracing, costs, analysis, profit, cash flow, efficiency, risk.