

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 клубу настільних ігор»**

Виконавець:

студент ФЕУП 47 група

Ладика Євгеній Ігорович _____

Науковий керівник:

к.е.н, доцент

Горбаченко Станіслав Анатольович _____

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми. На тлі переходу вітчизняної економіки на ринкові засади відбувається поступова активізація бізнес-процесів. Адже саме бізнес є основним важелем для структурних змін в усіх сферах людської діяльності. Це можна пояснити тим, що для підприємців головним стимулом є можливість отримання прибутку, тому вони майже завжди концентрують свої дії на розвитку найперспективніших напрямів господарської діяльності.

Одним з найбільш привабливих варіантів для створення власного бізнесу є сфера послуг. Адже бізнес – ідеї в цій сфері не потребують значного стартового капіталу, залежать від особистості власника та мають порівняно швидкий термін окупності. Саме у сфері послуг спостерігається найвища концентрація інновацій, особливо маркетингових та управлінських.

Подальшому розвитку сфери послуг в Україні сприяють, насамперед, збільшення загальної кількості підприємств даної сфери, поява на вітчизняному ринку іноземних компаній, що вже мають досвід організації сервісної діяльності у своїх країнах, розвиток малого і середнього бізнесу тощо. В той самий час, стримують розвиток сфери послуг все ще невисокий рівень конкуренції, недостатня гнучкість державних сервісних підприємств в мінливих умовах ринку, недосконалість нормативно-правової бази, загальне зубожіння населення тощо.

Серед найбільш перспективних сегментів сфери послуг в Україні важливе місце займає сфера розваг. Вона є дуже різноманітною и складається з: лотерей, паркової діяльності та атракціонів, видовищно-розважальної сфери, спортивно-розважальної сфери, сфери терапевтичної та фізичної дії на тіло, активного відпочинку тощо. Ринок розважальних послуг постійно змінюється, конкуренція на ньому є досить динамічною, а клієнти постійно підвищують вимоги щодо якості сервісу, додаткових послуг, створення «вау ефекту» тощо.

Проблеми розвитку сфери послуг знайшли своє відображення у наукових працях таких вчених як В.А. Карпов, В.Г. Воронкова, Н.В. Гайванович, Б.М. Данилишин, В.І. Куценко, С.А. Наумова, О.В. Пащук, Ж.А. Романович, О.І. Черниш.

В той самий час проблеми функціонування підприємств сфери розваг висвітлювалися у публікаціях А.А. Адамяна, Ю.А. Матюхиної, В.А. Стальної, О.В. Шканової та інших.

Мета дослідження - теоретичні, методологічні та прикладні аспекти створення бізнесу з надання послуг у розважальній сфері, а саме проведення настільних ігор зі створенням відповідного клубу.

Завданнями дипломної роботи є:

- розглянути теоретичні питання щодо створення власної справи;
- провести дослідження законодавчого базису для реалізації бізнес – ідеї;

- провести аналіз кон'юнктури ринку розважальних послуг;
- здійснити оцінку конкурентного середовища в сегменті настільних ігор;
- визначити внутрішні конкурентні переваги майбутнього клубу настільних ігор;
- розрахувати необхідні інвестиційні та операційні витрати для реалізації проекту;
- здійснити розрахунки критеріїв ефективності проекту;
- проаналізувати проектні ризики та шляхи їхньої мінімізації.

Об'єкт дослідження – процес обґрунтування доцільності створення на ринку розважальних закладів м. Одеси клубу настільних ігор.

Предмет дослідження – бізнес-проекування започаткування власної справи з надання послуг в розважальній сфері.

Методи дослідження - аналітичний – для деталізації та розділення об'єкта дослідження на окремі важливі складові елементи; порівняння – для зіставлення даних у динаміці; графічний – для наочного відображення результатів дослідження. Для аналізу конкурентного середовища був проведений SWOT – аналіз. Розрахунки щодо проекту клубу настільних ігор провадилися з використанням програмного продукту «Проджект Експерт».

Інформаційна база дослідження - статистичні та аналітичні дані, інформація консалтингових агентств щодо стану ринку розважальних послуг та окремо сегменту настільних ігор, а також законодавчі і нормативні акти, літературні джерела та Інтернет - видання.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (46 найменувань). Загальний обсяг роботи становить 73 сторінки. Основний зміст викладено на 60 сторінках. Робота містить 12 таблиць, 15 рисунків.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У першому розділі «Концепція підприємницької діяльності в сфері розважальних послуг» розглядаються теоретичні засади започаткування власної справи у сфері розваг: розглянуто бізнес-ідею щодо створення власної справи, а саме, клубу настільних ігор; досліджуються нормативно-правове регулювання підприємницької діяльності в Україні, обґрунтовано організаційно-правову форму та систему оподаткування майбутнього бізнесу.

У другому розділі «Аналітична оцінка можливості відкриття клубу настільних ігор» проаналізовано конкурентне середовище як в цілому у сфері розваг, так і у сегменті настільних ігор у м. Одеса. Визначені внутрішні конкурентні переваги. Розраховано витрати на створення та функціонування клубу «Dice island».

У третьому розділі «Економічне обґрунтування доцільності відкриття клубу «Dice Island»» проведено розрахунки прогнозних значень доходів та прибутку від реалізації. Здійснено оцінку економічної ефективності проекту. Проаналізовані можливі ризики та запропоновані заходи щодо їхньої мінімізації.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило зробити висновки, основні з яких такі:

1. В останні роки спостерігається активізація сегменту розважальних послуг, адже питання використання вільного часу та дозвілля для розвитку й удосконалення особистості стають усе більш актуальними. В сфері розваг постійно з'являються нові сегменти, проте деякі з них вже десятки років користуються популярністю в усьому світі, проте тільки починають свій шлях на українському ринку. Зокрема, мова йде про настільні ігри.

2. В контексті КВЕД діяльність клубу настільних ігор «Dice island» відноситься до Розділу 93 «Діяльність у сфері спорту, організування відпочинку та розваг». Для організації діяльності клубу планується зареєструвати фізичну особу – підприємця та обрати 2-гу групу спрощеної системи оподаткування зі ставкою 10% від мінімальної заробітної плати.

3. Кон'юнктурні дослідження свідчать, що ринок розважальних послуг в Україні змінився, клієнт став вимогливіший до комфорту, якості послуг, зросла культура споживання. В 2015-2018 рр. в Україні відзначалася позитивна динаміка на ринку розважальних послуг, обсяг якого у 2018 р. у вартісному виразі досяг 2,5 млрд. грн. Порівнюючи рівень розвитку розважальних послуг на Україні з країнами Європи, можна зазначити, що деякі відомі вже десятки років європейському ринку послуги у нас лише починають розвиватись. Це обумовлює посилення сегментації за цільовими аудиторіям і, відповідно, появу нових закладів, зокрема й клубів настільних ігор.

4. В сегменті настільних ігор конкурентне середовище все ще знаходиться на стадії формування. Проте вже достатньо успішно представлені декілька форматів закладів, а саме, багатофункціональні клуби настільних ігор і магазини з наявністю місця для гри, а також ігротеки на території кафе, ресторанів, хостелів. З точки зору асортименту найбільшим попитом користуються ігри типу «Party game», в які можна пограти компанією. Також популярністю користуються і стратегії, трохи менше є затребуваними сімейні ігри. Лідерами на ринку Одеси є клуби «Hollywood» та «Ліга настільних ігор».

5. З точки зору своїх демографічних характеристик клієнти закладу це, насамперед чоловіки та жінки віком від 25 до 40 років. Також перспективним

сегментом є молодь до 25 років, що веде активний спосіб життя, навчається або вже працює.

6. У якості місця розташування клубу настільних ігор обрано окрему залу «Т-СПРИНТ КАФЕ» на території ТЦ «Вузівський» Для відкриття клубу потрібні сумарні початкові інвестиції у розмірі 158,7 тис. грн. Джерелами інвестицій виступають власні кошти автора бізнес – ідеї (58,7 тис. грн.) та банківська позика (100 тис. грн.). Загальна сума постійних витрат складає 67,5 тис. грн. на місяць, а у їхній структурі найбільшу частку займає заробітна плата з нарахуваннями.

7. Розрахунок обсягу проданих послуг визначається пропускнуою здатністю клубу та середнім завантаженням подібних закладів. Середня тривалість гри – 2 години, мінімальна кількість учасників – 2. Обрано стандартний формат диференціації: плата за годину відвідування та абонемент на місяць. З балансу кеш-флоу видно, що від'ємний результат буде спостерігатися на протязі перших 3-х місяців реалізації проекту. При цьому він постійно зменшуватиметься з -85,2 тис. грн. до -22,9 тис. грн. Потім у вересні 2019 року результат кеш-флоу набуде позитивного значення і у 2022 році досягне 800,7 тис. грн.

8. При ставці дисконтування за гривнею у 26 % дисконтований період окупності проекту становить 8 місяців, а індекс прибутковості 3,81. При цьому чистий приведений дохід складе 521,2 тис. грн., що свідчить про доцільність реалізації запропонованого інвестиційного проекту. Значення внутрішньої норми рентабельності 429,5 % значно перевищує ставку дисконтування, що свідчить про високу надійність та прийнятний рівень ризику проекту.

9. Для забезпечення беззбиткового функціонування необхідно забезпечити 31-37 абонементів на місяць та 743 – 873 години/гравців. В розрахунках фінансових показників плановий обсяг продажу зокрема по місячним абонементом планувався на рівні 50, тобто зона безпеки складає щонайменш 13 абонементів. Це означає високу надійність проекту. Аналіз чутливості підтверджує, що для проекту немає чинників, які здатні привести його до стану збитковості. Найбільш загрозливими з них є ціна на послуги та обсяг збуту. І це тільки за умови їхнього зменшення на 20%.

АНОТАЦІЯ

Ладика Є.І. «Економічне обґрунтування проекту створення клубу настільних ігор».

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

У роботі розглядаються теоретичні засади здійснення підприємницької діяльності в сфері розваг в Україні: розглянуто бізнес-ідею започаткування власної справи з надання послуг клубу настільних ігор; досліджується нормативно-правове регулювання підприємницької діяльності в Україні.

Проаналізовано конкурентне середовище майбутнього закладу з огляду на кон'юнктуру ринку розважальних послуг та визначені його внутрішні конкурентні переваги. Здійснено оцінку прямих конкурентів та проведено SWOT – аналіз.

Запропоновано проект з відкриття клубу настільних ігор «Dice island». Сформовано інвестиційні та поточні витрати за проектом, розраховано можливі доходи та прибуток. Здійснено економічне обґрунтування ефективності проекту, охарактеризовані можливі ризики та шляхи їхньої мінімізації.

Ключові слова: бізнес-ідея, проект, сфера розваг, клуб настільних ігор, прибутковість, ефективність, доцільність, ризик.

ANNOTATION

Ladyka E.I. "Economic justification of the project of creation of a table games club".

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

This work deals with the theoretical principles of entrepreneurial activity in the field of entertainment in Ukraine: the business idea of starting its own affair with providing services to the club of table games is considered; the regulatory and legal regulation of entrepreneurial activity in Ukraine is investigated.

The competitive environment of the future institution is analyzed in view of the market situation of entertaining services and its internal competitive advantages are determined. An estimation of direct competitors and a SWOT analysis was carried out.

The project on opening of the club of table games "Dice island" was proposed. The investment and current expenses of the project are generated, the possible income and profit are calculated. The economic justification of the project effectiveness, the possible risks and ways of their minimization are described.

Keywords: business idea, project, entertainment, board games club, profitability, efficiency, expediency, risk.