

ЕКОНОМІКА ТА УПРАВЛІННЯ ІНШИМИ ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

УДК 659.13 (477)

JEL M20

DOI: 10.31471/2409-0948-2022-2(26)-89-100

Гринюк Вікторія Ігорівна

кандидат технічних наук, асистент кафедри туризму

Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

76019, Івано-Франківськ, вул. Карпатська, 15

e-mail: victoriagrynuk@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4816-8614>

Кіцелюк Ірина Петрівна

Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

76019, Івано-Франківськ, вул. Карпатська, 15

e-mail: irynakitselyk1@gmail.com

РОЗРОБКА КВЕСТ-ЕКСКУРСІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ГЕОІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ

Анотація. Квест-туризм є перспективним напрямом в молодіжному туризмі, що сприяє підвищенню інтересу до туристичних об'єктів за допомогою введення ігрових технологій. На сьогодні екскурсант ХХІ ст. прагне бачити щось більше, ніж традиційну оглядову екскурсію, тому актуальність дослідження обумовлена необхідністю розробки та впровадження сучасних інформаційних систем в екскурсійну діяльність для розвитку внутрішнього туризму, ознайомлення з історико-культурною спадщиною міста та популяризацією квест-екскурсії серед мешканців й гостей міста Івано-Франківська.

Метою статті є розробка концептуальних засад для організації квест-екскурсії з використанням геінформаційних технологій. Здійснено аналіз обов'язкових ознак квест-екскурсії та визначено, що основною відмінністю квест-екскурсії від звичайної екскурсії є інтерактивність процесу. Розглянуто види квестів із використанням сучасних інформаційних технологій, серед яких геокешинг, геотегування та веб-квести.

Розроблено квест-екскурсію із використанням геоінформаційних технологій, а саме геотегінгу, що допоможе учасникам квест-екскурсії орієнтуватись в місті та швидко знаходити туристичні локації, підказки й наступні завдання за географічною прив'язкою до місцевості. Створено карти туристичного маршруту для двох команд учасників квест-екскурсії за допомогою ГІС Google Maps, а також карти із нанесенням туристичних об'єктів, які повинні віднайти екскурсанти за координатами. Розроблено інструкцію проведення й критерії оцінювання квесту. Максимальна кількість балів, яку може отримати кожна команда - 58. Перевагами розробленого туристичного продукту є те, що учасники квесту мають змогу отримати нові знання про об'єкти історико-культурної спадщини у формі гри, розв'язувати нестандартні завдання, головоломки, що пов'язані з історією, культурою, мистецтвом туристичних локацій міста та сприятиме розвитку ерудиції, уваги та навичок роботи в команді для досягнення спільної мети. Здійснено фінансові розрахунки вартості, ціни квест-екскурсії, що в подальшому може бути впроваджена в одній із туристичних фірм міста Івано-Франківська.

Ключові слова: квест-екскурсія, геотегування, геоінформаційні технології, туристичний маршрут, туристична фірма.

Hryniuk Viktoria Ihorivna
Candidate of Technical Sciences, Assistant of the Department of Tourism
Ivano-Frankivsk National Technical University of Oil and Gas,
7601915, Ivano-Frankivsk, Karpatska Street, Ukraine,
e-mail: victoriagrynuk@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4816-8614>

Kitseluk Iryna Petrivna
Ivano-Frankivsk National Technical University of Oil and Gas,
7601915, Ivano-Frankivsk, Karpatska Street, Ukraine,
e-mail: irynakitselyk1@gmail.com

EXPLORATION OF QUEST-EXCURSIONS WITH THE HELP OF GEOINFORMATION SYSTEMS

Abstract. Quest tourism is a promising direction in youth tourism, which helps to increase interest in tourist objects with the help of the introduction of game technologies.

Today, the tourist of the 21st century seeks to see something more than a traditional sightseeing excursion, therefore the relevance of the study is due to the need to develop and implement modern information systems in excursion activities for domestic tourism development, familiarization with the historical and cultural heritage of the city and the popularization of quest-excursions among residents and guests of Ivano-Frankivsk.

The purpose of the article is to develop conceptual foundations for the organization of a quest-excursion using geoinformation technologies.

The obligatory features of a quest-excursion were analyzed and it was determined that the main difference between a quest-excursion and a regular excursion is the interactivity of the process.

Types of quests using modern information technologies, including geocaching, geotagging, and web quests, are considered.

A quest-excursion has been developed using geoinformation technologies, namely geotagging, which will help the participants of the quest-excursion to navigate the city and quickly find tourist locations, tips and subsequent tasks based on geographical location.

Maps of the tourist route were created for two teams of quest-excursion participants using GIS Google Maps, as well as maps with tourist objects that they must find by coordinates.

Instructions for carrying out and criteria for evaluating the quest have been developed. The maximum number of points that each team can get is 58.

The advantages of the developed tourist product are that the quest participants can gain new knowledge about the objects of historical and cultural heritage in the form of a game, solve unusual tasks, puzzles related to the history, culture and art of tourist locations of the city and will contribute to the development of erudition, attention and teamwork skills to achieve a common goal.

Financial calculations of the quest-excursion cost and price have been made, which can be implemented in one of the Ivano-Frankivsk tourist companies in the future.

Keywords: quest-excursion, geotagging, geoinformation technologies, tourist route, tourist company.

Вступ. Поширення пандемії Covid-19 в світі спричинило значну кількість обмежень для туристів при перетині кордонів з метою подорожей, що зумовило інтенсивний розвиток внутрішнього туризму.

Початок повномасштабної війни призвів до занепаду туристичного бізнесу в Україні, проте з часом турфірми, заклади розміщення, заклади харчування почали адаптуватись до нових умов. Враховуючи те, що безліч людей переїхали в західні області України, виникає потреба познайомити гостей міста з історією й культурою Карпатського регіону та організувати дозвілля.

Постановка проблеми. Зазвичай ринок туристично-екскурсійних послуг в Україні характеризується високим ступенем конкуренції. Проте війна у 2022 році внесла значні корективи у функціонуванні туристичного бізнесу, а саме призвела до занепаду туристичної галузі в Україні. Зменшення попиту на тури змушує туристичні агенції пристосовуватись до нових умов ринку та вдосконалювати туристичну продукцію, встановлювати відповідний рівень цін та використовувати сучасні технології, щоб втримати підприємство на плаву.

На сьогодні екскурсант хоче бачити щось більше, ніж традиційну оглядову екскурсію. Використання нових інноваційних видів і форм проведення екскурсії, впровадження сучасних інформаційних технологій в екскурсійну діяльність – це ті вимоги, які висуває екскурсант ХХІ століття.

Квест-туризм визначається як перспективний напрямок в молодіжному туризмі, що дає змогу підвищити інтерес до туристичних об'єктів за допомогою введення ігрових технологій. Квест-тури можуть стати сучасним способом до використання вільного часу з користю для туриста.

Аналіз сучасних зарубіжних та вітчизняних досліджень і публікацій. Серед досліджень, присвячених питанням розвитку квест-туризму, варто виділити роботи: Гаврилової О. [1], Єрмошиної А., Зайцевої В. [2], Гурової Д., Корнієнко О., Журавльової С., Піскунової Ю. [3], Сокол Т. [4], Плиски І. [5].

Особливу важливість використання інтерактивних методів роботи у туристичній галузі, зокрема у екскурсійній діяльності підкреслювали Дашевська І., Покоłodна М., Чагайда І., Грибанова С., Бабарицька В., Короткова А., Малиновська О. [6], Мельниченко С. [7], Мельник А. [8], геоінформаційні технології в туризмі - Taylor J. K., Kremer P., Werner P. [9], Sherman E. [10] та ін.

Висвітлення невирішених раніше частин загальної проблеми. Сучасний туристичний ринок пропонує велику кількість пропозицій стандартного екскурсійного продукту, проте висококонкурентне середовище туристичного бізнесу змінює характер пропонованих екскурсійних продуктів і потребує розширення асортименту туристичних послуг з використанням сучасних інформаційних технологій для різної цільової аудиторії відвідувачів.

Отже, існує необхідність розробки нових екскурсій в ігровій формі для ознайомлення їх з основними туристичними об'єктами (природними та антропогенними), історією міста, видатними діячами та підвищення ерудованості молоді. Тому ефективним шляхом переорієнтації місцевих жителів та гостей міста на новий формат проведення екскурсій є використання інформаційних технологій для перетворення їх на цікавий спосіб проведення дозвілля.

Квест-екскурсії є відносно новим явищем на туристичному ринку України і водночас вони мають значний потенціал подальшого розвитку, тому потребують більш детального дослідження.

Метою статті є розробка концептуальних засад для організації квест-екскурсії з використанням геоінформаційних технологій.

Для досягнення поставленої мети сформульовано наступні завдання:

- проаналізувати види туристичних квестів з використанням інформаційних технологій;
- розробити проєкт квест-екскурсії з використанням геоінформаційних технологій;
- здійснити фінансові розрахунки вартості, ціни туристичного продукту для впровадження в туристичній фірмі.

Методи дослідження. В роботі використано такі наукові методи: наукового аналізу – опрацювання інформаційної бази проблеми дослідження; порівняльного аналізу – встановлення відмінностей квест-екскурсії від традиційної екскурсії, проєктний метод – для розроблення проєкту квест-екскурсії, економіко-математичні методи – для розрахунку собівартості та ціни квесту, синтез та узагальнення отриманих результатів.

Висвітлення основного матеріалу. В даний час одним з інноваційних напрямків в туризмі є перспективний вид подорожей під назвою «квест-туризм». Квест в туризмі завойовує все більшу популярність, особливо серед молоді, і з кожним роком набуває нових форм і нової тематики.

На сьогодні виникає особлива потреба патріотичного виховання молоді, залучення їх до активної туристичної діяльності з вивчення історії України, етнографічних, історичних об'єктів, традицій, звичаїв культури українського народу, змістовного дозвілля, що можливо організувати під час квест-екскурсії.

Квест в туризмі – це командна гра, яка поєднана з туристичною екскурсією і спрямована на витривалість, ерудицію, кмітливість та креативність, нестандартне мислення, в якій враження від відвідування нових місць посилюються азартом гри і приємним відчуттям перемоги.

Ідея гри полягає в переміщенні команди по точках, зазначених у маршрутному листі, і у виконанні різних цікавих завдань, об'єднаних загальним сценарієм. Передбачається знаходження різних підказок і їх використання для досягнення мети квесту. Екскурсійний квест поєднує в собі обов'язкові ознаки квесту та екскурсії:

- тривалість зазвичай від однієї академічної години до одного дня;
- наявність екскурсійної групи (1-50 чоловік);
- підготовка маршруту і завдань кваліфікованим фахівцем екскурсоводом;
- чітко визначена тема (сюжет, легенда), яка є основою цього огляду, що диктує його напрямок;
- огляд екскурсійних об'єктів, первинність зорових вражень;
- знайомство з об'єктами в русі і на зупинках;
- наявність завдань/перешкод;
- наявність мети, до якої можна прийти, подолавши перешкоди.

Основною відмінністю квест-екскурсії від звичайної екскурсії є інтерактивність процесу. Таким чином, це подорож по місту, в яку включені екскурсія та гра [11].

Для розвитку внутрішнього туризму та збільшення попиту на квест-послуги серед туристів в Карпатському регіоні запропоновано використовувати інноваційні підходи при створенні квест-екскурсії. Розглянуто види квестів із використанням сучасних інформаційних технологій (рис.1).

Геокешинг – це гра із застосуванням супутникових навігаційних систем, що складається в знаходженні місць за заданими координатами або проходження заздалегідь заданого маршруту. Метою гри є розвиток навичок орієнтування на незнайомій місцевості, навичок використання GPS-технології, знайомство з мальовничими куточками природи і місцевими пам'ятками.

Геотегування є однією із форм геопросторових метаданих, що містить координати (широти та довготи) туристичного об'єкта [1].

Перевагою геотегування є те, що воно допомагає учасникам квесту в пошуку багатоманітної інформації, що прив'язана до місцевості. Наприклад, пошук фотографій, зроблених поблизу від конкретного місця шляхом введення координат в пошукову систему з підтримкою геотегування. Пошукові системи з підтримкою геотегування можуть бути корисними для пошуку культурних пам'яток.

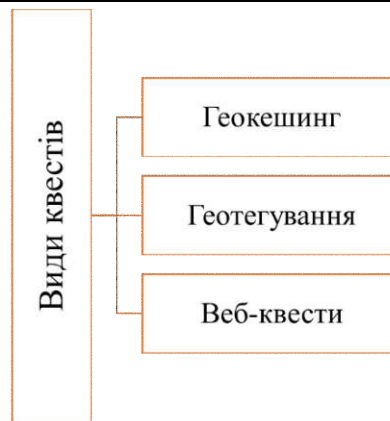


Рис. 1. Класифікація квестів із застосуванням сучасних інформаційних технологій

Веб-квест – це цілеспрямований пошук інформації у мережі Інтернет, що допомагає перетворити інформаційні технології на універсальний інструмент.

Перевага веб-квестів в тому, що вони створюють умови, при яких учасники не тільки шукають інформацію, а працюючи над завданням, збирають, аналізують, узагальнюють, оцінюють інформацію, роблять висновки – вчаться використовувати Інтернет-простір для розширення сфери творчої діяльності [12].

Таким чином, квест-екскурсії потребують активного просування на туристичному ринку та рекламної підтримки зі сторони туристичних підприємств для залучення клієнтів, популяризації рекреаційної діяльності, екскурсійних послуг в цілому та її нових форм проведення.

На сьогоднішній день спостерігається стрімкий розвиток комп’ютерної техніки, вільний доступ до мереж, використання різноманітних новітніх інформаційних технологій у різних галузях, зокрема у сфері туризму.

Оскільки туристичний бізнес є інформаційно насиченим, тому потребує забезпечення якісного рівня управління та обслуговування клієнтів шляхом використання сучасних інформаційних технологій.

В результаті проведених досліджень щодо існуючих екскурсійних послуг запропоновано проект нового туристичного продукту – квест-екскурсія з використанням геоінформаційних систем.

Назва квест-екскурсії – “Відчуй історію Івано-Франківська”.

Особливістю квесту є розробка туристичного маршруту з використанням сучасних геоінформаційних технологій, а саме геотеґінгу.

Геотеґування допомагає учасникам квест-туру орієнтуватись в місті та швидко знаходити туристичні локації, підказки й наступні завдання за географічною прив’язкою до місцевості. Наприклад, історичні будівлі, музеї, скульптури, культурні пам’ятки, здійснювати пошук фотографій, зроблених поблизу від конкретного місця шляхом введення координат в пошукову систему з підтримкою геотеґування [13].

Для пошуку інформації про туристичний об’єкт за координатами учасник квесту використовує Google Map, що є геоінформаційною системою.

ГІС Google Map дозволяє здійснювати аналіз та представляє графічну візуалізацію географічних даних і пов’язану з ними інформації про представлені в ГІС об’єкти.

Розроблена квест-екскурсія охоплює 10 туристичних локацій міста Івано-Франківська та сприятиме ознайомленню екскурсантів з історико-культурною спадщиною міста у формі гри.

Основною цільовою аудиторією квест-екскурсії є молодь та енергійні люди, які люблять адреналін, пригоди й загадки.

Учасниками квесту можуть бути гості та мешканці міста (студенти, молодь, люди середнього віку), які прагнуть дізнатися історію та цікаві факти про туристичні локації Івано-Франківська.

Під час квесту його учасники мають змогу продемонструвати інтелектуальні здібності, логічне мислення, швидкість знаходити необхідний туристичний об'єкт, вміння працювати в команді для досягнення спільної мети.

Варто зазначити, що участь в квестах має ряд переваг, адже розвиває такі особисті якості, як інтуїцію, уважність, загальну пам'ять, а також сприяє підтриманню здорового способу життя.

До додаткових послуг квест-екскурсії в Івано-Франківську належать: послуга екскурсовода; командні ігри на локаціях; подарунковий сертифікат квест-екскурсії.

Для участі в екскурсії необхідно здійснити реєстрацію на сайті запропонованого квесту, після чого учаснику надходить загальна інформація про квест-екскурсію та локація, з якої розпочнеться відлік квесту.

Для проведення квесту екскурсантам необхідне технічне устаткування: смартфон; наявність мобільного інтернету; павербанк.

Кожна команда буде отримувати завдання та подальші вказівки через месенджер Telegram. Якщо відповідь правильна, то команда отримує цікаву інформацію про туристичний об'єкт та завдання. Якщо відповідь не точна, онлайн-гід надсилає підказки, але при цьому знімається 1 бал.

Спочатку відбувається зустріч учасників з інструктором-екскурсоводом біля Ратуші, який розповідає правила гри. Далі учасники розподіляються на 2 команди із чотирьох осіб. Кожна команда обирає капітана та вказує назву команди. За принципом випадковості капітани команд обирають картки певного кольору, на яких вказано, хто перший розпочинає гру.

Зміст квесту полягає в наступному: всім учасникам квесту поступово надсилатимуть координати, за якими потрібно знайти туристичний об'єкт, якнайшвидше дістатись до нього та зробити спільне фото всіх учасників команди поряд із туристичною локацією.

Для підтвердження того, що вся команда дісталася до місця призначення згідно вказаних координат, необхідно надіслати спільне фото учасників команди через месенджер. Також команда вказує назву туристичного об'єкта, біля якого вони знаходяться.

Якщо відповідь правильна, то учасники отримують координати наступної туристичної локації. Якщо відповідь неправильна, то надається підказка, проте зменшується кількість балів за виконання завдання. Після схвалення вони отримують подальші завдання. Переможцем стає та команда, яка правильно виконає всі завдання та якнайшвидше досягне кінцевого пункту маршруту.

Коли всі учасники дійдуть до фінішу, інструктор-екскурсовод підраховує бали, оголошує результати та вручає призи переможцям. Також кожен учасник квесту отримує іменний сертифікат про участь в квесті.

Критеріями, за якими будуть оцінювати команди учасників квесту є (табл. 1): час прибуття до фінішу; правильне виконання всіх завдань; робота в команді.

При порушенні дисципліни під час квесту із загального рахунку команди знімають 5 балів, підказка онлайн-гіда – 1 бал.

Таблиця 1

Критерії оцінювання квест-екскурсії “Відчуй історію Івано-Франківська”.

№	Критерії оцінювання	Максимальна кількість балів	Кількість набраних балів
1	Виконання всіх завдань	5 *10= 50	
2	Вчасне прибуття до фінішу	5	
3	Злагоджена робота в команді	3	
	Всього	58	

Переможцем оголошується та команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Розробка маршруту квест-екскурсії здійснювалась із використанням ГІС Google Maps, що дасть змогу екскурсантам ознайомитись із відомими історико-культурними об'єктами Івано-Франківська.

Вид маршруту кожної команди – лінійний.

Протяжність загального маршруту – 3 км.

Кількість туристичних об'єктів на маршруті №1 та №2 – 10.

Після поділу на команди, кожна з них рухається по своєму маршруту, при якому початкова точка відліку та кінцевий пункт спільний для учасників двох команд.

Маршрут (команда №1): Івано-Франківська ратуша - Музей мистецтв Прикарпаття - Катедральний собор Воскресіння Христового - Івано-Франківський національний медичний університет - Bastion - Чарочна “Артур Бернс” - Пасаж Гартенберг - Вічевий майдан - Готель “Дністер”- Гуцульська кнайпа Мулярових (рис.2).

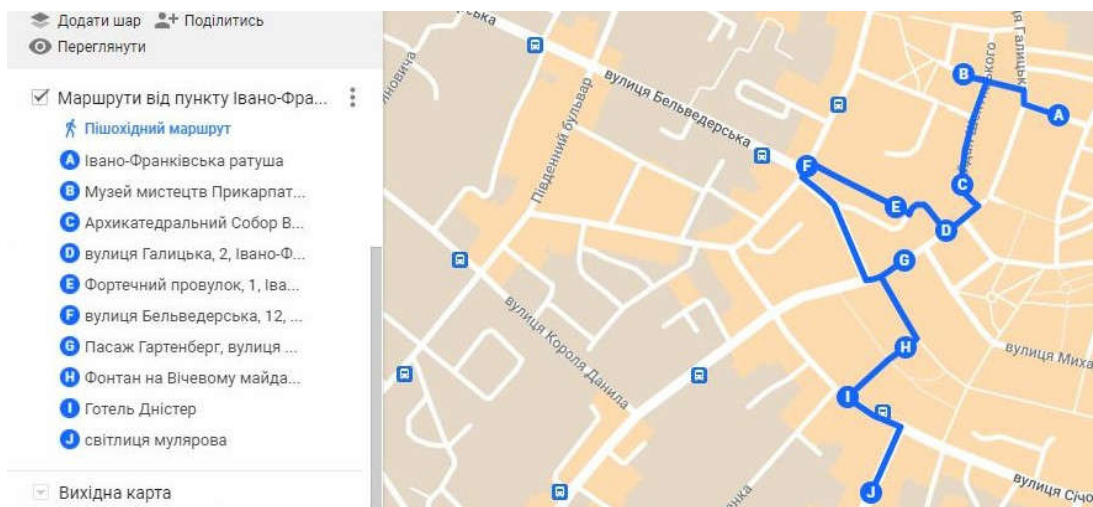


Рис. 2. Пішохідний маршрут команди №1

На карті кожного маршруту позначено туристичні об'єкти, котрі кожна команда має віднайти за координатами. Серед цікавих туристичних локацій об'єкти історико-культурної спадщини, заклади харчування та заклад розміщення, що позначені на карті відповідними позначками (рис.3, рис.5).

Маршрут (команда №2): Івано-Франківська ратуша - Палац Потоцьких – Urban Space 100 - Покровський катедральний собор - Fabricca- Івано-Франківська обласна філармонія - Пам'ятник Адаму Міцкевичу - Пам'ятник Руській Трійці - Кінотеатр “Люм'єр”- Гуцульська кнайпа Мулярових (рис.4).

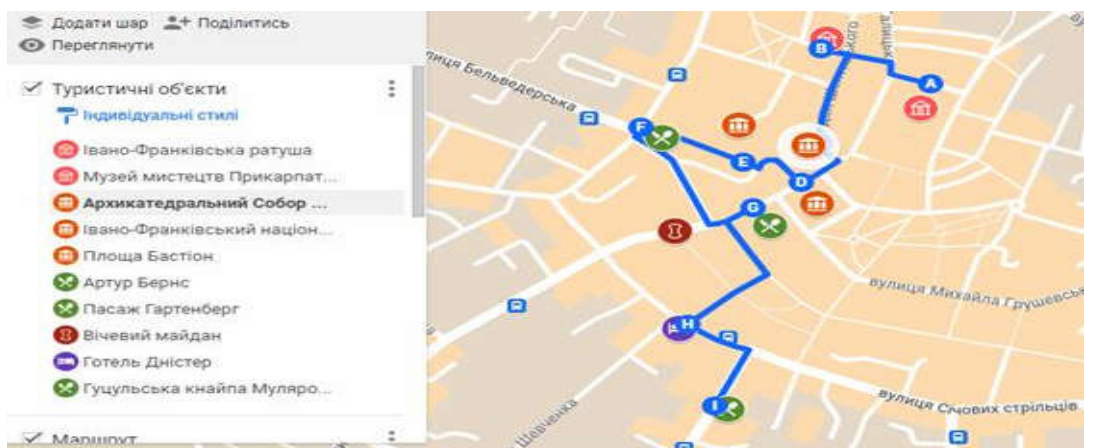


Рис. 3. Туристичні об'єкти маршруту команди №1

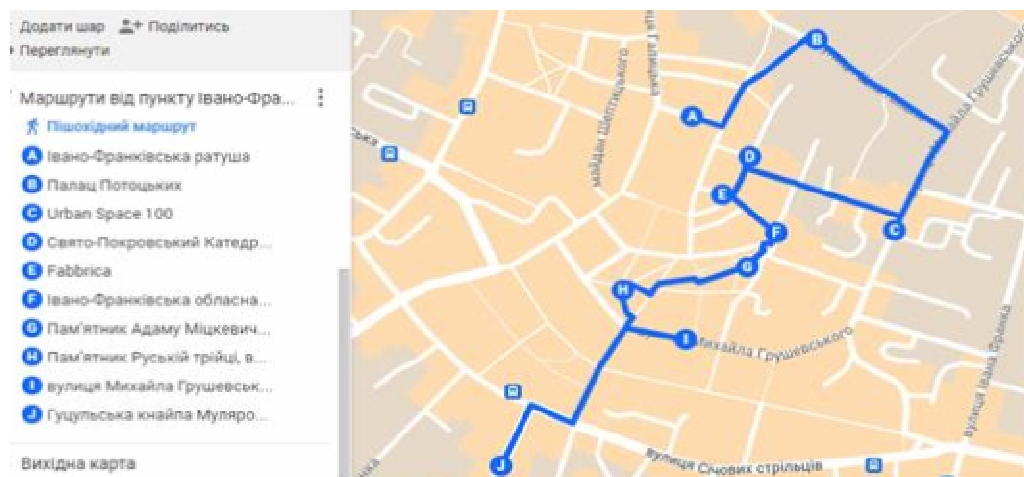


Рис. 4. Пішохідний маршрут команди №2

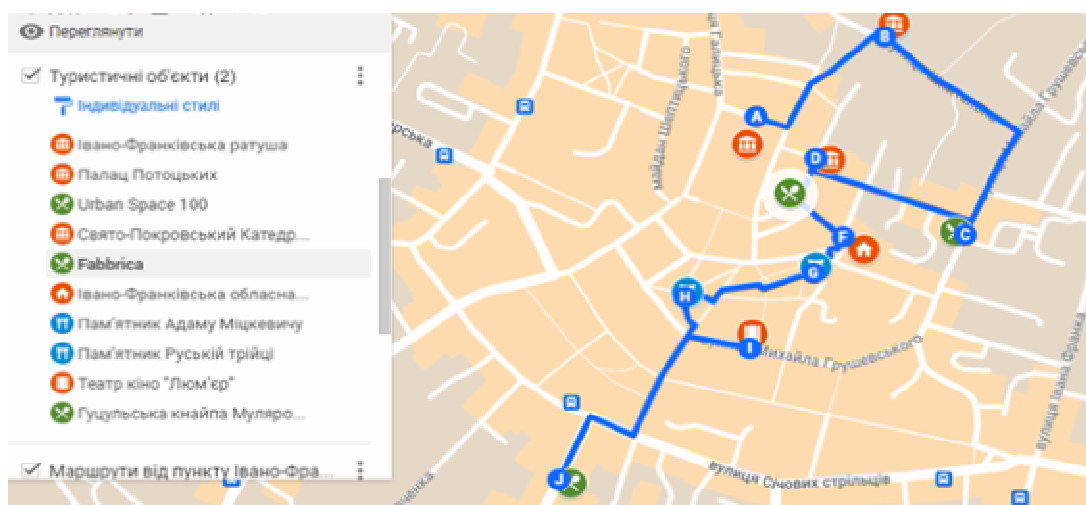


Рис. 5. Туристичні об'єкти маршруту команди №2

В результаті впровадження квесту як інноваційної форми екскурсії, підвищується конкурентоспроможність та забезпечується розвиток нових форм екскурсійних послуг.

Наведено координати туристичних об'єктів маршруту, які учасники мають віднайти та дістатись цілою командою (табл. 2, табл.3).

Таблиця 2

Координати туристичних об'єктів маршруту №1

№	Координати GPS		Туристичний об'єкт
1	48.922732	24.710350	Івано-Франківська ратуша
2	48.923753	24.709067	Музей мистецтв Прикарпаття
3	48.922336	24.708607	Катедральний собор Воскресіння Христового
4	48.921411	24.708966	Івано-Франківський національний медичний університет
5	48.552096	24.422737	Бастіон
6	48.922791	24.706519	Чарочна "Артур Бернс"
7	48.921263	24.708205	Пасаж Гартенберг
8	48.9203606	24.708044	Вічевий майдан
9	49.836737	24.019225	Готель "Дністер"
10	48.918853	24.707543	Гуцульська кнайпа Мулярових

Координати туристичних об'єктів маршруту №2

№	Координати GPS		Туристичний об'єкт
1	48.922732	24.710350	Івано-Франківська ратуша
2	48.923974	24.712856	Палац Потоцьких
3	48.922012	24.713965	Urban Space 100
4	48.922798	24.711895	Покровський катедральний собор
5	48.922191	24.711282	Fabricca
6	48.921642	24.712282	Івано-Франківська обласна філармонія
7	48.921403	24.711609	Пам'ятник Адаму Міцкевичу
8	48.921044	24.709469	Пам'ятник Руській Трійці
9	48.920420	24.710497	Кінотеатр "Люм'єр"
10	48.918853	24.707543	Гуцульська кнайпа Мулярових

Після завершення квесту екскурсанти матимуть змогу повечеряти у затишному закладі харчування – Сімейній ресторації Мулярових, познайомитись із учасниками команд та поділитись власними враженнями від квест-екскурсії.

Для оцінки економічної ефективності розробленої квест-екскурсії проведено наступні розрахунки (табл.4):

Таблиця 4

Калькуляція витрат на створення квест-екскурсії на групу туристів

№	Назва статті	Загальна вартість, грн
1	Витрати на розробку квест-екскурсії (маршрут, підбір туристичних локацій з координатами, завдання)	2000
2	Витрати на оплату праці персоналу квест-екскурсії	1000
	Витрати на подарунки та сертифікати	700
	Витрати на рекламу квест-екскурсії в соцмережах	1000
2	Витрати на харчування	1000
7	Собівартість квест-екскурсії	5700
8	Прибуток	855
9	Загальна вартість квест-екскурсії (на групу)	6555
10	Загальна вартість туру (на групу) з ПДВ	7866
11	Загальна вартість туру (1 особу)	983 грн

1) загальну собівартість туристичного продукту (квест-екскурсії); 2) загальну вартість на групу туристів; 3) суму реалізації туристичного продукту для однієї особи; 4) суму прибутку від реалізації розробленого туристичного продукту.

Оскільки собівартість організації квест-екскурсії складається із суми постійних та змінних витрат, тому треба чітко визначити, які види витрат до них відносяться.

До постійних витрат для організації інтерактивної екскурсії належать витрати на розробку квесту, витрати на оплату праці персоналу (інструктор, онлайн-гід) та витрати на рекламу:

$$V_{\text{пост.}} = V_{\text{р.}} + V_{\text{п.}} + V_{\text{рекл.}} \quad (1)$$

де $V_{\text{пост.}}$ – постійні витрати;

$V_{\text{р.}}$ – витрати на розробку квест-екскурсії;

$V_{\text{п.}}$ – витрати на оплату праці персоналу;

$V_{\text{рекл.}}$ – витрати на рекламу.

Сума постійних витрат для організації квест-екскурсії на групу туристів (8 осіб) становить: $2000+1000+1000 = 4000$ грн, на одну особу – 500 грн.

Послуги екскурсовода є додатковими та не входять в загальну вартість квест-екскурсії.

До змінних витрат розробленої екскурсії належать витрати на харчування, витрати на екскурсійне обслуговування. Змінні витрати розраховано за формулою:

$$V_{зм} = V_{т харч.} + V_{т екск.} \quad (2)$$

де $V_{зм}$ – змінні витрати;

$V_{т харч.}$ – витрати на харчування;

$V_{т екск.}$ – витрати на екскурсійне обслуговування.

У розроблений квест входить харчування (вечера), що становить: 125 грн. на одну особу та витрати на подарунки та сертифікати.

В результаті загальна вартість змінних витрат на групу екскурсантів із 8 осіб становить: $125 \cdot 8 + 700 = 1700$ грн.

Собівартість туристичного продукту представляє собою сукупність витрат на його формування і реалізацію:

$$CB = V_{пост} + V_{зм} \quad (3)$$

При розрахунку визначаємо, що собівартість квест-екскурсії в м. Івано-Франківську на групу учасників, що складеться із 8 осіб, становить 5700 грн., на одну особу – 712 грн (табл.3.2).

Для розрахунку ціни квест-екскурсії використовуємо формулу:

$$Ц = CB + П + Пт.ф. \quad (4)$$

де CB – середні витрати (собівартість);

$П$ – величина прибутку в ціні, яка встановлюється туристичним підприємством;

Прибуток турфірми: $5700 \cdot 15\% = 855$ грн.

Отже, загальна ціна квест-екскурсії на групу із 8 осіб становить: 5700 грн + 855 грн = 6555 грн.

Загальна вартість квест-екскурсії з врахуванням ПДВ: $6555 \cdot 1,2 = 7866$ грн.

В результаті вартість квест-екскурсії на 1 людину становить: $7866 / 8 = 983$ грн.

Висновки. Квест-туризм є перспективним видом організації дозвілля, що дає змогу підвищити інтерес до туристичних об'єктів за допомогою введення ігрових технологій. Туристичні квести відіграють важливу роль у популяризації внутрішнього туризму, демонструючи значний туристично-рекреаційний потенціал території Карпатського регіону. Проаналізувавши особливості квест-послуг в туристичній галузі, визначено, що основною відмінною рисою “квест-екскурсії” від традиційної екскурсії є інтерактивність процесу. Основними завданнями квест-туризму є отримання нових знань про об'єкти історико-культурної спадщини у формі гри, розв'язання нестандартних завдань, головоломок, що пов'язані з історією, культурою, мистецтвом і архітектурою місць, які відвідують туристи, розвиток ерудиції, уваги, кмітливості учасників квесту та отримання нових вражень. Розроблено квест-екскурсію із використанням геоінформаційних технологій для розвитку внутрішнього туризму та популяризації туристичних об'єктів в Івано-Франківську, що може бути впроваджений в одній із туристичних фірм міста.

В результаті розраховано собівартість розробленого квесту на групу учасників, що складається із 8 осіб, яка становить 5700 грн., на одну особу – 712 грн. Ціна екскурсії на групу туристів становить 7866 грн, ціна квест-екскурсії на 1 людину – 983 грн.

Отже, розроблений туристичний продукт сприятиме розвитку комунікативних навичок учасників, поглибить знання про визначні туристичні атракції міста, забезпечить усунення нервового навантаження та сприятиме популяризації здорового способу життя.

Література

1. Гаврилова О. В. Квест як проектна інтерактивна форма роботи при підготовці студентів туристичної галузі. *Молодий вчений*, 4,2, 2017. 19–24.
2. Зайцева В. М., Гурова, Д. Д., Корнієнко, О. М., Кукліна, Т. С., Журавльова, С. М. Використання інноваційних технологій в галузі туризму: монографія. Запоріжжя: Дике Поле, 2015. 144 с.
3. Піскунова Ю. О. Квест-екскурсія як інноваційна форма екскурсійної діяльності. *Туристичний та готельно-ресторанний бізнес: світовий досвід та перспективи розвитку для України: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції*, (м. Одеса, 10 квітня 2019 р.). Одеса: ОНЕ. С. 853–856.
4. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету*. 2013. Вип. 7 (50). С. 168–171.
5. Сокол Т. Г., Плиська І. І. Інноваційні способи і форми екскурсійної діяльності на ринку туристичних послуг України. *Вчені записки Університету «КРОК». Серія: «Економіка»*, 47, 2017. 165–170.
6. Малиновська О. Ю., Ісакова А. І. Інноваційні види туризму. *Географія та туризм*. 2014. Вип. 27. С. 46-55.
7. Мельниченко С.В. Інформаційні технології в туризмі: теорія, методологія, практика. К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2008. 493 с
8. Мельник А. В. Сучасні інформаційні технології: GPS-туризм та популяризація туристичної привабливості. *Зб. наук. праць Військового інституту Київського національного університету ім. Тараса Шевченка*. 2013. № 39. С. 337-341
9. Taylor J. K., Kremer P., Werner P. Geocaching for Schools and Communities. *Human Kinetics*. 203 p.
10. Sherman E. Geocaching: Hike and Seek with Your GPS. (2004). Springer Verlag GMBH, 224 p.
11. Скрипченко І.Т. Інноваційні технології в туризмі. Дніпро: Журфонд, 2021. 137с.
12. Створення веб-квестів в додатку GoogleBlogger та їх використання в освітньому процесі. URL: <http://ict.ippo.edu.te.ua/files/files/rekomendacii/stvorenniya-veb-questiv.pdf>
13. Гринюк В.І., Кіцелюк І.П. Аналіз квест-послуг для туристів з використанням інформаційних технологій. *Актуальні проблеми науки, освіти та суспільства: теорія і практика: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції* (16 червня, Полтава, 2022).С. 51-53.

References

1. Havrylova, O. V. (2017). Kvest yak proektna interaktyvna forma roboty pry pidhotovtsi studentiv turystychnoi haluzi. *Molodyi vchenyi*, 4,2, 19–24 [in Ukrainian].
2. Zaitseva, V. M., Hurova, D. D., Korniienko, O. M., Kuklina, T. S., Zhuravlova, S. M. (2015). Vykorystannia innovatsiinykh tekhnolohii v haluzi turyzmu: monohrafiia. Zaporizhzhia: Dyke Pole, 144 [in Ukrainian].
3. Piskunova, Yu. O. (2019). Kvest-ekskursiia yak innovatsiina forma ekskursionoi diialnosti. Turystychnyi ta hotelno-restoranni biznes: svitovi dosvid ta perspektyvy rozvytku dlia Ukrainy: materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii, (m. Odesa, 10 kvitnia 2019 r.). – *Tourism and hotel and restaurant business: world experience and development prospects for Ukraine: materials of the All-Ukrainian Scientific and Practical Conference*. Odesa: ONE. 853–856 [in Ukrainian].
4. Sokol, I.M. (2013). Kvest yak suchasna innovatsiina tekhnolohiia navchannia. *Naukovi zapysky Rivnenskoho derzhavnoho humanitarnoho universytetu*. Vyp. 7 (50). 168–171 [in Ukrainian].
5. Sokol, T. H., Plyska, I. I. (2017). Innovatsiini sposoby i formy ekskursionoi diialnosti na rynku turystychnykh posluh Ukrainy. *Vcheni zapysky Universytetu «KROK». Serii: «Ekononika»*, 47, 165–170 [in Ukrainian].

6. Malynovska, O. Yu., Isakova, A. I. (2014). Innovatsiini vydy turyzmu. *Heohrafiia ta turyzm*. Vyp. 27. 46-55 [in Ukrainian].
7. Melnychenko, S.V. (2008). Informatiini tekhnolohii v turyzmi: teoriia, metodolohiia, praktyka. K.: Kyiv. nats. torh.-ekon. un-t, 2008. 493 [in Ukrainian].
8. Melnyk, A. V. (2013). Suchasni informatiini tekhnolohii: GPS-turyzm ta populiaryzatsiia turystychnoi pryvablyvosti. Zb. nauk. prats Viiskovoho instytutu Kyivskoho natsionalnoho universytetu im. Tarasa Shevchenka. № 39. 337-341 [in Ukrainian].
9. Taylor J. K., Kremer P., Werner P. Geocaching for Schools and Communities. *Human Kinetics*. 203. URL: <https://www.human-kinetics.co.uk/9781492573746/geocaching-for-schools-and-communities/> [in English].
10. Sherman E. (2004). *Geocaching: Hike and Seek with Your GPS*. Springer Verlag GMBH, 224 [in English].
11. Skrypchenko, I.T. (2021). *Innovatsiini tekhnolohii v turyzmi*. Dnipro: Zhurfond, 137 [in Ukrainian].
12. Stvorennia veb-kvestiv v dodatku GoogleBlogger ta yikh vykorystannia v osvithomu protsesi. URL: <http://ict.ippo.edu.te.ua/files/files/rekomendacii/stvorennia-veb-kvestiv.pdf>
13. Hryniuk V.I., Kitseliuk I.P. (2022). Analiz kvest-posluh dlia turystiv z vykorystanniam informatiinykh tekhnolohii. *Aktualni problemy nauky, osvity ta suspilstva: teoriia i praktyka: materialy Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii (Poltava, 16 chervnia 2022) – Actual problems of science, education and society: theory and practice: materials of the International Scientific and Practical Conference, Poltava, 2022, 51-53* [in Ukrainian].