

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«**СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой

_____ Н.В. Соболева

« ____ » _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

**РАЗРАБОТКА КВЕСТА ПО СИБИРСКОМУ ФЕДЕРАЛЬНОМУ
УНИВЕРСИТЕТУ И РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ЕГО ПРОДВИЖЕНИЮ**

Руководитель _____ доцент В. В. Тельных

Выпускник _____ А. В. Карякина

Нормоконтролер _____ О. Б. Сагды

Красноярск 2022

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Разработка квеста по Сибирскому федеральному университету и рекомендаций по его продвижению» содержит 62 страницы текстового документа, 2 таблицы, 19 рисунков, 2 приложения и 50 источников.

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ, РАЗРАБОТКА КВЕСТА, СТУДЕНЧЕСКИЙ ТУРИЗМ, ПРОДВИЖЕНИЕ.

Актуальность. Нарастающая популярность квестов и возможность разработки и внедрения образовательного квеста, а также его продвижения на базе Сибирского федерального университета.

Объект исследования – квест-технологии в туризме.

Предмет исследования – разработка и продвижение квеста по Сибирскому федеральному университету.

Цель исследования – проектирование квеста по Сибирскому федеральному университету и разработка рекомендаций по его продвижению.

В ходе исследования раскрыта сущность понятия «квест-технологии» и его основные особенности. Также выявлено, что квесты имеют различные классификации и отличаются по форме проведения. Установлено, что туристский рынок России постепенно включает использование квест-технологий в качестве проведения квест-экскурсий для туристов. Также доказано, что в Красноярске существуют различные компании, предоставляющие возможность прохождения квестов. Все они используют различные способы продвижения своих услуг. Результаты анкетирования подтвердили осведомленность потребителей о квестах и заинтересованность студентов Сибирского федерального университета в участии в ночном квесте по СФУ. В связи с этим был разработан проект квеста по СФУ, а также сделаны соответствующие расчёты. Кроме того, были разработаны рекомендации по продвижению данного квеста.

Содержание

Введение.....	4
1 Теоретические основы квест-технологий в туризме	6
1.1 Сущность понятия квест-технологии и его особенности	6
1.2 Основные принципы и классификация квест-технологий	10
1.3 Использование квест-технологий в туризме.....	12
2 Возможность использования квест-технологии в городе Красноярске	19
2.1 Анализ предложений квестов на рынке в Красноярске и способов их продвижения.....	19
2.2 Алгоритм разработки квеста.....	24
2.3 Востребованность квеста среди студентов СФУ	27
3 Разработка квеста «Тайна профессора».....	35
3.1 Проектирование ночного квеста по Сибирскому федеральному университету «Тайна профессора»	35
3.2 Рекомендации по продвижению квеста «Тайна профессора».....	43
Заключение	47
Список использованных источников	49
Приложение А	55
Приложение Б.....	59

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день квесты становятся все более популярным средством организации досуга для людей. Это может быть обусловлено тем, квест-технологии совмещают в себе элементы игры, различные головоломки и загадки, а также тематическое сопровождение. Также достаточно уникальным является и тот факт, что квесты появились достаточно давно, но только в последние несколько лет набирают все большую популярность.

Соответственно, такой популярный вид развлекательной деятельности будет хорошим способом для привлечения туристов, так как сюжет квеста увлекает участников своей историей и позволяет им почувствовать себя главными героями собственного путешествия.

Актуальность данной работы заключается в нарастающей популярности квестов и возможности разработки и внедрения образовательного квеста, а также его продвижения на базе Сибирского федерального университета.

Объект: квест-технологии в туризме.

Предмет: разработка и продвижение квеста по Сибирскому федеральному университету.

Цель исследования – проектирование квеста по Сибирскому федеральному университету и разработка рекомендаций по его продвижению.

Для достижения данной цели были определены следующие задачи:

- 1) Раскрыть теоретические основы квест-технологий;
- 2) Проанализировать предложения рынка квестов в городе Красноярске и способы их продвижения;
- 3) Выявить степень востребованности квеста по Сибирскому федеральному университету среди студентов;
- 4) Разработать проект ночного квеста по Сибирскому федеральному университету;
- 5) Дать рекомендации по продвижению квеста.

Методы исследования, применяемые в работе: анализ литературных, документальных и интернет источников; метод сравнительного анализа; социологический опрос (анкетирование); обобщение и интерпретация полученных результатов.

Практическая значимость исследования заключается в возможности внедрения ночного квеста – совершенно нового формата организации досуга для студентов Сибирского федерального университета и его абитуриентов.

Данная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы, приложения.

В первой части работы были рассмотрены теоретические аспекты квест-технологий в туризме: раскрыта сущность понятия квест и его основные особенности, рассмотрены различные подходы к классификации квестов, а также дана характеристика использования квест-технологий в туризме.

Во второй части были проанализированы предложения квестов на рынке в городе Красноярске, рассмотрены алгоритмы разработки квеста, а также выявлена заинтересованность студентов в участии в квесте по Сибирскому федеральному университету.

Третья часть содержит разработку проекта ночного квеста по СФУ, а также разработку рекомендаций по его продвижению. В разработке квеста определены цели, задачи, структура квеста, а также проведены необходимые экономические расчеты. В разработке рекомендаций по продвижению определены наиболее подходящие инструменты и каналы продвижения, которые будут способствовать популяризации данного квеста среди студентов и абитуриентов Сибирского федерального университета.

1 Теоретические основы квест-технологий в туризме

1.1 Сущность понятия квест-технологии и его особенности

В общем смысле понятие «квест» обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления возникающих препятствий. Сам термин «квест» происходит от английского слова quest, что значит поиск, предмет поисков, поиск приключений [46].

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем, который разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

В дальнейшем попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста [32].

Под квестом Кичерова М.Н. и Ефимова Г.З. понимают литературный, компьютерный или игровой сюжет, в котором путешествие к намеченной цели требует выполнения персонажем (или персонажами) определенных заданий, с преодолением ряда трудностей, возникающих в процессе [22].

В работах других авторов, таких как Балаева-Тихомирова О. М., Отвалко Е. А., Кацнельсон Е. И. и других, квест определяется как игра, педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного подхода и выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета [6].

Определение Колеватовой Д. С., по нашему мнению, раскрывает понятие квеста более удачно. По мнению автора, квест – это игра, в ходе которой участники решают различные задачи, выполняют поиск необходимой

информации, учатся работать с ресурсами, находить полезную информацию и применять её [24].

Главным источником подобных квестов является древний обряд инициации, который устраивался для того, чтобы молодые юноши и девушки преодолели свой инфантилизм и стали взрослыми, полноправными членами родового коллектива, перешли на новую ступень развития. Этот обряд сопровождался тяжелыми испытаниями, которые должен был преодолеть посвящаемый, чтобы научиться бороться с трудностями и преодолевать жизненные проблемы.

Подобно древнему обряду инициализации, современный квест состоит из следующих основных этапов: изоляции, испытаний, символической смерти и воскресения, то есть, по сути, как и раньше, служит эффективным способом, позволяющим быстро адаптироваться в коллективе в новом качестве, а также снимает психоэмоциональное напряжение [41].

Кроме всего прочего, особенностью для современных квестов является то, что для них сформулированы единые требования, которые включают:

1) доступность – задания не должны быть слишком сложными, чтобы включить больше игроков в процесс и мотивировать участников создавая для них «ситуацию успеха»;

2) системность – предметы и артефакты должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

3) логичность – задания должны быть логически связаны друг с другом;

4) эмоциональность – задания должны быть понятными, интересными и занимательными;

5) методичность – задания должны быть «спрятаны» за игровыми формами и приёмами;

6) безопасность – необходимо учесть и продумать технику безопасности и инструктаж игроков;

7) результативность – наличие видимого конечного результата и обратной связи [6].

Также, квест выступает как средство, которое позволяет комплексно решать следующие задачи:

1. образовательные – повышение, усвоение участниками новых знаний и закрепление имеющихся;

2. развивающие – развитие учебно-познавательных и информационно-коммуникативных качеств, повышение образовательной мотивации, формирование исследовательских навыков, развитие творческих способностей;

3. воспитательные – формирование навыков взаимодействия в группе, а также взаимопомощи, ответственности [6].

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Однако, в современной педагогике, квесты имеют образовательную востребованность и выступают как средство обучения, реализующее образовательные задачи, отличающееся элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [4].

Изменение жизненной роли предполагает накопление определенного опыта, который позволяет адаптироваться в новой среде. После прохождения квеста участник овладевает необходимым жизненным опытом, помогающим быстро преодолевать кризисные ситуации. Таким образом, использование квеста помогает объединить студенческий коллектив, формирует у его членов чувство ответственности за свои поступки, снимает психоэмоциональное напряжение, повышает уверенность в себе [43].

В настоящее время большой популярностью пользуются образовательные квесты, развивающие культурные компетенции студентов. Несмотря на несомненную актуальность их использования, они, однако, мало интегрированы в систему воспитательной работы в вузе [29].

По мнению Балаевой-Тихомировой О. М. наиболее распространенными формами внеучебной работы со студенческой молодежью сегодня являются: студенческие научно-исследовательские кружки, культурно-досуговая

деятельность, студенческие отряды и организации, творческая самодеятельность [6].

Особенно важное значение приобретает интенсивная, осмысленная работа со студентами-первокурсниками в первые дни, недели после их поступления в университет: именно в это время у них наиболее сильно проявляются ожидания положительных установок, целенаправленной мотивации со стороны педагогического коллектива на новый для них, академический стиль отношений. На первом курсе является значимым знакомство студентов с историей, традициями, перспективами развития кафедры и факультета, с основами культуры умственного труда, этикета, здорового образа жизни [6].

Одним из примеров новой, имеющей интегративный характер формы внеучебной деятельности, при этом сохраняющей и развивающей традиции кафедры, может служить проведение квеста.

Чем же можно объяснить своеобразный квест-бум? Вряд ли можно ограничиться ссылкой на стремление людей к отдыху, развлечениям, экстриму. Квесты – не порождение современной жизни, они появились еще в эпоху древних цивилизаций и отражали стремление людей к приключениям, поискам кладов, путешествиям с целью познания себя и проверки себя на прочность. На наш взгляд, современная квест-технология, появившаяся в период инновационных преобразований в различных сферах жизни, смогла соединить интерактивные формы обучения, достижения в сфере информационных технологий и вечное желание людей преодолевать препятствия, стать на время настоящим героем-победителем [6].

Вследствие того, что квест-технологии – все еще набирающий популярность вариант организации деятельности студентов, они нуждаются в четкой классификации. Необходимость классификации квестов также обуславливается тем, что она способствует обеспечению эффективности их использования в разработке и подготовке квестов.

1.2 Основные принципы и классификация квест-технологий

Квест-технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Поэтому, для того чтобы организовать квест, следует придерживаться определенных принципов, которые позволят правильно и эффективно использовать квест-технологии.

Основные принципы организации квеста:

1. Принцип непрямого обучения, но обучения через деятельность;
2. Принцип соревновательности участников;
3. Принцип оперативной поддержки участников;
4. Принцип емкости, в котором подразумевается, что в квесте используются приемы, формы, задания, сочетающие в себе быстроту выполнения и насыщенность содержания;
5. Принцип максимального охвата практик и возможностей;
6. Принцип эстетической привлекательности квеста;
7. Принцип максимальной доступности и простоты квеста для участников [12].

Квест является командной игрой, где команда, выполняя различные задания (интеллектуального, компьютерного, экспериментального, спортивного и другого характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Особенностью такой организации игровой деятельности является возможность в качестве загадок включать проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания, является стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений [35].

Структура квест-технологии предполагает:

- постановку задачи и распределение ролей;
- список заданий, с этапами прохождения, списком вопросов и т. д.;
- порядок выполнения поставленной задачи, то есть система штрафов и бонусов;

- конечную цель, другими словами приз [38].

Кроме всего прочего квест-технологии имеют различные классификации. Таким образом, в зависимости от маршрутов квесты делят на три группы [39].



Рисунок 1 – Классификация квестов по маршруту

Квесты могут принимать различные формы и разные степени «активности». Это может быть что угодно: дневные и ночные игры, авто-экстрим (автомобильные игры и авто гонки), фото-экстрим, поисковые игры, спорт-экстрим, интерактивные игры и т. д.

Квесты можно типологизировать по следующим основаниям:

1) По степени реальности: реальные и виртуальные квесты. В основном квесты – это реальные игры, которые предполагают живое участие игроков в обозначенном игровом пространстве. Но существуют и виртуальные квесты, где участники разгадывают загадки и отвечают на вопросы, не отходя от компьютера.

2) По времени проведения: дневные и ночные квесты.

3) По продолжительности: короткие, среднеточные и длительные квесты. Квесты могут продолжаться от нескольких часов до 1 недели.

4) По уровню сложности: элементарные (для новичков), продвинутые, гиперсложные квесты.

5) По средству передвижения: пешеходные, транспортные, комбинированные.

6) По возрасту квесты можно разделить на: подростковые, молодежные, универсальные. Для подросткового в основном ориентированы экскурсионные квесты с интересным маршрутом по достопримечательностям города. Некоторые квесты предназначены для молодежи.

7) По обхвату территории: городской, областной, национальный, зарубежный [30].

В дополнение к вышеизложенному необходимо добавить, что один и тот же квест может быть включен в несколько классификаций.

Учитывая все вышеизложенное, можно утверждать, что квест-технологии играют важную роль в воспитательной и образовательной работе со студентами ВУЗов, а также становится все более популярным способом организации досуга не только в образовательных организациях, но и в повседневной жизни людей. Именно этот фактор и позволяет применять квест-технологии в туризме.

1.3 Использование квест-технологий в туризме

В последнее время в организации туристской деятельности прослеживается заметная тенденция к использованию новых форм интерактива: игр, квестов, театрализованных программ - с целью необходимости создания новых туристских продуктов, более привлекательных для туристов. Эта тенденция связана с развитием технологий и новых, порой нестандартных подходов к расширению ассортимента предложений туристских операторов [5].

Сравнительно недавно квесты появились в практике туристского бизнеса как способ организации досуга. Однако, несмотря на это, они быстро заслужили популярность среди потребителей туристского продукта и в даже стали самостоятельной услугой, которая положила начало созданию целого ряда

организаций, специализирующихся на разработке и организации квест-программ для различных целевых групп [11].

Этот инновационный и перспективный вид путешествий получил название «квест-туризм», завоевывающий все большую популярность, особенно среди молодого населения России, обретая с каждым разом все новые формы и тематику [30].

Квесты – явление, малоизвестное широкой аудитории, поскольку о них известно только тем людям, которые в них участвуют. Соответственно, именно они являются главными распространителями данного вида досуга. Квесты предоставляют участникам возможность узнать много новой и интересной информации о своем городе. За счет того, что в квестах большое количество разнообразных заданий, игроки видят город абсолютно с другой стороны, ранее не открывающейся им в обычной жизни [47].

Квест в туризме представляет собой командную игру, которая совмещена с экскурсией и направлена на выносливость и эрудицию, сообразительность и креативность, нестандартное мышление, в которой азарт игры и приятное чувство победы только усиливают впечатления от посещения туристами новых мест [30].

При создании квест-туризма организаторы чаще ориентируются на те же принципы, что и при создании игрового квеста. Исследуемым объектом могут быть памятники архитектуры, исторические районы, города или страны. Суть такого турпродукта – выполнить как можно больше заданий, ознакомившись с максимально возможным количеством достопримечательностей. Для этого экскурсантам и туристам необходимо контактировать между собой, анализировать имеющуюся информацию и получать дополнительную, умение пользоваться географическими картами, а также ориентироваться на местности [11].

Идея игры заключается в перемещении команды по точкам, указанным маршрутным листе, и в выполнении различных интересных заданий, объединенных общим сценарием. Предполагается нахождение различных

подсказок и их использование для достижения цели квеста. Количество точек (уровней) и их сложность определяется сценарием и для каждой игры может быть различным.

Каждый квест развивается по индивидуальному сценарию, а также может иметь анимационную составляющую. Однако на маршруте обязательно наличие организаторов-волонтеров. Участники квеста должны быть обеспечены необходимым вспомогательным материалом, в том числе четкими инструкциями. Безусловно, туристские квесты как нестандартный вид туризма могут быть интересны для людей разных возрастных групп и разных профессий [42].

Разработка туристских квестов с широким использованием информационных средств позволяет молодым участникам оказаться в команде сверстников в привычной атмосфере.

Опираясь на вышеизложенное, можно сказать, что квест-технология призвана не только улучшить восприятие материала экскурсии или способствовать становлению молодого человека как личности. В своей основе она имеет двойной смысл: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи [37].

Принимая во внимание то, каковы преимущества квестов в туризме, нужно отметить, что квест-экскурсия почти всегда по времени короче обычной, и не утомляет туристов [28].

Воспитательная составляющая квест-технологии заключается в развитии интереса и формировании познавательной активности, расширении общеобразовательного кругозора, приобщении к духовным, национальным и общечеловеческим ценностям, развитию социальной и культурной компетентности личности [36].

Тем не менее, квесты не являются универсальной формой предоставления экскурсионных услуг в туризме и имеют свои недостатки:

- отсутствие экскурсовода в квест-экскурсии лишает возможности общения с профессионалом, и получения полной информации по теме экскурсии;

- имеется возможность сбиться с маршрута и просто сойти с дистанции;

- гарантия безопасности – могут возникнуть сложности при проведении безличной квест-экскурсии [30].

Туристский сценарий может быть положен в основу квеста самой различной направленности. К тому же, сценарий для различных категорий туристов может не меняться. Меняется сложность задач и, возможно, время прохождения маршрута.

Экскурсионные квесты сегодня проводятся либо с непосредственным участием экскурсовода, либо в обезличенном варианте, либо с дистанционной выдачей заданий, когда участники получают задания при помощи смартфона или планшета.

Квесты, как правило, могут проводиться в различных формах, представленных на рисунке 2.



Рисунок 2 – Формы проведения квест-экскурсий [27]

Так, существуют квест-экскурсии с участием экскурсовода, в которых каждое задание выдаётся лично экскурсоводом. В безличной квест-экскурсии участники получают сразу весь маршрут. Основной характерной чертой квест-маршрута является то, что участнику игры выдаётся маршрутный лист с текстом и заданиями, но после этого руководитель квеста не принимает никакого участия в преодолении экскурсантом данного маршрута по заданному пути. Этот вид

квеста не совсем соответствует понятию «экскурсия», потому что в этом случае отсутствует ее основной признак – присутствие экскурсовода, который проводит экскурсию. Тем не менее, так как квест-маршрут подготовлен создателем квеста, то есть экскурсоводом, то он по праву может называться экскурсионным [27].

По содержанию квест-экскурсии представлены на рисунке 3.

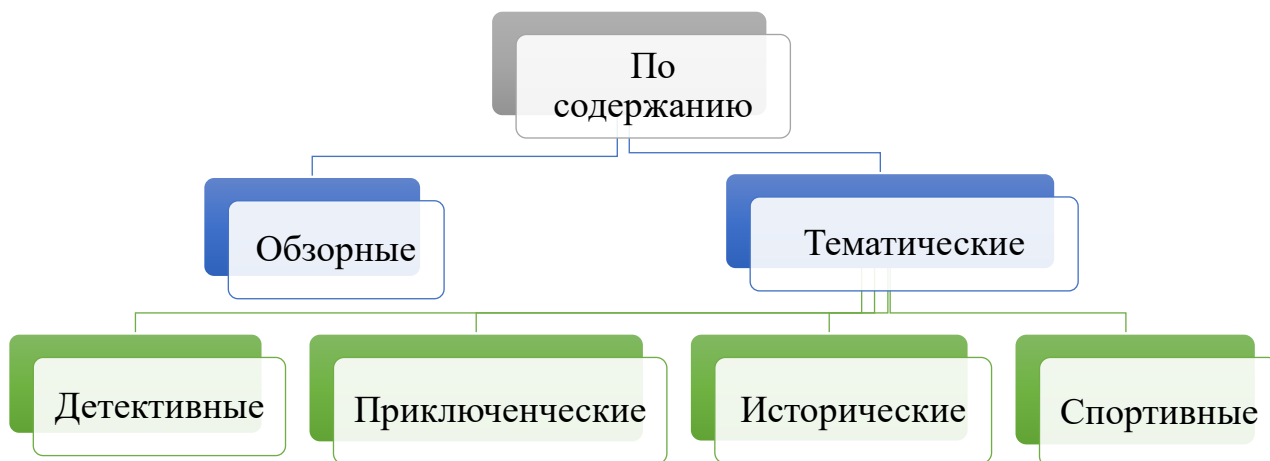


Рисунок 3 – Виды квест-экскурсий по содержанию [27]

Обзорные квест-экскурсии характеризуются многотемностью и способствуют за короткое время получить общее и цельное представление об объекте показа. Тематические квест-экскурсии посвящены выявлению какой-либо одной темы в области культуры, истории, природопользования того или иного содержательного аспекта. Детективная квест-экскурсия представляет собой исследование объектов показа с элементами детективного описания, в ходе которого выступает вымышленное преступление и расследование. По сюжету в приключенческих квест-экскурсиях присутствует рассказ с вымышленными героями и событиями, следуя по которым участники исследуют объекты показа как в приключенческой игре. Историческая квест-экскурсия состоит из исторических объектов показа, в которой заключён сюжет вымышленный или основанный на реальных событиях, но обязательно относящийся к историческому прошлому. Спортивная квест-экскурсия может заключать в себе элементы ориентирования [27].

Квест по своей сути совмещает игру и экскурсию и преподносит информацию в более доступном виде, чем обыкновенная экскурсия. Квест-экскурсии сосредотачивают в себе как культурно-познавательные цели, так и развлекательные, вызывая огромный интерес у студентов, а все пройденные испытания помогают надёжнее сохранить полученную информацию [8].

Результатом применения квест-экскурсии как инновационного продукта в экскурсионной деятельности, является повышение качества и конкурентоспособности экскурсионных услуг, а также получения дополнительной прибыли на туристском рынке [45].

Основными задачами квест-туризма являются:

- 1) решение интересных, нестандартных задач и головоломок, связанных с архитектурой, культурой, искусством и историей посещаемых мест;
- 2) посещение необычных мест и архитектурно-исторических достопримечательностей;
- 3) приобретение новых знаний в игровой подаче, которая способствует лучшему усвоению материала;
- 4) развитие эрудиции, внимания, смекалки и многих других скрытых способностей человека;
- 5) различного рода задания, направленные на сплочение и командообразование, один из вариантов тимбилдинга;
- 6) получение незабываемых впечатлений и эмоций [24].

Квесты уже давно перестали быть просто развлечением, превратившись в настоящую индустрию. Это также игровая форма рекламы товаров, организации развлечений и образовательных процессов. По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В и др.), при применении квест-технологии участники проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость [11].

Создание инновационного продукта требует большой предварительной подготовки. Необходимо отметить, что квест-экскурсия всегда носит развлекательный характер. В частности, экскурсия должна не просто содержать справочно-путевую информацию для участников. Здесь имеет важное значение легенда квеста, которая должна быть настолько увлекательной, чтобы поддерживать азарт участников на протяжении всего маршрута. Поэтому немаловажным является, чтобы организаторы квеста продумали игру не только логически, но и сумели управлять эмоциями команд, постоянно поддерживая нужную атмосферу [21].

Таким образом, исходя из всего вышесказанного, можно сказать, что проникновение в туризм квест-технологии является перспективным направлением для развития внутреннего туризма. В результате применение такого нового перспективного направления в экскурсоведении позволит повысить качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе. Тем не менее, это новое направление требует активной пропаганды как со стороны туристских предприятий, так и со стороны учебных заведений, для популяризации экскурсионной деятельности в целом, а также ее новых форм проведения.

2 Возможность использования квест-технологии в городе Красноярске

2.1 Анализ предложений квестов на рынке в Красноярске и способов их продвижения

Несмотря на то, что квесты – явление довольно новое, оно довольно быстро развивается и в Красноярске пользуется достаточным спросом. В последние годы все более популярными становятся перформансы с актерами, поскольку это создает эффект полного погружения [19].

Нами был проведен анализ рынка предложений по организациям, предлагающим квесты. В сети Интернет были выявлено 4 наиболее популярных организаций по интересующим нас направлениям квестов, а именно:

1. «Чеширский код»

Компания расположена по 3 адресам:

- г. Красноярск, ул. Белинского, 8, ТРК «КомсоМолл»;
- г. Красноярск, ул. Робеспьера, 1;
- г. Красноярск, Ул. Алексеева, 113.

Компания предлагает 11 квестов, которые сделаны в жанре «эскейп-квеста» - который подразумевает собой большую проработку сюжета, загадок и атмосферы, но без участия актеров. Однако в компании есть возможность адаптировать 2 квеста из предложенных в жанр «перформанс», который подразумевает присутствие актеров.

Обычный хронометраж квестов - 1 час. Но есть 2 исключения: Станция Логос - 1,5 часа, и "Операция "Петля Времени" - 75 минут.

Рекомендованное количество человек в квесте – 4. Возрастные ограничения: от 12 лет. Возможно посещение квеста с 8 до 12 лет, но только со взрослыми или аниматором [33].

2. «Место без адреса»

Данная компания предлагает на выбор 21 квест в различных жанрах, есть как детские квесты, так и квесты в жанре хоррора с участием актеров. В компании возможно приобретение подарочных сертификатов.

Обычный хронометраж квестов от 60 минут.

Рекомендованный возраст для самостоятельного прохождения - от 13 лет, без ограничений. С 8 до 12 лет - только в сопровождении взрослого игрока, либо с аниматором. Вместимость каждого квеста индивидуальна, но рекомендованное количество игроков на один квест - 4-5 человек [20].

Компания расположена по адресу:

- г. Красноярск, ул. Вавилова, 1;
- г. Красноярск, ул. Вильского, 16;
- г. Красноярск, ул. Дубровинского, 54;
- г. Красноярск, ул. Взлетная, 34/1;
- г. Красноярск, ул. Партизана Железняка, 50;
- г. Красноярск, ул. Авиаторов, 39.

3. «Вловушке24»

Компания предлагает посетителям 6 квестов на выбор, продолжительностью 60, 75 или 90 минут. Рекомендованное количество игроков от 2 до 5 человек.

Возрастное ограничение – с 8 лет участники должны быть в сопровождении родителей, с 14 лет уже можно посещать квесты самостоятельно [9].

«Вловушке24» также предлагает возможность покупки подарочных сертификатов на прохождение любого квеста.

Компания располагается по адресу: г. Красноярск, Ул. Кирова, 43.

4. «Поворот не туда»

В ассортименте данной компании представлено 5 квестов в различных жанрах: мистика, триллер, хоррор и детские. Некоторые из квестов – это квесты-перфомансы с участием актеров.

Любой квест рассчитан на компании от двух до четырёх-шести человек.

Обычный хронометраж квестов – 60 минут, только 1 квест рассчитан на 90 минут [18].

Возрастные ограничения на разные квесты разнятся, но в основном, на детские квесты – от 10 лет, на квесты в других жанрах – от 14 или от 16 лет.

Также есть возможность приобретения подарочных сертификатов.

Адрес: Красноярск, Ул. Робеспьера 1.

Далее, на основе данных, представленной нами общей характеристики выше перечисленных организаций квест-румов, для дальнейшего исследования способов продвижения данных организаций необходимо определить критерии сравнения. Такими критериями стали:

1. Продвижение в социальных сетях – ведение личного аккаунта или сообщества в социальной сети, регулярное ведение которого способствует привлечению наиболее лояльной аудитории.

Главное условие – количество подписчиков в социальной сети. Нами была выбрана выбрана социальная сеть – Вконтакте, так как это российская социальная сеть, в которой зарегистрированы все анализируемые организации [15-17, 44].

2. Контент маркетинг – привлечение пользователей в социальные сети за счет публикации полезного контента.

Правильное использование этого способа помогает в привлечении людей как из поиска, так и посредством сарафанного радио, что означает, что активные пользователи, которым понравился контент, будут распространять информацию дальше.

Главное условие – активная и регулярная публикация полезного и развлекательного контента на страницах организации в социальной сети.

3. Партнерские программы – участие компании в коллаборациях и/или спонсорствах других различных организаций.

Главное условие – замечено участие в таких программах компании за последний год.

4. Использование поисковой оптимизации (SEO) – оптимизация сайта с целью получения высоких позиций в поисковой системе по запросам. Направлена на получение притока людей из популярных поисковых систем, в Рунете (русскоязычный интернет) основное внимание сосредоточено на системе Яндекс.

Главное условие критерия – нахождение компании в поисковике на строчке не ниже 5.

5. E-mail-маркетинг – полезные рассылки по электронной почте пользователям, давшим добровольное согласие на это.

Главное условие – указанный электронный адрес организации на сайте и в социальной сети.

Таким образом, беря за основу определенные нами критерии сравнения, была составлена Таблица 1, в которой отражены оценки анализируемых организаций.

Таблица 1. Сравнительный анализ продвижения квестов в г. Красноярске

квесты критерии	«Чеширский код»	«Место без адреса»	«Вловушке24»	«Поворот не туда»
1. Продвижение в социальных сетях (кол-во подписчиков Вконтакте на 25.05.2022)	15 433	17 078	13 395	15 263
2. Контент маркетинг	+	+	-	+
3. Партнерские программы	+	-	-	+
4. Использование поисковой оптимизации (SEO)	-	+	-	+
5. E-mail маркетинг	+	+	+	+

Таким образом, по первому критерию, организация, обладающая большим количеством подписчиков – «Место без адреса».

По результатам, соответствующим критерию «контент маркетинг», можно утверждать, что 3 из 4 организаций занимаются регулярной публикацией полезного и развлекательного контента на своих страницах в социальной сети.

Также, соответственно 3 пункту, можно сделать вывод о том, что участие в партнерских программах принимают только 2 компании – это «Чеширский код» и «Поворот не туда». Так, первая организация замечена в организации конкурса на билет в театр и сертификат на квест совместно с ТЮЗ г. Красноярск, а вторая компания занимается организацией корпоративных мероприятий для различных организаций. В работе других анализируемых организаций подобной деятельности не отмечено.

Исходя из результатов, соответствующих пункту 4, можно утверждать, что не все анализируемые организации используют поисковую оптимизацию в поисковике «Яндекс», так как компании «Место без адреса» и «Поворот не туда» были отмечены в первых 4 строчках по результатам поиска квестов в Красноярске.

Также абсолютно на всех сайтах и социальных сетях представленных организаций были опубликованы электронные адреса, а также телефоны для связи. Кроме всего прочего, необходимо отметить то, что у всех компаний также есть возможность приобретения подарочных сертификатов.

Таким образом, исходя из данных Таблицы 1 можно утверждать, что практически все анализируемые нами компании активно занимаются продвижением своих услуг.

Кроме всего прочего, совершенно очевидно, что для успешного продвижения своего проекта на рынке необходимо знать свой продукт, то есть знать о том, из чего он состоит и как он создавался. Следовательно, следующим этапом нашего исследования станет алгоритм разработки квеста.

2.2 Алгоритм разработки квеста

Одной из отличительных черт по мнению Богачёвой Г.Ф., является то, что квест-технология характеризуется рядом отличительных признаков, такими как:

1) оптимальное сочетание элементов проблемного, проектного, игрового и группового обучения (обучение в сотрудничестве);

2) направленность на три аспекта деятельности личности: интеллектуальный, эмоционально-творческий и поведенческий;

3) цельность, логичность и связность, благодаря которым квест воспринимается и переживается участниками как отдельный фрагмент жизненного опыта;

4) особая игровая атмосфера, созданию которой способствуют обязательные элементы содержания квеста – легенда, сюжет, система бонусов и штрафов, задания игрового характера;

5) нахождение в зоне ближайшего развития личности [7].

Последнее из предложенных свойств хотелось бы подчеркнуть особенно. Для того чтобы квест не трансформировался в рядовую игровую викторину, задания квеста должны вызывать у учащихся некоторые затруднения и требовать от них дополнительных знаний и умений.

Удовлетворение сформированной потребности в получении новых сведений может осуществляться либо обращением к Интернет источникам, либо посредством скаффолдов [3] – специально подготовленных преподавателем небольших текстов-подсказок, из которых учащиеся могут извлечь необходимую информацию или руководство к действию.

Исходя из того, что современные квесты имеют происхождение на основе компьютерных игр, их структура также схожа со структурой интернет-квестов.

Во-первых, конечная цель достигается благодаря решению промежуточных задач, сложность которых может быть абсолютно разной.

Во-вторых, это наличие скаффолдов, как уже было указано выше.

В-третьих – наличие четко простроенной модели самого квеста. Структура квеста показана на рисунке 4 [10].

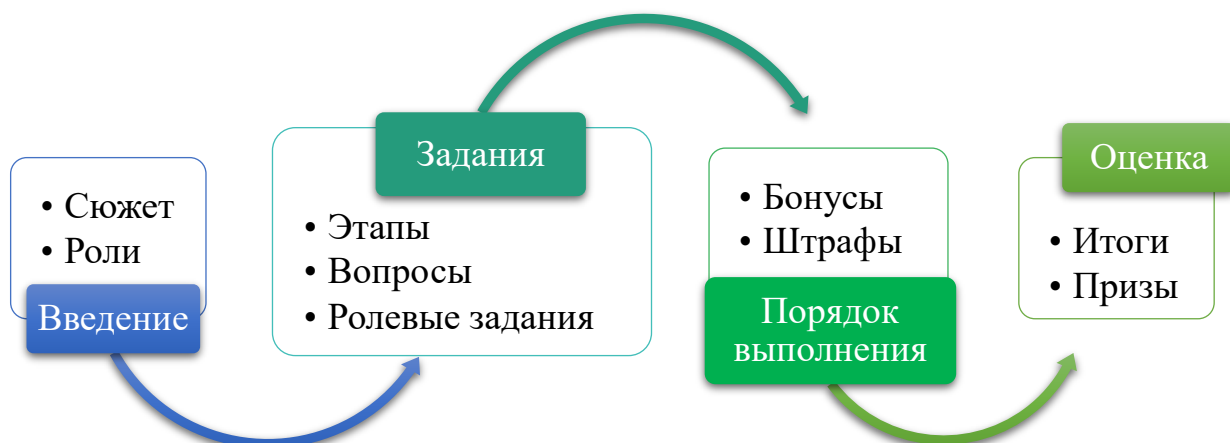


Рисунок 4 – Структура квеста

Кроме всего прочего, необходимо отметить то, что, исходя из данной структуры, использование квест-технологии возможно для любой возрастной категории людей: детей, подростков, студентов и даже взрослых. Отличительная разница будет состоять лишь в сложности выполняемых участниками заданий, а также методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели [31].

Помимо структуры квеста, Дмитриевой Е. В. также определены определенные этапы организации квеста, которые отражены на рисунке 5 [10].

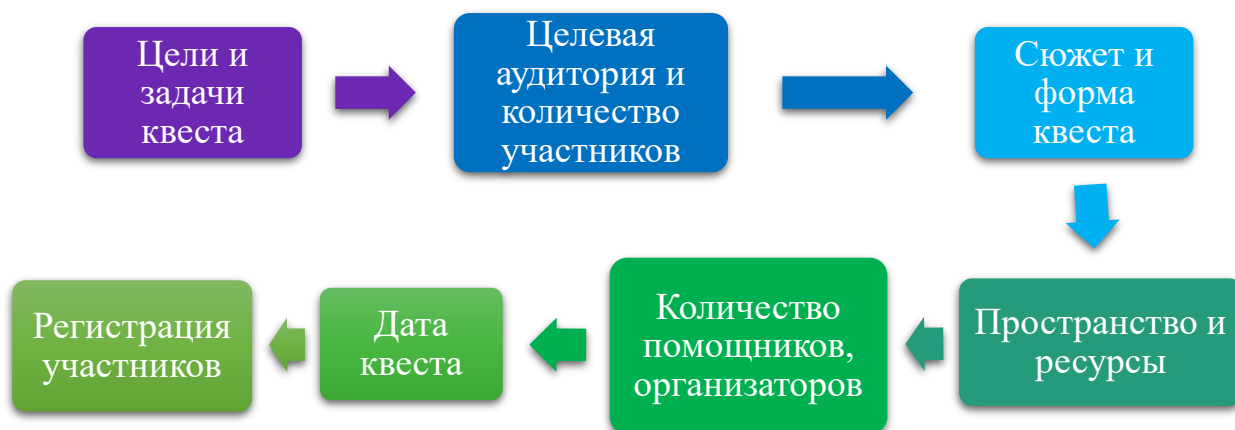


Рисунок 5 – Этапы организации квеста

Принимая во внимание все вышеперечисленное, можно заметить, что существуют различные структурные модели квест-технологий. Соответственно, необходимо выделить универсальный технологический алгоритм, с опорой на который возможно создание различных по форме и содержанию квестов. Таким алгоритмом, на наш взгляд, является алгоритм, представленный в работе Богачёвой Г.Ф. и включает следующие основные этапы:

- 1) чёткое осознание уровня владения аудиторией квеста знаниями, умениями и навыками в области соответствующей дисциплины;
- 2) формулирование методической цели квеста, а также круга методических задач, оптимальным образом распределённых между его отдельными заданиями;
- 3) определение круга учебных тем, задействованных в квесте;
- 4) создание увлекательной легенды квеста, гармонично сочетающейся с его методической целью;
- 5) разработка сюжета квеста и определение (при необходимости) ролей учащихся;
- 6) определение общей структуры квеста и хронометража его этапов;
- 7) создание системы заданий;
- 8) написание (при необходимости) опорных материалов-подсказок;
- 9) определение типологической разновидности квеста;
- 10) разработка системы бонусов и штрафов;
- 11) создание системы контроля и оценивания;
- 12) создание инструкций и других раздаточных материалов (например, маршрутных листов) для учащихся [7].

Учитывая то, что использование квест-технологий возможно для совершенно различных возрастных категорий, а также делая акцент о важности и необходимости использования в высших учебных заведениях образовательных живых квест-технологий, следует сказать, что квест можно использовать в различных аспектах [22]:

- 1) Квест, как форма проведения занятия, позволяет студентам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом,

развивать как общекультурные, так и профессиональные компетенции, а также те качества личности, которые необходимы будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие.

2) Квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Это творческая, креативная работа, которая позволяет раскрывать интересы студентов, включать в проектную деятельность свои компетенции, работать с категориями социального пространства и времени. Кроме того, данная форма работы позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление.

3) Квест предоставляет участникам возможность использования междисциплинарности. При решении задач в ходе квеста всем участникам приходится активно взаимодействовать друг с другом, то есть использовать самые разные навыки и умения, жизненный опыт, интуицию [22].

В современных условиях квест становится новой практикой социальной коммуникации, новым видом активного отдыха для молодежи. Тем не менее, использование квест-технологий имеет довольно широкий спектр применения. Следовательно, может быть хорошим вариантом проведение квестов в Сибирском федеральном университете для осуществления как воспитательной и общеобразовательной, так и развлекательной функции университета.

2.3 Востребованность квеста среди студентов СФУ

С целью выявления востребованности введения квеста в Сибирском федеральном университете нами был проведён опрос, участие в котором принял 271 студент в возрасте от 18 лет.

Для получения наиболее точных результатов нами был использован сервис онлайн калькулятора выборки, который отражает, сколько респондентов надо

опросить с приемлемой точностью, чтобы их мнение можно было экстраполировать на всю генеральную совокупность. В качестве доверительной вероятности было выставлено 90%, а доверительный интервал – 5. Бланк опроса размещён в Приложении Б.

В нашем опросе приняли участие достигшие совершеннолетия мужчины и женщины. Большая часть респондентов – женщины (58,2%), остальные мужчины (41,8%) (рисунок 6).

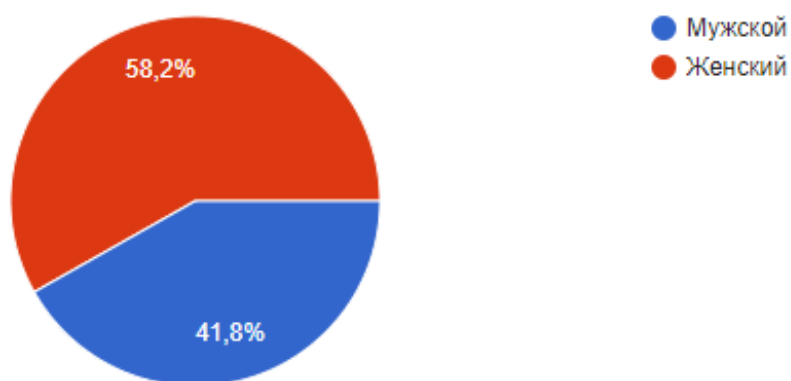


Рисунок 6 – Гендерное соотношение респондентов

Возрастная категория опрошенных разнообразна. Чуть больше половины участников являются молодыми людьми от 18 до 20 лет (50,9%), чуть меньше процент людей от 21 до 25 лет – 47,3% и всего 1,8% опрошенных от 30 лет (рисунок 7).

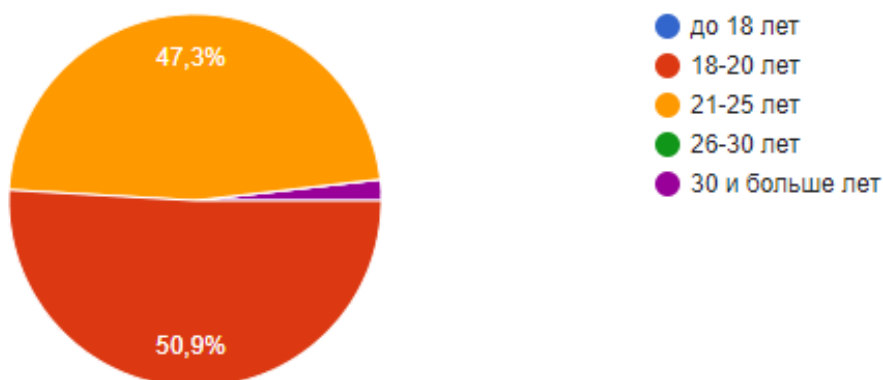


Рисунок 7 – Соотношение респондентов по возрасту

Также, было выявлено, что абсолютное большинство респондентов являются студентами СФУ (рисунок 8).

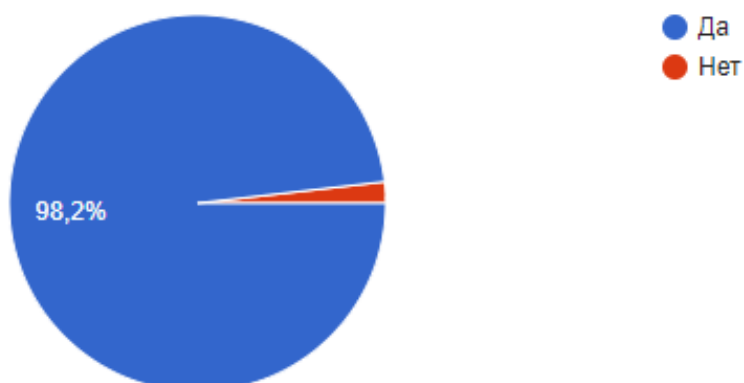


Рисунок 8 – Соотношение студентов, обучающихся в СФУ

Кроме того, для уточнения, студентам был задан вопрос, на каком курсе они обучаются. Исходя из результатов самым многочисленным оказался 1 курс – 30,9%, вторым был 4 курс – 27,3%, далее 2 курс – 25% и третий курс – 16,4% (рисунок 9).

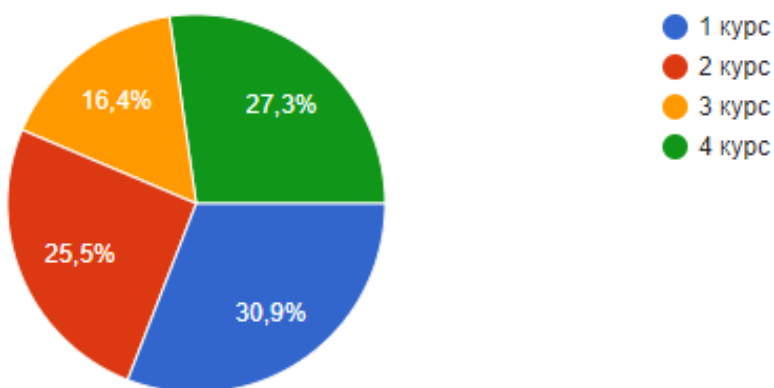


Рисунок 9 – Соотношение студентов по курсам

С целью выявления о представлении студентов о квесте им был задан следующий вопрос «Знаете ли вы что такое квест?». Ниже было дано его определение. Так, выяснено, что большинство респондентов знают о том, что такое квест (рисунок 10).

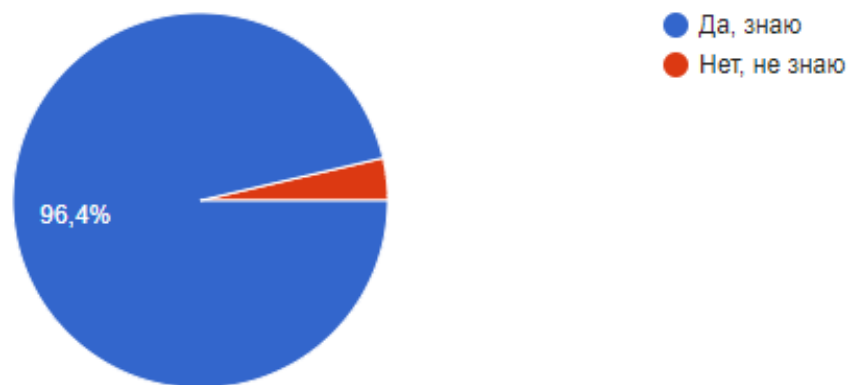


Рисунок 10 – Осведомленность респондентов о значении квеста

Логичным продолжением предыдущего вопроса стало выявление степени участия респондентов в квестах. Так, больше половины принимали участие в прохождении квестов – 80% ответило «Да» (рисунок 11).

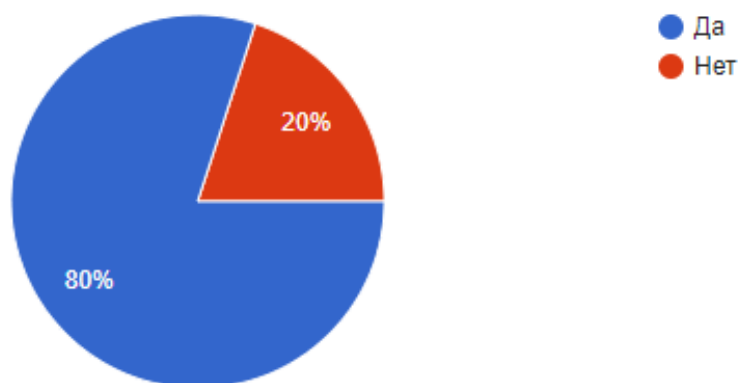


Рисунок 11 – Опыт участия респондентов в квестах

Для дальнейших ответов студентам была дана краткая характеристика разработанного нами квеста, так как последующие вопросы предоставлялись респондентам исключительно касательно квеста для студентов Сибирского федерального университета.

Так, респондентам был задан вопрос «Как вы думаете, как прохождение ночного квеста по СФУ может в перспективе помочь абитуриенту или студенту?» Так, большинство считает, что квест поможет адаптироваться к

новому коллективу – 81,8%. Чуть менее популярным стало мнение о том, что квест поможет как в адаптации к учебному корпусу, так и в объединении студенческого коллектива – по 80%. Также некоторые респонденты отметили и то, что квест может помочь в создании новых знакомств. Менее популярным оказалось мнение о том, что квест поможет снять психоэмоциональное напряжение. Результаты отражены на рисунке 12.



Рисунок 12 – Мнение респондентов о том, как квест может в перспективе помочь абитуриенту или студенту СФУ

Кроме того, большинство респондентов на вопрос хотелось бы им принять участие в ночном квесте по СФУ ответило «Да» - 78,2%. Также некоторые из респондентов выбрали вариант «Возможно». Меньше всего было ответов «Нет» - 5,5% (рисунок 13).

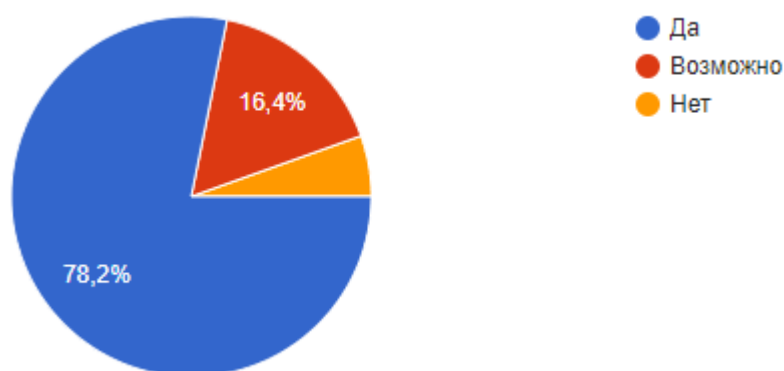


Рисунок 13 – Соотношение респондентов о желании участия в квесте

На следующие вопросы не отвечали те респонденты, которые на предыдущий вопрос ответили «нет».

Целью следующего вопроса было узнать предпочтительную продолжительность квеста. Результаты опроса таковы: более половины выбрали вариант «60-75 минут» – 79,2%, меньше респондентов выбрало вариант «80-90 минут» – 15,1%. Наименее популярным оказался вариант «до 60 минут», его выбрало лишь 5,7 % опрошенных (рисунок 14).

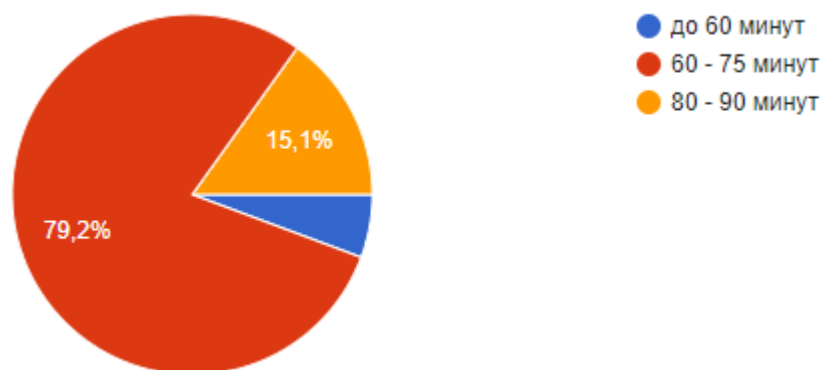


Рисунок 14 – Желаемая продолжительность квеста для респондентов

Ответы на вопрос о том, сколько респонденты могут потратить на прохождение квеста по СФУ были достаточно спорными. В итоге, чуть больше оказалось тех, кто готов потратить на квест от 500 до 700 рублей. Чуть меньше было тех, кто готов потратить от 700 до 1000 рублей. Меньше оказалось тех, кто готов потратить от 400 до 500 рублей. Также не оказалось никого, кто мог бы потратить на квест больше 1000 рублей (рисунок 15).

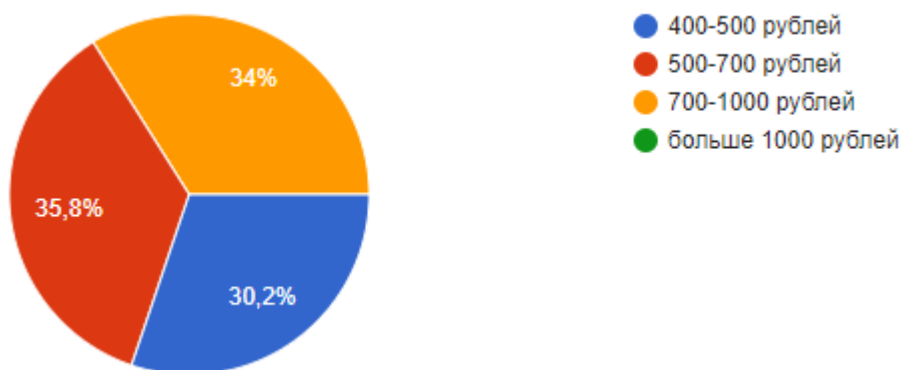


Рисунок 15 – Соотношение респондентов о стоимости квеста

На следующие вопросы отвечали все респонденты, включая тех, кто на вопрос о желании участвовать в квесте ответили «нет».

Так, им был задан вопрос: «Состоите ли вы в официальных сообществах СФУ?». Из результатов видно, что большинство респондентов состоит в официальных сообществах СФУ» (рисунок 16).

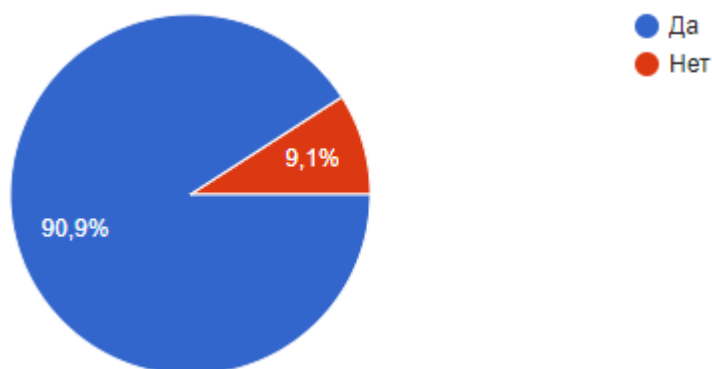


Рисунок 16 – Соотношение респондентов, состоящих в сообществах СФУ

Логичным продолжением предыдущего вопроса стало выявление конкретных сообществ, участниками которых являются респонденты. Так, было выявлено, что самым популярным сообществом является группа «Сибирский федеральный университет (СФУ)» ВКонтакте. Вторым по популярности выбором стал «Информер своего института ВКонтакте». Третьим стал телеграм-канал «СФУ». Далее была выбрана группа «Поступай в СФУ| Абитуриенту, школьнику» ВКонтакте. Наименее популярной стала группа «Новая университетская жизнь» ВКонтакте (рисунок 17).

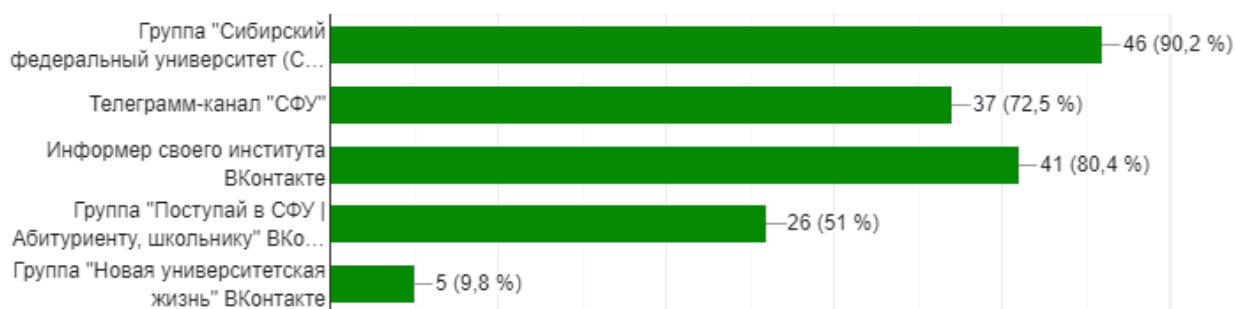


Рисунок 17 – Популярные сообщества СФУ среди респондентов

Завершающим вопросом в данной анкете был вопрос о том, как часто респонденты просматривают новости из официальных сообществ ВКонтакте. Результаты опроса показали, что большинство хотя бы раз в день просматривают новости. Также популярными ответами были «иногда» - 18,2%, «3-5 раз в неделю» - 14,5% и «1-2 раза в неделю» - 10,9%. Менее популярным стал ответ «несколько раз в день» - 7,3% (рисунок 18).

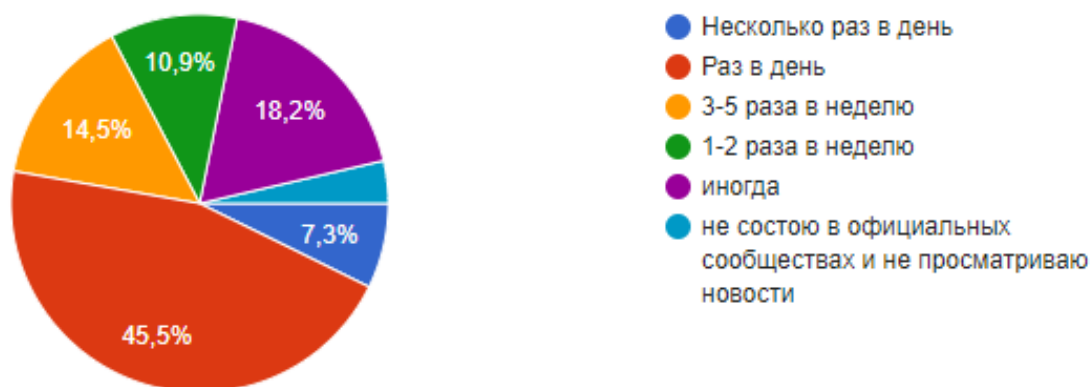


Рисунок 18 – Частота просмотра новостей из официальных сообществ СФУ респондентами

3 Разработка квеста «Тайна профессора»

3.1 Проектирование ночного квеста по Сибирскому федеральному университету «Тайна профессора»

Перед началом разработки квеста по Сибирскому федеральному университету, необходимо отметить то, что на базе Сибирского федерального университета уже существует 3 офлайн экскурсии для абитуриентов [49]:

- 1) «Обзорная экскурсия по кампусу СФУ»;
- 2) «СФУ открывает двери»;
- 3) «Собери экскурсию сам».

Также существует виртуальный тур по кампусу СФУ.

Наша разработка не похожа ни на одну из уже представленных, что тем самым определяет её новизну.

Идея разработки предполагала создание нового формата, в котором участники – абитуриенты и первокурсники Сибирского федерального университета смогут в необычной обстановке познакомиться с учебным корпусом, завести новые знакомства или же сплотиться с коллективом, что в перспективе будет способствовать лучшей адаптации к новой учебной среде (обучение в ВУЗе).

Исходя из идеи разработки был выбран формат реального образовательного квеста, который бы смог познакомить участников с некоторыми фактами из истории Сибирского федерального университета, местными легендами, а также самим учебным корпусом.

Цель квеста: организация досуга для студентов, а также привлечение абитуриентов в Сибирский федеральный университет.

Задачи квеста:

- 1) образовательные: знакомство с историческими факторами Сибирского федерального университета;

2) развивающие: развитие информационно-коммуникативных качеств, формирование исследовательских навыков;

3) воспитательные: формирование навыков взаимодействия в группе.

Целевая аудитория: абитуриенты СФУ, студенты СФУ.

Количество участников в группе: 6 человек.

Предполагаемый сезон: май, сентябрь и октябрь, 1 раз в 2 недели по субботам.

Классификации квеста:

- по степени реальности: реальный;
- по маршруту: линейный;
- по времени проведения: ночной;
- по содержанию: тематический,
- по продолжительности: короткий;
- по средству передвижения: пешеходный;
- по возрасту: молодежный.

Форма квеста: безличный.

Название квеста: «Тайна профессора»

Структура квеста:

1. Введение.

Легенда квеста: задержавшись в корпусе из-за проверки работ, профессор СФУ пропал. Ходит легенда, что перед пропажей он решил спуститься на лифте, и зажал неизвестную комбинацию кнопок. Находящаяся в хороших отношениях с профессором работница архива не отвечает на вопросы, которые помогли бы в разгадке этой тайны. Сможете ли вы разгадать эту мистическую тайну колодцев или также бесследно исчезнете в след за профессором?

На протяжении всего квеста участники самостоятельно будут проходить все испытания. Для помощи участникам предусмотрены подсказки, а также два актера: работница архива СФУ, которая встречает участников в самом начале квеста и провожает их до корпуса №3, где она уходит и отдает участникам ультрафиолетовый фонарик, который поможет им для решения следующей

загадки. Также на пути участникам поможет неизвестный мужчина, который откроет им лифт и укажет путь к финалу.

2. Этапы и задания:

Квест включает в себя 6 станций с заданиями, они отображены на рисунке 19.

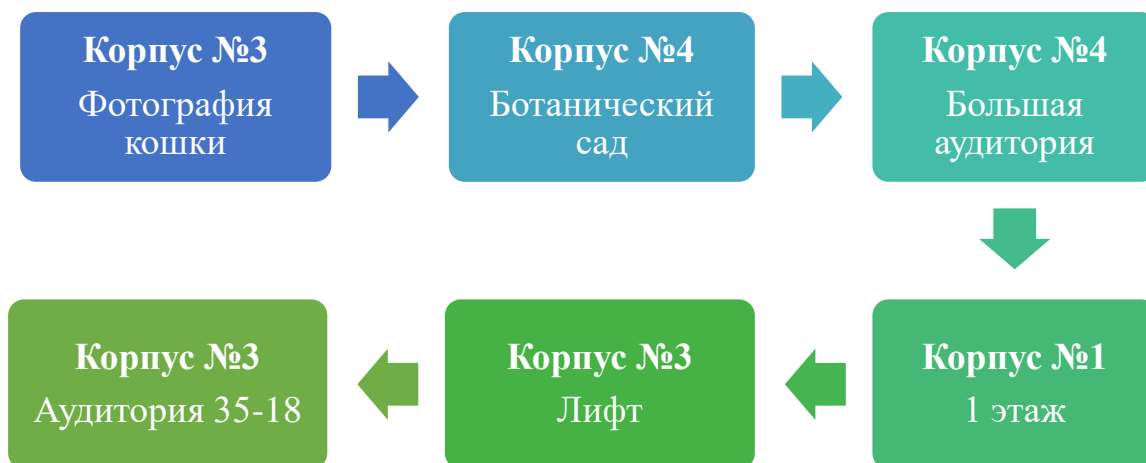


Рисунок 19 – Структура квеста «Тайна профессора»

1 этап. Корпус №3.

Локация: Фотография кошки.

Задание:

- получить от работницы архива в распоряжение ультрафиолетовый фонарик;

- используя фонарик, обнаружить кошачьи следы;

- следовать по следам к следующей станции.

2 этап. Корпус №4.

Локация: Ботанический сад.

Условие: задание выполняет 1 участник из команды.

Задание:

- найти шкатулку с кодовым замком, найдя подсказки, разбросанные по ботаническому саду, открыть шкатулку.

- найти в шкатулке ключ и диктофон с последней записью профессора, которая ведет их к большой аудитории.

3 этап. Корпус №4.

Локация: Большая аудитория.

Задание:

- обнаружить в аудитории ящик и ноутбук;
- открыть ящик, найти в нем записную книжку и флешку;
- используя подсказки из записной книжки, отгадать пароль от компьютера;
- на рабочем столе компьютера найти и открыть последнее видео профессора.

Этап 4. Корпус №1.

Локация: 1 этаж.

Задание:

- прийти на звук, в корпус №1;
- найти источник звука;
- рядом с источником звука обнаружить карту и ключ.
- последовать к отмеченному на карте месту.

Этап 5. Корпус №3.

Локация: Лифт.

Задание:

- обнаружить старого мужчину;
- зайти в лифт;
- прибыть на 4 этаж корпуса №3;
- следовать указаниям мужчины.

Этап 6. Корпус №3.

Локация: Аудитория 35-18.

Задание:

- найти аудиторию, согласно карте;
- открыть аудиторию, ранее найденным ключом;

- встретить работницу архива.
- завершить квест.

По завершении квеста всем участникам вручаются подарки. Более подробное описание данного квеста находится в разработанной нами технологической карте, основанной на технологической карте экскурсии в соответствии с ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг (Приложение Б) [2].

Дальнейшими этапами по разработке и реализации квеста являются:

1. Формирование рабочей группы: поиск актеров и других поставщиков услуг;
2. Расчет стоимости квеста;
3. Тестирование квеста на пробной группе и выявление недочетов;
4. Проведение квеста.

Основными поставщиками услуг для реализации квеста выступят:

- 1) «Бесконечное размножение» [25];
- 2) компания «ТОРЗА» [34];
- 3) «Точка оперативной печати» [13,14];
- 4) магазин «Леруа Мерлен» [23, 48,50];
- 5) интернет-магазин Wilberries [26,40].

Также посильную помощь в организации квеста и поиске реквизита окажут волонтеры и сами организаторы.

Для понимания первоначальных и последующих затрат, а также с целью определения себестоимости квеста необходимо произвести расчёты.

Для начала необходимо отметить то, что актеры для квеста предположительно будут волонтерами, то есть, не получая за это заработную плату.

Далее необходимо рассчитать стоимость реквизита, который понадобится для успешного проведения квеста:

- Фонарик ультрафиолетовый от «Zornwee» в интернет-магазине стоит 566 рублей [40].

- Краска флуоресцентная от компании «DecArt», стоимость которой составляет 428 рублей за набор [26].

- Шкатулка, стоимость которой в магазине «Леруа Мерлен» составляет 200 рублей [48].

- Кодовый замок, так же можно найти в «Леруа Мерлен». Его стоимость – 90 рублей [23].

- Ящик, стоимостью 400 рублей в магазине «Леруа Мерлен» [50].

Также необходимо добавить, что такие элементы реквизита как: ноутбук, флешка, портативная колонка, записная книжка и диктофон будут являться собственностью организаторов или волонтеров.

Кроме всего прочего, при успешном запуске квеста и переходе на коммерческое предложение, можно внедрить визуальную айдентику для сувенирной продукции, которая повысит узнаваемость квеста и оставит приятное впечатление у участников.

Компания «ТОРЗА» [34] предлагает печать на бумажных пакетах. Для печати логотипа квеста нам понадобится печать из 3 цветов, что в свою очередь будет стоить 42,2 рубля за штуку. Итого получается 253 рубля за 6 пакетов.

Печать на блокнотах формата А6 предоставляет компания «Точка оперативной печати» [14]. В блокноте 30 листов без разметки, которые соединены пружиной сверху. Стоимость одного блокнота составляет 99 рублей, соответственно стоимость 6 таких блокнотов – 594 рублей.

Печать на прямоугольных виниловых магнитах [13] от той же компании стоит 85 рублей за 1 магнит. За 6 магнитов необходимо будет заплатить 510 рублей.

Для того, чтобы рассчитать конечную стоимость квеста, необходимо для начала рассчитать его себестоимость. Все необходимые для этого данные представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Себестоимость квеста

Название услуги	Кол-во	Стоимость 1 ед.	Общая сумма	Требует ли повторных затрат
Реквизит:				
Фонарик ультрафиолетовый	1	566	566	Нет
Краска флуоресцентная	1	428	428	Нет
Записная книжка	1	Собственность волонтера	0	Да
Шкатулка	1	200	200	нет
Кодовый замок	1	90	90	нет
Диктофон	1	Собственность волонтера	0	да
Флешка	1	Собственность волонтера	0	да
Ящик с замком	1	400	400	нет
Ноутбук	1	Собственность волонтера	0	Да
Портативная колонка	1	Собственность волонтера	0	Да
Визуальная айдентика квеста:				
Блокнот с логотипом	6	99	594	Да
Магнит с логотипом	6	85	510	Да
Пакет бумажный с логотипом	6	42	253	Да
Актеры	2	Волонтеры	0	Да
Услуги печати:				
Цветная печать	2	7	14	да
Ч/б печать	2	6	12	да
Итого с айдентикой:	3 067 рублей			
Без айдентики	1 710 рублей			

Итак, сумма затрат на реализацию квеста на первоначальном этапе составила 3 067 рублей с учетом использования визуальной айдентики квеста. Помимо прямых затрат (вышеуказанные данные), существуют и косвенные – затраты, которые связаны с организацией и управлением производством туристского продукта, относящиеся к деятельности туристской организации в целом. К таким расходам в данном продукте относятся затраты на рекламу и иные незапланированные траты.

Полная себестоимость продукта определяется путем составления сметы затрат на производство, продвижение и продажу с учетом коммерческих затрат, составляющих в среднем 10-15%.

Необходимо учесть косвенные расходы, поэтому: $3\ 067 * 10\% = 307$ рублей, следовательно, полная стоимость на первоначальном этапе составляет $3\ 067 + 307 = 3\ 373$ рублей.

Предварительно планируется, что квест за предполагаемый сезон будет реализовываться 6 раз, а также мы полагаем, что некоторый реквизит, а именно: фонарик ультрафиолетовый, краска флуоресцентная, шкатулка с замком и ящик с замком не потребуют замены за один сезон.

Однако, необходимо сделать амортизационные вычисления для данных услуг: $(1684) * 6$ (столько планируется реализовать за 1 сезон) : 6 (человек в группе) = $1\ 684$.

Далее, к себестоимости мы прибавляем амортизационные вычисления: $3\ 373 + 1684 = 5057$ рублей.

Для расчёта цены в качестве коммерческого предложения для туристов воспользуемся формулой:

$$Ц = \frac{S+П+Н}{ч} \quad (1)$$

Где Ц – цена предложения;

S – себестоимость;

П – прибыль (может варьироваться от 20 до 60 %);

Н – налоги;

Ч – количество человек в прогулке.

Необходимо заложить в стоимость квеста и нашу прибыль:

$П = 5057 * 20\% =$ прим. 1011 рубль.

Для исчисления налогов, воспользуемся УСН. Глава 21 Налогового кодекса Российской Федерации, гласит, что в случае если объектом налогообложения являются доходы — налоговая ставка устанавливается в размере 6% [1]. Считаю далее:

$H = 5057 * 6\% = \text{прим. } 303 \text{ рубля}$ – сумма налоговых отчислений с каждого квеста. Таким образом:

$5057 + 1011 + 303 = 6371$ – итоговая стоимость коммерческого предложения.

$C = 6371 : 6$ (количество участников) = прим. 1062 рубля / человека – цена прогулки на 1 человека.

Кроме всего прочего, для снижения цены на начальных этапах запуска квеста возможно не использовать печатные сувениры с визуальной айдентикой.

Тогда стоимость квеста, согласно формуле (1) составит:

$$S = 1710 + 171 + 1684 = 3565 \text{ рублей};$$

$$П = 3565 * 20\% = 713 \text{ рублей};$$

$$H = 3565 * 6\% = 214 \text{ рублей};$$

$$Ч = 6;$$

$$C = 3565 + 713 + 214 = 4492 \text{ рубля} / 6 \text{ человек} = 748 \text{ рублей с человека.}$$

Таким образом, как показывают наши расчёты, себестоимость квеста «Тайна профессора» позволяет реализовывать его без особо крупных затрат, что делает её доступной для студентов и легко вводимой для Сибирского федерального университета.

Также, нельзя забывать о том, что для внедрения такого совершенно нового проекта необходимо обеспечить его продвижение, что позволит привлечь к проекту не только интерес студентов и абитуриентов Сибирского федерального университета, но и новых партнеров для организации квеста.

3.2 Рекомендации по продвижению квеста «Тайна профессора»

Для начала, перед организацией продвижения, необходимо сделать так, чтобы у квеста была официальная страница в интернете, где потенциальные посетители могли бы узнавать всю самую важную и актуальную информацию. Для создания такой официальной страницы было решено создать сообщество/группу в социальной сети ВКонтакте.

Группа играет большую роль в продвижении данного квеста, так как именно на странице группы будет публиковаться контент, который потенциальные посетители будут читать, смотреть и изучать. Соответственно, необходимо очень ответственно подойти к оформлению группы.

Таким образом, рекомендации для ведения группы квеста ВКонтакте следующие:

1. Группа должна иметь соответствующее название, по которому её будет легко найти в поиске – например, «Тайна профессора | Ночной квест по СФУ».

2. На аватаре группы должен стоять логотип, обложки меню должны сочетаться по цвету, стилю и шрифту с логотипом квеста, так как именно элементы визуальной айдентики квеста повысят его узнаваемость и будут обеспечивать хорошее первое впечатление для тех людей, которые заходят на страницу группы впервые.

3. Публикация контента должна особенно активно вестись в сезонный период организации квеста, а также перед его началом.

4. Контент, публикуемый на странице квеста, преимущественно должен сопровождаться графическими файлами, так как это первое, на что обращают свое внимание пользователи сети ВКонтакте при просмотре ленты, что обеспечит большие просмотры.

5. Очень важным является обеспечение обратной связи между администрацией и подписчиками группы, поэтому необходимо создать фотоальбом, в который будут загружаться фотографии участников квеста после его прохождения.

6. Также для обеспечения обратной связи необходимо создать раздел в обсуждениях с отзывами участников квеста.

Далее для того, чтобы продвижение разработанного квеста было эффективным, необходимо правильно выбрать канал продвижения. Исходя из данных, полученных в результате проведенного ранее опроса, мы можем предоставить некоторые рекомендации, которые поспособствуют использованию правильных инструментов продвижения.

Для получения лучшего эффекта от рекламы и охвата большей аудитории, рекомендации по продвижению будут включать в себя элементы как наружной рекламы, так и рекламы в интернете.

Таким образом, рекомендованными элементами наружной рекламы для данного квеста будут являться:

- Размещение постеров с логотипом, легендой квеста и QR-кодами на социальные сети (в частности ВКонтакте) в местах, часто посещаемыми студентами СФУ:

- a. Столовые;
- b. Холл главного корпуса СФУ;
- c. Библиотека;
- d. Общежития СФУ.

Далее, опираясь на результаты проведенного опроса, для размещения рекламы данного квеста в интернете, рекомендовано использовать те площадки, которые являются наиболее популярными среди студентов Сибирского федерального университета. Такими площадками являются:

- 1) Группа «Сибирский федеральный университет | СФУ» ВКонтакте;
- 2) Группы-информеры разных институтов СФУ ВКонтакте (например, группа «Информер ИФКСиТ»);
- 3) Телеграм-канал «СФУ»;
- 4) Группа «Поступай в СФУ | Абитуриенту, школьнику» ВКонтакте – для вовлечения абитуриентов.

Для рекламы на данных площадках рекомендуется использовать разные типы контента, так как во многих из них аудитория может повторяться, а публикация однотипного контента не будет давать положительных результатов.

Так, для продвижения в группах в социальной сети ВКонтакте лучше подойдет специально разработанный рекламный пост, основой которого будет служить описание квеста, то есть его легенда, а также вся необходимая информация для участников, в том числе ссылка на электронную регистрацию

на квест (в формате Яндекс.формы). Кроме всего прочего такой пост обязательно должен сопровождаться картинкой-постером квеста.

Другим же контентом стоит сопровождать рекламный пост в телеграм-канале, так как особенностью данного мессенджера является то, что:

- 1) не приветствуется большое количество текстовой информации;
- 2) сообщение должно быть законченным и вмещать в себя только важную и основную информацию.

Исходя из особенностей данной площадки, делаем вывод, что пост-сообщение должен также сопровождаться картинкой, но в текстовом поле нести в себе только необходимую информацию: короткое описание и ссылки на регистрацию и группу квеста в социальной сети ВКонтакте.

Кроме всего прочего рекомендуется проводить такую рекламную кампанию перед каждым сезонным запуском квеста, для обеспечения нужного количества участников и привлечения партнеров для организации квеста.

Таким образом, мы предполагаем, что разработка данной квест-технологии, включающая в себя определенные цели, задачи, структуру, нужные расчеты, а также рекомендации по продвижению данного проекта, предоставляют всю необходимую информацию для организации квеста. Это дает нам право утверждать, что данный проект имеет возможность его реализации на базе Сибирского федерального университета, что подтверждает его практическую значимость.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение, хочется сказать, что квест – это уникальная форма человеческой деятельности, которая может использоваться в различных сферах деятельности, не зависимо от пола и возраста людей, и при этом выполнять определенные функции, которые могут быть отличными для каждого квеста.

Таким образом, в соответствии с поставленными задачами, мы можем представить выводы, которые отражают основные результаты работы.

1. Изучив различные литературные источники и ознакомившись с различными мнениями касательно данной темы, мы можем сделать вывод о том, что квест – это форма организации не только развлекательной, но и познавательной деятельности людей, обладающая определенными признаками, формами и особенностями организации. Также чаще всего квесты представляют собой игровой сюжет, который включает в себя различные загадки и головоломки для участников. Стоит отметить и то, что квест довольно полезен в работе со студентами высших учебных заведений, так как способствуют сплочению коллектива, развитию коммуникативных способностей участников и созданию новых знакомств.

2. Проведя анализ рынка предложений квестов в городе Красноярске, мы выяснили, что, во-первых, в городе нет квестов со схожей тематикой разработанного нами квеста.

Во-вторых, было выявлено, что практически все анализируемые нами компании используют различные инструменты продвижения своих квестов, но наиболее предпочтительными среди них оказались: продвижение в социальных сетях, контент-маркетинг, а также e-mail маркетинг.

3. Для выявления степени востребованности ночного квеста по Сибирскому федеральному университету нами был проведен опрос среди студентов СФУ в электронном формате. В опросе принял участие 271 человек в возрасте от 18 лет, которым было предложено ответить на 13 вопросов анкеты. Проанализировав результаты данного опроса, мы смогли сделать вывод о

достаточной осведомленности студентов в исследуемой нами теме, о желании большинства в принятии участия в ночном квесте по Сибирскому федеральному университету, а также его продолжительности и стоимости. Также было выявлено, с помощью каких инструментов и через какие каналы необходимо организовывать работу по продвижению данного продукта.

4. Следующим шагом была разработка проекта ночного квеста по Сибирскому федеральному университету, который получил название «Тайна профессора». Для этого были определены цели, задачи и структура квеста. Также были разработаны станции с заданиями для участников, а также необходимые подсказки. Кроме того, были проведены все необходимые расчеты, которые помогут при реализации данного квеста.

5. Завершающим шагом в проектировании квеста стала разработка рекомендаций по продвижению квеста. Для начала была выяснена необходимость создания официального сообщества квеста в самой популярной в России социальной сети – ВКонтакте. Далее, основываясь на результатах проведенного ранее опроса, были определены каналы продвижения данного продукта. Таким образом, рекомендуемыми способами продвижения стали: ведение официального сообщества квеста в социальной сети ВКонтакте, а также использование наружной рекламы в часто посещаемых студентами местах и рекламы в интернете, посредством публикаций в различных официальных сообществах Сибирского федерального университета.

В дополнение к вышесказанному, можно добавить, что данный проект имеет все шансы на реализацию и основываясь также на результатах проведенного опроса, такой квест может помочь студентам завести новые знакомства, быстрее адаптироваться к новому коллективу и учебному корпусу, а также способствовать сплочению коллектива и снять психоэмоциональное напряжение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Российская Федерация. Законы. Налоговый кодекс Российской Федерации: Части первая и вторая. Текст с изменениями на 1 февраля 2022 года: [принят Государственной думой 16 июля 1998 года: одобрен Советом Федерации 17 июля 1998 года]. – Москва. – Эксмо. – 2022. – С. 1504.

2. ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг = Tourist services. Projection of tourist services : национальный стандарт Российской Федерации : издание официальное : утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 30 ноября 2010 г. n 580-ст : введен впервые : дата введения 2010-30-11 / разработан некоммерческим партнерством «Национальный центр независимой экспертизы», департаментом туристской деятельности и международного сотрудничества Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации при участии ОАО «Всероссийский научноисследовательский институт сертификации». – Москва: Стандартинформ, 2011. – С. 14.

3. March, T. Why WebQuests? [Электронный ресурс]. – Lighting the Way for Next Era Education. Tom Marcg.com. – Режим доступа: <http://tommmarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения : 29.05.2022).

4. Ардашева, Н. В. Квест в образовательном процессе/ Н. В. Ардашева, Е. Н. Козева, Н. А. Шабунина // Образование. Карьера. Общество. – 2019. – №3 (62). – С. 55–57.

5. Байгулова, Н. В. Квест как современная интерактивная экскурсионно-образовательная форма знакомства с городом / Н. В. Байгулова, Ю. А. Рудницкий // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №60-4. – С. 40–43.

6. Балаева-Тихомирова, О. М. Использование образовательной технологии "квест" при организации воспитательной работы в вузе / О. М. Балаева-Тихомирова, Е. А. Отвалко, Е. И. Кацнельсон, А. А. Соболевская, А. А.

Криштопенко, А. В. Глинко // Проблемы педагогики. – 2021. – №6 (57). – С. 30-35.

7. Богачёва, Г. Ф. Квест как форма организации лексикографической работы в филологической аудитории (методическая разработка) / Г. Ф. Богачёва, А. И. Ольховская // Педагогический журнал Башкортостана. – 2016. – №5(66). – С. 14-29.

8. Васильченко, А.О. Квест-экскурсия как инновационная форма туристической деятельности / А.О. Васильченко, В.С. Бойко, Е.А. Ласькова // Туризм и гостеприимство. – 2020. – №1. – С. 22–27.

9. Вловушке24 – Квест в реальности в Красноярске / ВКонтакте : официальное сообщество. – URL: <https://vk.com/vlovushkekrsk> (дата обращения: 28.05.2022).

10. Дмитриева, Е. В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДОУ в рамках реализации ФГОС ДО / Е. В. Дмитриева // Петергофское образование: опыт, идеи, практика. – URL: <http://imcpeterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatelnogoprotsessa> (дата обращения: 29.05.2022).

11. Егоренко, О. А. Квест как элемент культурного досуга / О. А. Егоренко, Е. Г. Веденеева // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – №2. – С. 92-105.

12. Знакомимся с сообществом СоцОбраз. Квест / Вопросы современного образования 73. – URL : https://vio.uchim.info/Vio_73/cd_site/articles/art_2_9.htm (дата обращения: 26.05.2022).

13. Изготовление виниловых магнитов на холодильник на заказ / Точка оперативной печати : официальный сайт – URL : <https://tochka.promo/catalog/magnity/vinilovye/> (дата обращения: 28.05.2022).

14. Изготовление и печать блокнотов с логотипом А6, А5, А4 на пружине / Точка оперативной печати : официальный сайт – URL: <https://tochka.promo/catalog/bloknoty/bloknoty/> (дата обращения: 28.05.2022).

15. Квест в реальности в Красноярске / Вловушке24 : официальный сайт – URL : <https://vlovushke24.ru/> (дата обращения: 26.05.2022).

16. Квест-парк Поворот не туда | Красноярск / ВКонтакте: официальное сообщество. – URL : https://vk.com/povorot_ne_tuda_rf (дата обращения: 28.05.2022).

17. Квест-центр «Место без адреса» Красноярск / ВКонтакте: официальное сообщество. – URL : <https://vk.com/mesto124> (дата обращения: 28.05.2022).

18. Квесты / Поворот не туда: официальный сайт. – URL : <https://поворотнетуда.рф/kvesty/> (дата обращения: 26.05.2022).

19. Квесты в Красноярске / Квест инфо. – URL : https://krsk.kvestinfo.ru/?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=Общие%20запросы%20Регионы%20%28Поиск%29&utm_content=30_cashback_11698834234__v3%7C%7C11698834234%7C%7C36274742764%7C%7Cквесты%20в%20Красноярске%7C%7C2%7C%7Cpremium%7C%7Cnone%7C%7Csearch%7C%7Cно&utm_term=квесты%20в%20Красноярске&etext=2202.5xjaeXXPY2zc0EcU1LhhImkxP0THzhZjlobfksuLqpT8sXRQWiVeNM0WGDA15NA5YnB6a3ZmY2VqZG5xbXR4bA.a41a43437d207794d4f9b1f19c73eeb1df3cf324&yclid=2888012863813244027 (дата обращения: 26.05.2022).

20. Квесты и лаунж-зона «Место без адреса» г. Красноярск / Место без адреса: официальный сайт. – URL : <https://mestobezadresa.ru/> (дата обращения: 26.05.2022).

21. Киреева, Ю.А. Особенности организации квест-экскурсий / Ю.А. Киреева, Н.А. Полоцкая // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2020. – №2-2 – С. 4–11.

22. Кичерова, М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – №5 (4). – С. 28.

23. Кодовый замок Леруа Мерлен / Леруа Мерлен : официальный сайт . – URL : <https://krasnoyarsk.leroymerlin.ru/product/zamok-kodovyy-standers-82247302/> (дата обращения: 28.05.2022)

24. Колеватова, Д.С. Инновационные формы развития туризма: квест-туризм / Д. С. Колеватова // Проблемы развития индустрии туризма и гостеприимства: опыт и инновации. – 2017. – С. 118–122.
25. Копии и печать документов / Бесконечное размножение: услуги печати и канцтовары. – URL : <https://www.br24.org/> (дата обращения: 28.05.2022)
26. Краска флуоресцентная / Wildberries: интернет-магазин. – URL : <https://www.wildberries.ru/catalog/8426194/detail.aspx?targetUrl=XS> (дата обращения – 28.05.2022).
27. Кургина, С. О. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта / С. О. Кургина, М. Г. Копцева, В. И. Суржиков // АНИ: экономика и управление. – 2017. – №3 (20). – С. 231–234.
28. Лаврова, Т. В. Экскурсия или квест? / Т. В. Лаврова, Е. С. Романова // Ботанические сады в современном мире. – 2021. – №1. – С. 72–74.
29. Мазанюк, Е. Ф. Квест-технологии как эффективная форма работы с обучающимися вуза в условиях дистанционного обучения / Е. Ф. Мазанюк // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – №74-2 – С. 158 – 160.
30. Макарова, С. Н. Использование квест-технологии в региональном туризме / С. Н. Макарова // Россия: тенденции и перспективы развития. – 2017. – №12-3. – С. 941–943.
31. Немчикова, Л. А. Методологические и методические основы разработки и проведения образовательных квестов / Л. А. Немчикова ; Избранные лекции в магистратуре по проблемам духовно-нравственного воспитания. – Санкт-Петербург. – 2017. – С. 415–425.
32. Образовательный квест как современная педагогическая технология / Знанино. – URL : <https://znanio.ru/pub/181> (дата обращения: 26.05.2022).
33. Организация и проведение праздников в квестах Красноярск – Чеширский KOD / Чеширский код: официальный сайт. – URL: <https://chezakod.ru/contact/> (дата обращения 26.05.2022).

34. Печать на крафт пакетах / TOP3A типография низких цен: официальный сайт. – URL : <https://torza.ru/pechat-na-kraft-paketah/> (дата обращения – 28.05.2022).

35. Поладова, В. В. Квест-технология как современная форма игры в контексте математической составляющей вуза нетехнического профиля / В. В. Поладова // Вестник УРАО. – 2020. – №3. – С. 59–68.

36. Рассоха, Ю. А. Современное состояние образовательного туризма на рынке туристических услуг / Ю. А. Рассоха, Е. Н. Егорова // Colloquium-journal. – 2019. – №8 (32). – С. 78–80.

37. Сафонова, Е. В. Технологическая концепция образовательного квеста / Е. В. Сафонова // Школьные технологии. – 2018. – №3. – С. 70–74.

38. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодий вчений. – 2014. – № 6-2(09). – С. 138–140.

39. Фаритов, А. Т. Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе / А. Т. Фаритов // Современное образование. – 2019. – №1. – С. 25–32.

40. Фонарик ультрафиолетовый / Wildberries: интернет-магазин. – URL : <https://www.wildberries.ru/catalog/31986439/detail.aspx?targetUrl=EX> (дата обращения: 28.05.2022).

41. Фридолина, Н. А. Квест как интерактивная форма обучения / Н. А. Фридолина // Труды СПБГИК. – 2018. – С. 44–49.

42. Харьковская, Е.В. Квест-экскурсия как инновационный метод обучения студентов направления подготовки "Туризм" / Е. В. Харьковская, Н. В. Посохова, Н. В. Ефремова [и др.] // Современное педагогическое образование. – 2019. – №10. – С. 65–59.

43. Черноярова, М. Ю. Квест как инновационная воспитательная технология в условиях современного вуза / М. Ю. Черноярова, Н. А. Сергеева, Р. В. Михайлова // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. – 2019. – №2 (102). – С. 230 – 235.

44. Чеширский код – Квесты в Красноярске / ВКонтакте: официальное сообщество. – URL : <https://vk.com/chezakod> (дата обращения: 28.05.2022).

45. Чистякова, К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова // Человек в мире культуры. – 2013. – №2. – С. 20–22.

46. Шаховалов, Н.Н. Квест-экскурсионный туризм как инновационное направление в развитии детского туризма в г. Барнауле / Н. Н. Шаховалов, Н. В. Биттер // Учёные записки (АГАКИ). – 2018. – №3 (17). – С. 91–94.

47. Шевчук, Н. В. Разработка квест-экскурсии по городу Сыктывкару / Н. В. Шевчук, Е. В. Гаевая // Молодежный туризм в России. – Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. – 2020. – С. 260–262.

48. Шкатулка / Леруа Мерлен: официальный сайт. – URL : <https://krasnoyarsk.leroymerlin.ru/product/shkatulka-dekorativnaya-vintazhnaya-iz-eko-kozhi-19x19x6-sm-93904491/> (дата обращения: 28.05.2022).

49. Экскурсии по университету / Сибирский федеральный университет: официальный сайт. – URL : <https://admissions.sfu-kras.ru/tour> (дата обращения: 28.05.2022).

50. Ящик почтовый / Леруа Мерлен: официальный сайт. – URL : <https://krasnoyarsk.leroymerlin.ru/product/yashchik-pochtovyy-s-zamkom-18062162/> (дата обращения: 28.05.2022).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

АНКЕТА

Разработанная для студентов Сибирского федерального университета по вопросам выявления заинтересованности потребителей во введении ночного квеста по СФУ.

Уважаемые респонденты!

С целью выявления востребованности квеста по Сибирскому федеральному университету и просим Вас ответить на вопросы предложенной анкеты.

Перед тем, как сделать свой выбор, пожалуйста, внимательно прочитайте каждый вопрос и возможные варианты ответов к нему. Выбирайте только те варианты ответа, которые наиболее точно отражают ваше мнение.

Данная анкета имеет анонимный характер, а полученные данные будут использованы в научных и практических целях.

1. Ваш пол?
 - Мужской
 - Женский
2. Ваш возраст?
 - до 18 лет
 - 18-20 лет
 - 21-25 лет
 - 26-30 лет
 - от 30 лет и больше
3. Являетесь ли вы студентом СФУ?
 - Да
 - Нет
4. Если да, то на каком курсе вы обучаетесь?
 - 1 курс
 - 2 курс

- 3 курс
- 4 курс

5. Знаете ли вы, что такое квест?

Квест (от от английского слова quest, что значит поиск) - это игровой сюжет, в котором путешествие к намеченной цели требует выполнения определенных заданий, с преодолением ряда трудностей, возникающих в процессе.

- Да, знаю
- Нет, не знаю

6. Вы когда-нибудь принимали участие в прохождении квеста?

- Да
- Нет

В данный момент разрабатывается ночной квест по Сибирскому федеральному университету на базе корпусов №1,2,3,4 и библиотеки СФУ. Квест поможет абитуриентам и студентам СФУ познакомиться с учебным корпусом университета, испытать себя в экстремальных условиях (темнота), проверить свои общие знания, увидеть учебный корпус своего университета с другой стороны и приобрести новые знакомства.

Будучи ознакомленными с целями данной разработки, просим вас ответить на следующие вопросы.

7. Как вы думаете, как прохождение ночного квеста по СФУ может в перспективе помочь абитуриенту или студенту?

- Адаптация к учебному корпусу
- Адаптация к новому коллективу
- Объединение студенческого коллектива
- Снятие психоэмоционального напряжения
- Новые знакомства
- Другое _____

8. Хотелось бы вам принять участие в ночном квесте по СФУ?

- Да
- Возможно
- Нет

Если на прошлый вопрос вы ответили "нет", то приступайте к вопросу №11. Если вы выбрали любой другой вариант, то приступайте к следующим вопросам.

9. Какая продолжительность ночного квеста по СФУ была бы наиболее подходящей для вас?

- до 60 минут
- 60 - 75 минут
- 80 - 90 минут

10. Какую сумму вы готовы потратить на прохождение ночного квеста по СФУ? * цена указана на 1 человека

- 400-500 рублей
- 500-700 рублей
- 700-1000 рублей
- больше 1000 рублей

11. Состоите ли вы в официальных сообществах СФУ?

- Да
- Нет

12. Если на предыдущий вопрос вы ответили "да", то в каких официальных сообществах вы состоите?

- Группа "Сибирский федеральный университет (СФУ)" ВКонтакте
- Телеграмм-канал "СФУ"
- Информер своего института ВКонтакте
- Группа "Поступай в СФУ | Абитуриенту, школьнику" ВКонтакте
- Группа "Новая университетская жизнь" ВКонтакте
- Другое _____

13. Как часто вы просматриваете новости из официальных сообществ СФУ?

- несколько раз в день
- раз в день
- 3-5 раза в неделю
- 1-2 раза в неделю
- иногда
- не состою в официальных сообществах и не просматриваю новости

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА КВЕСТА

Название квеста: Тайна профессора

Тема квеста: Поиск пропавшего профессора СФУ.

Продолжительность: 60 минут

Автор-разработчик: Карякина Ангелина Вадимовна, Новоселова Полина Александровна

Содержание квеста: участники квеста должны разгадать все загадки на пути и раскрыть тайну пропавшего профессора.

Маршрут квеста: Корпус №3 (холл) – корпус №4 (Ботанический сад, Большая аудитория) – корпус № 1 (холл) – корпус №3 (Аудитория 35-18).

Таблица Б.1 – Технологическая карта квеста

Участки перемещения по маршруту	Места остановок	Объект показа	Продолжительность этапа	Задание для участников	Указание по организации*	Методические указания**
Библиотека СФУ.	Лестница в здании библиотеки СФУ.		10 минут	Встреча участников	Участников встречает актер, исполняющий роль работницы архива. Разговаривать с участниками актер должен не выходя из своей роли.	

Продолжение таблицы Б.1

Участки перемещения по маршруту	Места остановок	Объект показа	Продолжительность этапа	Задание для участников	Указание по организации*	Методические указания**
Корпус № 3	Холл	Фотография кошки; Следы кошки.	10 минут	<ul style="list-style-type: none"> - получить от работницы архива в распоряжение ультрафиолетовый фонарик; - используя фонарик, обнаружить кошачьи следы; - следовать по следам к следующей станции. 	<p>Работница архива встречает участников. После этого она рассказывает участникам информацию, которая поможет им в дальнейших испытаниях. После этого она провожает их до корпуса №3 и фотографии кошки. На том же месте она вручает участникам фонарик.</p>	<p>Работница архива постоянно просит участников не шуметь и вести себя тише. Ведет разговор загадочным тоном.</p>
Корпус № 4	Ботанический сад	Шкатулка; Подсказки – цифры.	10 минут	<ul style="list-style-type: none"> - найти шкатулку с кодовым замком, найдя подсказки, разбросанные по ботаническому саду, открыть шкатулку. - найти в шкатулке ключ и диктофон с последней записью профессора, которая ведет их к большой аудитории. 	<p>Подсказки должны быть спрятаны так, чтобы их поиск вызывал трудности, но в пределах видимости для участников. Шкатулка напротив, должна находиться на видном месте.</p>	<p>Лампа в саду должна периодически мигать, а из колонок издаваться звуки шагов и скрип дверей.</p>

Продолжение таблицы Б.1

Участки перемещения по маршруту	Места остановок	Объект показа	Продолжительность этапа	Задание для участников	Указание по организации*	Методические указания**
Корпус № 4	Большая аудитория	Ящик, ноутбук, записная книжка, флешка.	10 минут	<ul style="list-style-type: none"> - обнаружить в аудитории ящик и ноутбук; - открыть ящик, найти в нем записную книжку и флешку; - используя подсказки из записной книжки, отгадать пароль от компьютера; - на рабочем столе компьютера найти и открыть последнее видео профессора. 	<p>Ноутбук должен быть включен, но быть в режиме сна. Также на нем должен быть установлен определенный пароль из задания.</p>	<p>По окончании просмотра видео в корпусе №1 включаются громкие прерывающиеся звуки.</p>
Корпус № 1	Холл	Колонка, карта, ключ.	7 минут	<ul style="list-style-type: none"> - прийти на звук, в корпус №1; - найти источник звука; - рядом с источником звука обнаружить карту и ключ. - последовать к отмеченному на карте месту. 	<p>Колонки располагаются не на видном месте, для трудности найти источник звука.</p>	<p>Когда участники приближаются к 1 корпусу, что отслеживается по камерам, звуки меняются, к ним добавляются звуки шагов, падающих вещей и крики.</p>

Окончание таблицы Б.1

Участки перемещения по маршруту	Места остановок	Объект показа	Продолжительность этапа	Задание для участников	Указание по организации*	Методические указания**
Корпус № 3	Лифт	Актер	7 минут	<ul style="list-style-type: none"> - обнаружить старого мужчину; - зайти в лифт; - прибыть на 4 этаж корпуса №3; - следовать указаниям мужчины. 	Стоящий возле лифта актер должен нажать кнопку, чтобы лифт открылся перед участниками, а также зайти в лифт вместе с участниками и по прибытию на 4 этаж указать им путь вверх по лестнице.	Актер не должен разговаривать с участниками и указав им путь, следовать за ними взглядом.
Корпус № 3	Аудитория 35-18	Актер (работница архива), подарки участникам.	6 минут	<ul style="list-style-type: none"> - найти аудиторию, согласно карте; - открыть аудиторию, ранее найденным ключом; - встретить работницу архива. - завершить квест. 	Подарки должны быть распределены по пакетам и соответствовать количеству участников в команде.	Завершить квест актер работницы архива должен так же, не выходя из своей роли.
<p>* Указываются предпочтительные точки размещения объектов и актеров; конкретные моменты предоставления информации.</p> <p>** Указания по созданию определенного эмоционально-психологического настроения участников.</p>						

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой


Н.В. Соболева

«26» июня 2022 г.

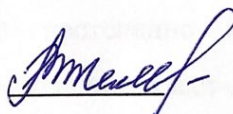
БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

**РАЗРАБОТКА КВЕСТА ПО СИБИРСКОМУ ФЕДЕРАЛЬНОМУ
УНИВЕРСИТЕТУ И РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ЕГО ПРОДВИЖЕНИЮ**

Руководитель



доцент

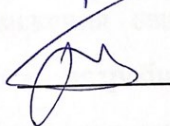
В. В. Тельных

Выпускник



А. В. Карякина

Нормоконтролер



О. Б. Сагды

Красноярск 2022