*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*
*https://stuservis.ru/kursovaya-rabota/399427*

**Тип работы:** Курсовая работа

**Предмет:** Экскурсионные и выставочные работы

Введение.....3
Глава 1. Особенности методики и разработки квест-экскурсии 5
1.1 Квест-экскурсия как одна из отраслей направлений инновационного туризма 5
1.2 Специфика разработки и методики проведения квест-экскурсии 6
Глава 2. Разработка квест-экскурсии по Государеву саду 10
2.1 Описание экскурсии 10
2.2 Визитная карточка 11
2.3 Маршрут экскурсии 11
2.4 Контрольный текст квест-экскурсии “Государев сад» 12
2.5 Методы продвижения экскурсии 15
2.6 Калькуляция экскурсии «Государев сад» 20
Заключение 22
Список литературы 24
Приложение 1. Технологическая карта 26
Приложение 2. Портфель экскурсовода 27
Приложение 3. Памятка по безопасности 28

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что сегодня игры являются неотъемлемой частью досуга современных людей. Новая форма экскурсионной деятельности предоставляет школьникам возможность познакомиться с культурными и историческими достопримечательностями город в интересной и занимательной формеа.
Квест-экскурсия - это новое туристическое направление, позволяющее сочетать игры и экскурсии. Его суть заключается в познании материала посредством игры, в основе которой лежит сюжет. На маршруте выполняется несколько тематических заданий для определения целей.
Объект исследования – квест-экскурсия.
Предмет исследования – Государев сад города Петрозаводска.
Целью данной работы является разработка экскурсии по "Государеву саду" в форме квеста, позволяющего туристам и школьникам познакомиться с именем Петра Великого, фактами его биографии и местами, связанными с достижениями великого императора.
Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:
- рассмотреть квест-экскурсию как одну из отраслей направлений инновационного туризма;
- проанализировать специфику разработки квест-экскурсии;
- рассмотреть методику проведения квест-экскурсии;
- дать описание и разработать контрольный текст квест-экскурсии «Государев сад»;
- изучить методы продвижения экскурсии;
- провести калькуляцию экскурсии «Государев сад».
Методы исследования, использованные в данном отчете - изучение, анализ и обобщение специальной литературы и публикаций по теме, описания, сравнительно-географический, библиографический.
Глава 1. Особенности методики и разработки квест-экскурсии
1. 1. Квест-экскурсия как одна из отраслей направлений инновационного туризма

В настоящее время одним из инновационных направлений в туризме является перспективный вид путешествий под названием квест-туризм. На данный момент туристические услуги пользуются большим спросом на туристическом рынке. Они включают в себя сервисные программы и могут быть организованы в различных формах.
Отличительной особенностью проведения квест-экскурсия является особая активность участников - знания, полученные самостоятельно с помощью подсказок, лучше усваиваются. Такая форма подходит как для детей, так и для взрослых. Тесты, ребусы и загадки являются основой квест-экскурсия, представленного на

разные темы и в игровой форме. [10, с.125]
Квест-экскурсия как одно из инновационных направлений туризма. Стремление к туризму набирает все большую популярность, особенно среди молодого населения России, и с каждым годом оно приобретает новые формы и тематику.
Квесты и приключенческие игры пришли в туризм из мира интерактивных компьютерных игр как один из основных жанров, в котором игроки погружаются в мир виртуальных приключений, для того чтобы выиграть игру, нужно выполнить множество заданий, требующих от игрока умственных усилий, скорости реакции и быстроты отклика.
Слово "квест" происходит из английского языка и переводится как "поиск, объект поиска, стремление к приключениям, выполнение клятвы рыцаря".
"В английской мифологии и литературе понятие "квест" изначально означало 1 из способов построения сюжета — путешествие персонажа к определенной цели путем преодоления трудностей (например, миф о Персее или подвиги Геракла 12). Обычно во время этого путешествия герою приходится преодолевать множество трудностей и встречаться со многими персонажами, которые помогают или мешают им. [6, с.125]
Герои могут выполнять квесты как ради личной выгоды, так и по другим мотивам. Выполнение некоторых квестов связано с решением морально-этических задач.
Такой сюжет приобрел большую популярность в рыцарских романах, особенно в "Поисках Святого Грааля", одном из самых известных квестов рыцарей Круглого стола.

## 1.2 Специфика разработки квест-экскурсии

Первым шагом в создании квест-экскурсия является выбор темы. Определитесь с интересными темами для вашей аудитории. Возможно, это историческое событие, известная достопримечательность города или даже тематический квест, связанный с фильмами и книгами. Главное, чтобы тема была уникальной и вызывала интерес у участников.
Затем важно разработать интересные и задорные загадки и ребусы для вашей квест-экскурсии.
Должны быть какие-то трудности, чтобы участники могли развиваться и получать удовольствие во время прохождения квеста. Внесите разнообразие в процесс, используя различные типы головоломок, такие как кроссворды, зашифрованный текст и шифровки. [8, с.74]
Не забудьте организовать места и точки, где участники должны решить задачу. Они могут быть как в помещении, так и на открытом воздухе. Важно заранее предусмотреть все детали, включая время, местоположение, доступность и безопасность.
Прежде чем создавать квест, изучите его самостоятельно и убедитесь, что все задания выполнимы, а инструкции понятны участникам.
Создание квест-экскурсия - творческий и увлекательный процесс. Следуйте нашим советам и рекомендациям, и вы создадите свой собственный уникальный и незабываемый квест-экскурсия, который порадует и удивит участников.
Квест-экскурсии - отличный способ не только развлечь участников, но и возможность в игровой форме рассказать о своем городе.
Шаг 1 игрового механизма квест-экскурсий
Прежде всего, подумайте о механизмах игры, то есть о правилах игры и о том, как они выполняются.
Например, правило таково: игрок должен выполнить задание и дать ответ. Если ответ правильный, он получит новое задание.
В этом случае игровой механизм будет выглядеть следующим образом:
Ответ необходимо ввести в специальную программу. Если ответ правильный, игрок получает следующие задания.
Ответ необходимо сообщить организатору квеста (напрямую, через SMS, электронную почту). Если ответ правильный, организатор сообщит вам о следующих заданиях:
В месте, указанном в ответе, игрока ждет следующее задание. Это может быть конверт с новыми заданиями, заметками или агентами, которые предоставляют вам необходимую информацию
Предполагается, что квест-экскурсия не является соревнованием. Но если вы хотите, чтобы это было так. Победитель будет определен, поэтому добавьте правила в игровой механизм.
Например, победителем считается тот, кто выполнил все задания ранее.
Шаг 2. Тема

Выберите интересную тему. Кроме того, это должно быть интересно не только вам, но и будущим участникам.
Таким образом, это может быть историческое событие, которое произошло или могло произойти в игровой сфере.
Это может быть совершенно отличная тема.
Изучите всю доступную литературу по этой теме.
Шаг 3. Квест-маршрут экскурсии
Составьте маршрут. Включите в него все объекты, которые вы хотите показать участникам.
Рассчитайте расстояние, которое они должны преодолеть. Обратите внимание, что игрок путешествует не только по этому маршруту, но и преодолевает гораздо большее расстояние в поисках ответов и проверки гипотез.
Поэтому при расчете километража добавьте как минимум 20-40%, чтобы обойти или поискать в неправильном направлении.
Рассчитайте время игры с учетом того факта, что в среднем человек на прогулке передвигается со скоростью 3,8-4,5 км/ч.
Конечно, если планируется соревнование, стоит учитывать скорость, с которой игрок ходит и бегает в быстром темпе, примерно 7-11 км/ч.
На наш взгляд, оптимальная продолжительность квест-экскурсияа составляет 1-1,5 часа. Затем игрок начинает терять интерес к происходящему.
Если по какой-то причине вы хотите квест-экскурсия продолжительностью более 2 часов. Предусмотрена возможность перекусить и отдохнуть.
Шаг 4. Интересные детали - список кодов.
Исследуйте маршрут квеста. Фотографируйте интересные объекты и делайте заметки. Вас должны заинтересовать любые полезные детали.
Это может быть окно неправильной формы, необычная ручка или скульптура, ряд деревьев возле фасада и т.д.
Главное - выбрать такие детали, которые вряд ли изменятся в ближайшем будущем.
Они используются для кода, вопросов и заданий.
Шаг 5. Напишите сценарий для квеста-экскурсии с гидом
Пожалуйста, дайте интересное объяснение для игрока. Это должно заинтриговать участников.
Затем запишите всю информацию, которую вы хотите сообщить игроку.
Разделите его на 10-12 частей. Именно столько этапов и заданий мы рекомендуем выполнить.
Объедините интересные детали и информацию, которые вы встретили на маршруте.
Настройте каждое задание. Оно должно быть включено:
1. Само задание. Или вопрос, на который необходимо ответить.
2. Правильный ответ.
3. Интересная информация по теме. (опционально). Однако, если вы хотите что-то добавить, ограничьте размер этой информации 1 или 3 утверждениями. В противном случае игроки, увлеченные процессом, не будут ее читать.
4. Советы. (опционально). Но лучше подготовить их заранее.
Шаг 6. Протестируйте квест.
Пройдите квест самостоятельно или, еще лучше, попросите своих друзей и знакомых.
Так вы сможете найти мелкие недочеты и вовремя их исправить.
Шаг 7. Внесите правку.

## Глава 2. Разработка квест-экскурсии по Государеву саду

### 2.1 Описание экскурсии

Парк "Государев сад" в городе Петрозаводске, расположенный на берегу Онежского озера, является одним из старейших парков в России.
Его история началась в начале XVIII века, когда для императора Петра I был построен деревянный дворец и походная церковь, а прилегающие участки были благоустроены в стиле французских барочных садов.
За века своего существования парк неоднократно претерпевал изменения и разрушения, но всегда продолжал существовать.
В советское время парк назывался Парком культуры и отдыха, название, которое было изменено только в

2016 году.
Однако многие жители города до сих пор продолжают называть его именно так. Парк занимает площадь около 13 гектар и имеет протяженность вдоль Петровской набережной, реки Лососинка, улиц Луначарского, Фаддеевской и проспекта Карла Маркса.
Целью экскурсии является повышение интереса к истории парков Петрозаводска. Повысить интерес возможно при помощи игры. Следовательно, необходимо организовать квест-экскурсию, в которой будет рассказываться история парка, а также будут квест-задания, которые позволят познакомиться с историей ближе.

1) Александрова А.Ю. Международный туризм: Учебное пособие/А.Ю. Александрова – М.: Аспект Пресс, 2020-257с.
2) Александрова А. Ю. Тематические парки мира / А.Ю. Александрова, О.Н. Сединкина. - М.: КноРус, 2016. - 208 с.
3) Арбузова Н. Ю. Технология и организация гостиничных услуг / Н.Ю. Арбузова. - М.: Академия, 2020. - 224 с.
4) Балабанов И.Т., Балабанов А.И. Экономика туризма: Учебное пособие/И.Т. Балабанов, А.И. Балабанов. – М.: Финансы и статистика, 2019-452с.
5) Бизнес-планирование в индустрии гостеприимства / М.В. Виноградова и др. - М.: Дашков и Ко, 2020. - 280 с.
6) Бикмурзин Павел Исадыкович Деловое Общение / Бикмурзин Павел Исадыкович. - Москва: Наука, 2017. - 525 с.
7) Гостиничный и туристический бизнес. / Под ред. Чудновского А. Д. – М: ТАНДЕМ, ЭКМОС, 2019. -247с.
8) Ильина Е. Н. Туропрейтинг: организация деятельности/Е.Н.Ильина. – М: Финансы и статистика, 2018-489с.
9) Квартальнов В.А. Туризм: Учебник/В.А. Квартальнов. – М.: Финансы и статистика, 2018-547с.
10) Комарова Л. К. Основы выставочной деятельности: учебное пособие для академического бакалавриата / Л. К. Комарова; отв. ред. В. П. Нехорошков. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 194 с.
11) Каменец А. В. Технологии организации культурного туризма / А.В. Каменец, М.С. Кирова. - М.: Мосиздатинвест, 2016. - 128 с.
12) Комаров Н. М. Инновации в сервисе: использование инфографии. Учебное пособие / Н.М. Комаров, В.О. Чулков. - М.: Солон-Пресс, 2019. - 124 с.
13) Мингьюр Йонге «Будда, мозг и нейрофизиология счастья. Как изменить жизнь к лучшему. Практическое руководство»
14) Основы туризма: учебник / коллектив авторов; под ред. Е. Л. Писаревского. — М.: Федеральное агентство по туризму, 2019. — 384 с.
15) Орловская В.П. Экономика отрасли туризм. Учебник / В.П. Орловская. - М.: РИОР, 2016. - 359 с.
16) Панова А. В. Статистика туризма. Учебное пособие / А.В. Панова. - М.: ИНФРА-М, 2016. - 248 с.
17) Панюков А. И. Основы агротуризма. Учебник / А.И. Панюков, Ю.Г. Панюкова, В.Л. Калиничев. - М.: Магистр, Инфра-М, 2016. - 240 с.
18) Пахомова О. М. Стандартизация и контроль качества туристских услуг. Учебное пособие / О.М. Пахомова. - М.: ИНФРА-М, 2016. - 136 с.
19) Покровский Н. Е. Туризм. От социальной теории к практике управления / Н.Е. Покровский, Т.И. Черняева. - М.: Логос, Университетская книга, 2020. - 400 с.
20) Проектирование гостиничной деятельности. Учебное пособие. - М.: КноРус, 2016. - 224 с.
21) Рубаник А.Н. Технологии въездного туризма / А.Н. Рубаник. - М.: Феникс, 2018. - 363 с.
22) Рындач М. А. Основы туризма / М.А. Рындач. - М.: Дашков и Ко, 2017. - 204 с.
23) Самойленко А. А. География туризма / А.А. Самойленко. - М.: Феникс, 2018. - 368 с.
24) Сапожникова Е. Н. Страноведение. Теория и методика туристского изучения стран / Е.Н. Сапожникова. - М.: Академия, 2019. - 240 с.
25) Технологии выездного туризма. - М.: Феникс, 2019. - 393 с.

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*
*https://stuservis.ru/kursovaya-rabota/399427*