

Некоторые вкладки включают: год основания, занимаемую площадь, благоустроенность, график работы, и официальный сайт объекта.

Главной особенностью путеводителя является то, что когда пользователь перемещается по карте, вкладки обновляются и отображают именно его местоположения в текущем экстенде карты.

Уникальностью путеводителя является возможность просмотреть его в мобильной версии без ухудшения восприятия, с интерактивной картой и меняющимися вкладками.

Область применения: (1) приложение может применяться в учебном процессе учреждений общего среднего образования (например, при изучении архитектурных объектов города Бреста, для создания туристических маршрутов), среднего специального, высшего образования и др. (2) приложение может быть использовано для информирования государственных органов и населения о туристических особенностях рассматриваемой территории.

Прогнозные предположения о развитии объекта исследования: (1) разработка методических рекомендаций по созданию путеводителя для выполнения научных исследований; (2) создание путеводителя всей центральной части города Бреста в рамках расширения исследуемой территории; (3) создание узкоспециализированных и локальных проектов на базе выполненного.

Результаты научно-исследовательской работы имеют внедрение в учреждение образования – разработка «Путеводитель для учащихся Брестского областного лицея им. П.М. Машерова».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Значение слова «путеводитель» [Электронный ресурс] / Карта слов и выражений русского языка. – 2017. – Режим доступа: <https://kartaslov.ru>. – Дата доступа: 28.10.17.

2. Путеводитель для учащихся Брестского областного лицея им. П.М. Машерова / Д. В. Ровенский, П. Г. Шутко [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://arcg.is/0yf0yz>. – Дата доступа: 11.10.2017.

УДК 338.2

ЮХО Е.И.

Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

Научный руководитель – Панько А.Д., канд. ист. наук, доцент.

АНИМАЦИОННАЯ КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ КАК НОВЫЙ ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОДУКТ

Сегодня на туристическом рынке представлено большое количество квестов, они доступны как подросткам, так и взрослым. Однако данная

индустрия не стоит на месте и с успехом развивается. К созданию квестов предъявляются новые требования, т.к. их создание является неотъемлемой частью туристического продукта. В настоящее время набирают популярность квест-экскурсии, которые являются важным фактором в развитии города. Это новое направление, которое дает возможность совместить игру, экскурсию и театральное действие. Игрокам такие квесты помогают «вырваться» из серых будней, они могут отправить игрока куда угодно – в прошлое, в будущее или в выдуманный мир.

Так как квест-экскурсия является достаточно новым направлением в экскурсионной практике, в литературе нет его определения. Определение квест-экскурсии можно сформулировать исходя из двух терминов «экскурсия» и «квест».

«Экскурсия» – целенаправленный наглядный процесс познания окружающего человека мира, процесс, построенный на заранее подобранных объектах, происходящий под руководством квалифицированного руководителя – экскурсовода и подчиненный задаче раскрытия четко определенной темы [1].

«Квест» (от англ. «Quest – поиск») – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Долгое время популярным развлечением молодежи были онлайн-квесты, сейчас все больший интерес вызывают так называемые живые квесты в реальности [2]. Таким образом, «квест-экскурсия» – посещение специально подобранных экскурсионных объектов туристами, с целью ознакомления и изучения данных объектов посредством наблюдения, решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода.

В данной статье мы рассмотрим концепцию анимационной квест-экскурсии для города Несвижа. С нашей точки зрения, разработка и реализация данного проекта дополнит туристический потенциал г. Несвижа, сможет составить конкуренцию уже имеющимся туристическим продуктам.

Анимационная квест-экскурсия по Несвижу, включает в себя прохождение маршрута, куда включены основные достопримечательности города (станции). Всего на маршруте 7 театральных площадок, на каждой станции участников ожидают «ожившие» историчные персонажи, связанные с историей Несвижа (ратуша – князь Сиротка, монастырь Бенедиктинок – Евфимия Радзивилл, Слуцкие ворота – князь Кароль Радзивилл, Фарный костел – Джованни Бернардини, театральная поляна – Михаил Казимир, спортивная поляна – князь Сиротка, выставочная поляна – ремесленник). На каждой площадке участники будут получать задание, дав правильный ответ, они получают ключ, где найти следующую станцию. На спортивной поляне будет организована тематическая площадка «Школа рыцарей», где участники квеста смогут окунуться в процесс подготовки и проведения рыцарских турниров или каруселей того времени.

Во время квеста участники посещают тематические площадки, которые могут функционировать отдельно от данного проекта. Продолжительность квест-экскурсии 1,5 часа. Участие в турнире на тематической площадке 30–50 минут.

Задания в квесте имеют 2 уровня сложности, простой – для тех, кто впервые в Несвиже, помимо заданий они будут получать информацию об исторических объектах города, а также о людях, внесших вклад в развитие города. Сложный уровень – для тех, кто уже бывал неоднократно в городе, а также для местных жителей.

В первое время проведение квест-экскурсии планируется организовывать каждую неделю с пятницы по воскресенье, в дневное время. Для этого необходимо нанять актеров из числа краеведческого кружка Несвижского колледжа. Актерский состав включает шесть постоянных актеров, и трех человек для тематической площадки. Для оформления тематических площадок и станций потребуется приобрести необходимый инвентарь.

Доходы будут формироваться за счет выручки от продажи квест-экскурсии, а также за счет функционирования тематической площадки «Школа Рыцарей».

Таким образом, внедрение в Несвиже нового туристического продукта, основанного на анимационной и интерактивной деятельности, позволит разнообразить туристический досуг, повысить привлекательность города, задержать в городе туриста на более длительный срок.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Емельянов, Б. В. Экскурсоведение / Б. В. Емельянов. – М. : Советский спорт, 2009. – 216 с.
2. Портал «Парк развлечений» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.pogruzhenye.ru/fag/>. – Дата доступа: 22.03.2018.